

The Kreed v1.05 Lösung

von Roland Philippi, 12.02.2007, update 01.07.2015

Inhalt

1.) Einstellungen

2.) Cheats

3.) Tipps

4.) Lösung

4.1	Level 1 - Episode 1 - Aspero. Ein Schritt gen Abgrund	Seite 5
4.2	Level 1 - Episode 2 - Aspero. Kampf für die Hoffnung	Seite 7
4.3	Level 1 - Episode 3 - Aspero. Sprung ins Ungewisse	Seite 7
4.4	Level 2 - Episode 1 - Tokugava. Schiff der Verzweiflung	Seite 8
4.5	Level 2 - Episode 2 - Tokugava. Schatten des Labyrinths	Seite 9
4.6	Level 2 - Episode 3 - Tokugava. Dem Tod von der Schippe	Seite 9
4.7	Level 4 - Episode 1 - Tiglaary. Flucht aus der Hölle	Seite 10
4.8	Level 4 - Episode 2 - Tiglaary. Durchbruch	Seite 11
4.9	Level 4 - Episode 3 - Tiglaary. Kriegsmaschine	Seite 13
4.10	Level 6 - Episode 1 - Burg. Weg zur Zitadelle	Seite 13
4.11	Level 6 - Episode 2 - Burg. Die drei Wege	Seite 14
4.12	Level 6 - Episode 3 - Burg. Stadt der Toten	Seite 15
4.13	Level 6 - Episode 4 - Burg. Meister Rumis Geheimnis	Seite 16
4.14	Level 7 - Episode 1 - Heilig. Die Landung	Seite 17
4.15	Level 7 - Episode 2 - Heilig. In der heiligen Stadt	Seite 18
4.16	Level 7 - Episode 3 - Heilig. Der letzte Außenposten	Seite 19
4.17	Level 7 - Episode 4 - Heilig. Arche des Lichts	Seite 20
4.18	Level 7 - Episode 5 - Heilig. Bergung des Kristalls	Seite 21
4.19	Level 8 - Episode 1 - Burg. Kein Weg zurück	Seite 23
4.20	Level 9 - Episode 1 - Haal. Antike Kathedrale	Seite 24
4.21	Level 9 - Episode 2 - Haal. Welt der Illusionen	Seite 25
4.22	Level 9 - Episode 3 - Haal. Korridore der Zeit	Seite 26
4.23	Level 9 - Episode 4 - Haal. Eintritt in die Ewigkeit	Seite 27

1.) Einstellungen

Alle wichtigen **Einstellungen** bei diesem Spiel sind viel zu **niedrig!**
Spiel-Geschwindigkeit

Um eine brauchbare **Spiel-Geschwindigkeit** zu erreichen, öffnest Du im Kreed-Verzeichnis "**The Kreed (de)**" die Datei "**config.ini**" mit dem Microsoft Editor und änderst dort den Eintrag "**cl_mouse_sensitivity**". Den Wert **0.500000** erhöhst Du auf **2.500000** und speicherst die Datei ab. Danach läuft das **Spiel** wesentlich schneller. Ansonsten in **0.500000**-Abständen ausprobieren, welcher **Wert** am **Besten** zum eigenen **PC** passt, denn je nach **Prozessor**, **Grafikkarte** und **Treiber** ergeben sich hier **Unterschiede**.

Helligkeit

Darüber hinaus ist es wichtig, im **Spiel** alle versteckten **Punkte** wie zum Beispiel **Lüftungsschächte** zu sehen. Deshalb solltest Du eine gute **Sicht** herstellen durch erhöhte **Helligkeit** des **Monitors**, oder bei **OPTIONEN** -> **GRAFIK** -> **Gamma** die **Helligkeit** erhöhen. Hierzu schiebst Du den **Regler** nach rechts, bis die **Helligkeit** passt und klickst dann auf **ÜBERNEHMEN**. Ich komme mit dem Wert **0.65** gut zurecht. Ansonsten auch hier einfach **ausprobieren**, bei welcher Einstellung des **Gamma**-Wertes und des **Monitors** dunkle Ecken **sichtbar** sind.

Lautstärke

Die Grundeinstellung des **Sound** ist mit **0.50** ebenfalls viel zu **niedrig**, aber ab **0.80** klingt es bei mir gut. Da ein guter **Sound** Spiel entscheidend sein kann, solltest Du unbedingt gleich am Anfang die optimale **Lautstärke** unter **OPTIONEN** -> **SOUND** -> **Soundlautstärke** einstellen.

2.) Cheats

Zum **Aktivieren** im Spiel die Taste [^] für die **Konsole** drücken und dann mit **sv_cheats 1** den **Cheat-Modus einschalten**.

Jetzt den gewünschten Code eingeben und mit [^] die **Konsole** schließen.

Zum **Deaktivieren** im Spiel die Taste [^] für die **Konsole** drücken und mit **sv_cheats 0** den **Cheat-Modus ausschalten**. (vorher den **Cheat** zurücknehmen)

Beim Speichern von Spielen werden **Cheats** mitgespeichert.

Ungespeicherte **Cheats** werden beim Übergang in den nächsten **Level** (meistens) und beim Beenden des Spiels (immer) deaktiviert.

Code	Effekt
cl_showinfo 1	FPS ect. anzeigen
cl_showinfo 0	FPS ect. aus
game_godmode ##	Gott-Modus an, ## = aktueller Gesundheits-Status
game_godmode 0	Gott-Modus aus
addwpn ?	Waffen auflisten
addwpn #	# = Waffe aus der Liste hinzufügen oder Waffe aufladen
fly	Flugmodus einschalten / ausschalten
g_noclip 0	keine Begrenzung aus
g_noclip 1	keine Begrenzung an, gehen durch Wände (im Flugmodus)
save	Spiel mit beliebigem Namen speichern zum Beispiel: save aspero1_002
load	Spiel mit beliebigem Namen laden zum Beispiel: load aspero1_002
map	Level laden (laut Übersicht im Menü SPIEL LADEN) zum Beispiel: map conf2_ep1 (ohne autosave)
suicide	Selbstmord
exit	zurück zu Windows

Waffen: Herbeizaubern mit dem Code **addwpn #**

addwpn 0 = Messer	
addwpn 1 = Schrotflinte	“Martell“
addwpn 2 = Sturmgewehr	“Harigast-Karabiner“
addwpn 3 = dreiläufige Schrotflinte	“Angerbreaker“
addwpn 4 = sechsläufiges Maschinengewehr	“Kerber“
addwpn 5 = Flammenwerfer	“Inferno“
addwpn 6 = Raketenwerfer	“Archangel“
addwpn 8 = Strahlenkanone	“Dolphin“

Die Waffen **7** (Energiekonzentrator “Karlsson“ = **“Vard“**), **9** (Plasmakanone **“Grendel“**), **10** (**HighExplosiv-Granate**), **11** (**Rauch-Granate**), **12** (**Hightech-Granate**) und **13** (**Regenerationsampulle**) laut der Liste **addwpn ?** lassen sich **nicht aktivieren**.

Sie können **nur** im Spiel **aufgesammelt** werden.

Übrigens beginnt die **Waffenliste** unter **OPTIONEN -> STEUERUNG -> Waffen**

Falscherweise bei 1, statt bei 0.

Auch **verschiebt** sich die **Belegung** der **Waffen-Nummern** im Spiel je nach **Munitionsvorrat**. Der Code **addwpn #** bleibt aber unverändert.

3.) Tipps

Wenn Du das Spiel **einmal** durchgespielt hast, dann kannst Du beim **zweiten** Mal bei **NEUES SPIEL** einen anderen **Schwierigkeitsgrad** von **SEHR LEICHT** bis **SEHR SCHWER** wählen, und außerdem bei **OPTIONEN -> SOUND -> Musiklautstärke** den Wert **0.00** einstellen. Denn ohne **Musik** bekommt das **Spiel** eine andere **Note**. Du hörst nur noch die **Umgebungsgeräusche** und deine **Wahrnehmung** verändert sich.

Auch ist es für die **Sicht** angenehmer, bei **OPTIONEN** -> **SPIEL** -> **Blutspritzer** auf **Aus** zu stellen. Das gibt im **Kampf** mehr **Durchblick**.

In **Level 2 - Episode 1 (4. Episode)** "**Konförderationskreuzer Tokugava. Schiff der Verzweiflung.**" ist im **Luftschacht** die bewaffnete **Leiche** mit dem **Sturmgewehr (40 Schuss)** hinter dem **Ventilator** nicht erreichbar, außer man **cheat**et.

In diesem **Level** triffst Du außerdem auf einen **Luftschacht**, welcher zu einer **Halle** mit **seitlich rotglühendem Tor** führt. Hier sind **zwei Konsolen**, wobei die **linke** den **Ventilator** mit **rotem Schalter**, auf den man **später** noch trifft, **ausschaltet**. Das ist **hilfreich**, falls das **Sturmgewehr** dann **keine Munition** mehr hat.

Die **vereinzelt** anzutreffenden **Geschütze** können benutzt werden, um **anstürmende Feinde** auszuschalten.

4.) Lösung

Das Spiel hat **7 Levels: 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9**, mit **23 Episoden**.

Die **Nummerierung** der **Levels** ist **fehlerhaft**.

Auf **Level 2** folgt **Level 4** und darauf folgt **Level 6**. Die **Levels 3** und **5** tauchen nicht auf. Bei der ersten **Episode** von **Level 4** fehlt die **automatische Speicherung**. Hier musste ich selbst speichern (**tiglaary4**). Diese **Episode** kann deshalb nicht per **Cheat**, sondern nur über das Menü **SPIEL LADEN** gestartet werden. Die weiteren **Episoden** von **Level 4** sind **falsch nummeriert**. Siehe **autosave** unter der **Level-Überschrift**.

Um im **Spiel** weiter zu kommen, musst Du die **ausgelegten Zeichen** finden. Hierzu müssen alle **Leichen** und **Computer** durchsucht werden. Auch liegen **Regenerationsampullen** und **Munition** in manchen dunklen **Ecken** oder bei **Leichen**. **Bewaffnete** Gegner sind eine wichtige **Munitionsquelle**, daher jeden toten **Gegner** **filzen**, bis das Maximum erreicht ist.

Wer will, kann sich die **HE-Granate** und die **Hightech-Granate** auf der Tastatur nebeneinander legen, zum Beispiel auf **G** und **H**.

Leichen, **Dampf aus Rohren** und **beleuchtete Ecken** dienen auch als **Zeichen** und weisen auf **Lüftungsschächte** oder **Türen** hin, welche zu **Computern**, **Schaltern** und **Waffen** führen.

Die **Gegner** tauchen zwar pro **Level** in der gleichen **Menge**, aber an **unterschiedlichen Stellen** auf. Daher ist jedes Spiel etwas **verschieden**. Auch hören die **Gegner** den **Kampflärm**. Je mehr **Radau** Du machst, desto mehr **Gegner** eilen herbei. Es gibt bei diesem Spiel außer dem **direkten Weg** zum Ziel auch **Umwege** mit **Extra-Waffen**, **Zusatz-Munition** und **geheimen Räumen**.

Das Spiel beginnt am **17.01.2944**, an dem das Raumschiff **Aspero** losgeschickt wird, um den abtrünnigen Großmeister **Teofrast Rumi** im Gebiet **Kreed** zu finden. **Rumi** hat das **Geheimnis** gefunden, wie man den **unüberwindbaren Kreed** verlassen kann.

4.1 Level 1 - Episode 1 (1. Episode)

“Raumschiff Aspero. Ein Schritt gen Abgrund.“

autosave_asp1_ep1

Das Schiff **Aspero** fliegt getarnt als Handelsschiff in den Kreed um **Rumi** zu **fangen** und sein **Geheimnis** zu **entschlüsseln**. Beim Eintritt in den **Kreed** wird das Schiff schwer **beschädigt** und anschließend von **Weltraumbanditen** den “**Aasgeier**“-**Schpigg** **überfallen**.

Nach dem **Aufwachen** verlasse ich das **Bett** und nehme vom **Tisch** die **Regenerationsampulle** mit. Dann gehe ich aus dem **Raum** und schräg nach **links** gegenüber. In dem **Raum** dort liegt ein **Tagebuch** mit **Hinweisen**, welche den **Weg** durch das **Spiel** weisen. Nun geht es zum **Ende** des **Korridors** nach **links**.

Hier muss das erste Monster, ein **Schpigg**, erstochen werden. In der **Mitte** dieses **Korridors** befindet sich **links** eine Tür mit einem **Schpigg** und einer **Regenerationsampulle**.

Hinweis: Die **Gegner** tauchen **unterschiedlich** auf. Es kann also sein, dass hinter dem überfluteten **Raum** ein **Schpigg** lauert, oder es treibt sich schon auf dem **Korridor** herum.

Am Ende des **Korridors** geht es nach **rechts** in den nächsten **Korridor** hinein und durch die **linke Tür**, wo ein **Schpigg** und ein **Tagebuch** warten. Jetzt zurück zum **Anfang** dieses **Korridors** und **gebückt** hinein in den **Lüftungsschacht**.

Um den **Durchblick** zu behalten, sollte spätestens jetzt die **Helligkeit** des Spiels oder des **Monitors** hochgedreht werden. Oben angekommen erwartet ein **Schpigg** sein Schicksal. Anschließend geht es die **Treppe** hoch. Dort springe ich auf das **Geländer** und das **Podest** dahinter. Hier liegen eine **Leiche** und eine **Regenerationsampulle**. Jetzt hilft ein **Sprung** nach **links** zum nächsten **Lüftungsschacht** mit der Beschriftung “**Electrical Area**“. Am Ende des **Schachtes** findet sich neben der nächsten **Leiche** die **Schrotflinte** “**Martell**“ samt **Munition**.

Den **Korridor** hinunter und hinein in den **Konferenzraum**. Hier sammle ich neben **Informationen** vom **Notebook** auch noch **Munition** ein. Dann nach **links** den Raum verlassen, den **Korridor** hinunter und im **linken Raum** zwei **Schpigg** (eins bewaffnet) erledigen. Bei der **Leiche** das **Tagebuch**, die **Zugangskarte** und die **Regenerationsampulle** mitnehmen.

Nun geht es hinüber auf die **gegenüberliegende** Seite. Hier befindet sich eine **Halle** mit Bäumen. Die **Zugangskarte** passt bei der Tür “**AIR9**“.

Die **Schrotmunition** von der **Tastatur** nehmen und das **Schpigg** erledigen. Jetzt kommt ein Raum mit **Energie-Säulen** und einem **Schpigg**, danach ein **Gang** mit einem **Schpigg** bei einer **Leiche**. Hier würde ich **speichern**.

Hinweis: Im Übrigen musst Du dich nicht auf die **automatische** Speicherung bei **Level-Wechsel** verlassen, sondern kannst **dazwischen** selbst beliebig speichern.

Ich habe z.B. meine **eigenen Speicherungen** durchnummeriert, indem ich sie **aspero1_02**, **aspero1_03** usw. genannt habe.

Du kannst zwar beliebig oft **speichern**, aber verzögerst zum Teil damit auch den **Ladevorgang** und stellenweise den **Spießfluss**. Am Besten nach ca. **15 Speicherungen** den Ordner "**saves**" zippen und dann alle **Spielstände** außer dem Letzten löschen. Die **Spielstände** liegen immer doppelt als **.kss** und **.ksv** vor, also sind es hier **30 Dateien** plus **Dummy**.

Mit der **Ansicht -> Details -> Symbole anordnen nach -> Änderungsdatum** lässt sich die **letzte Speicherung** feststellen, welche **nicht gelöscht** wird.

Der **Rest** kann weg, inklusive **Dummy**. Jetzt sind noch eine **.kss** und eine **.ksv** Datei vorhanden, welche zum **Weiterspielen** benötigt werden. Die gezippten **Spielstände** können in **Ordern** nach **Level** sortiert aufbewahrt werden.

Das **Schpigg** flieht meistens in den nächsten **Raum** mit **Energie-Säulen** und einem bewaffneten **Schpigg**. Hier gibt es mehrere **Türen**. Eine führt zum **Arsenal**, wo zwei **Schpigg**, eine **Schrotflinte** (enthält **Munition**) und eine neue **Waffe**, das **Sturmgewehr "Harigast-Karabiner"** warten. Das **Sturmgewehr** kann im **Sekundärmodus** per **Zielfernrohr** schießen, dann allerdings mit langsamerer **Schussfolge**.

Aus dem **Arsenal** zurückgekehrt, schaue ich noch bei dem **Kommunikationszentrum** rein, wo ein **Schpigg** etwas **Munition** bewacht. Einer der **Computer** enthält **Informationen** über **Rumi**.

Die nächste **Tür** führt zu einem **Gang**, an dessen Ende die **Meldung** kommt: "**Zugang verweigert, Notfallmodul aktualisieren**". Am Besten hier **speichern**. Jetzt zahlt sich die **erste Speicherung** als Stütze aus, denn just an der Stelle mit dem **Schpigg** bei der **Leiche** ist der entscheidende **Lüftungsschacht**.

Hinweis: **Leichen**, **Dampf aus Rohren** und **beleuchtete Ecken** dienen auch als **Zeichen** und weisen auf **Lüftungsschächte** oder **Türen** hin, welche zu **Computern**, **Schaltern** und **Waffen** führen.

Also **zurück** durch den **Raum** mit den **Energie-Säulen** Richtung **Halle** mit den **Bäumen**. Zwischen dem **zweiten Raum** mit den **Energie-Säulen** und dem **ersten Raum** liegt im **Gang** eine **Leiche**, welche mit dem **Kopf** in Richtung **Lüftungsschacht** weist.

Hier geht es **rein** und **hinunter** auf die **Maschinen-Ebene**.

Zwei Schpigg und etwa **sechs kleine hundeartige Monster** treiben sich hier rum. Nach einigen **Metern** den **Gang** entlang tauchen **zwei Computer** auf, von denen der **linke** ein **rotes Feld** hat. Hier die **Taste** drücken und der **Weg** ist frei.

Jetzt den **Weg zurück** zum **Gang** mit der bisher **gesperrten Tür** nehmen, und die **Schpigg** dahinter kaltstellen. Weiter durch den **Raum** an der **leuchtenden Kugel** vorbei in den **Gang** hinein.

4.2 Level 1 - Episode 2 (2. Episode)

“Raumschiff Aspero. Kampf für die Hoffnung.”

autosave_asp1_ep2

Die **Episode** beginnt mit einer **Cutszene**, wonach der **Reaktor abgeschaltet** werden muss.

Durch den **Gang**, **drei Schpigg** erledigen und zum “**Cryogenic Sector**“ gehen. Der ist aber **blockiert**, deshalb gehe ich zum “**Central Room**“ mit **drei Schpigg**, und benutze den **Computer** zur Öffnung der **Tür**. Im “**Cryogenic Sector**“ liegt eine **Regenerationsampulle** in **Raum 1**. Im **rechten Raum** finden sich eine **Zugangskarte** und eine **Regenerationsampulle**, sowie ein **Computer** mit **Infos**.

Nun geht es **zurück** zum “**Central Room**“ und dort zum “**Control Room**“. Hier lauert ein **Schpigg**, ebenso eins im **Raum** dahinter. Außerdem gibt es hier noch **Munition**, eine **Regenerationsampulle**, ein **Tagebuch** und einen **Computer** zum **Öffnen** der **Tür** für den **Reaktorbereich**. Ich gehe durch eine **Halle** mit **zwei Türen** und einem **Computer** mit **Strahlungsinfos**. Die **Tür** zum “**General Reactor**“ ist offen. Dahinter befinden sich eine Reihe von **Schpigg** und 2 **Regenerationsampullen**.

Im **Raum**, wo eine **Leiche** in der **Tür** klemmt, liegt ein **Tagebuch** und oben ist der **Computer** zum **Abschalten** des **Reaktors**.

Die **Zerstörung** des **Raumschiffes** lässt sich aber **nicht** mehr **verhindern**. Deshalb in den **Gang** mit dem **grünen Licht**, denn hier liegt eine **Zugangskarte**. Die führt zum “**Additional Reactor**“ und einigen **Schpigg**.

Hinten **rechts** ist ein **Raum** mit einer **Regenerationsampulle**. Auf dem **Absatz** kehrt machen und **zurück** durch die andere **Tür** zum **Arsenal**.

Hier gibt es **Schpigg** und **60 Schuss** für das **Sturmgewehr**.

Durch eine **Tür** komme ich in das **dahinter** liegende **zweite Arsenal**.

Dort nehme ich eine **Regenerationsampulle**, **Schrotmunition** und den **Flammenwerfer** “**Inferno**“ mit. **Heraus** geht es durch die **Hintertür** zur **3. Episode**.

4.3 Level 1 - Episode 3 (3. Episode)

“Raumschiff Aspero. Sprung ins Ungewisse“

autosave_asp1_ep3

Jetzt laufe ich zum **Cargo Modul** Richtung **Rettungskapsel**. Das **Zeitlimit** beträgt hier **10 Minuten** und **Feinde** gibt es reichlich in jeder **Halle**. Das “**Conveyer Control Panel**“ **aktivieren** und durch die **Hallen** zum **Computer** mit der **Zerstörungsinfo** **vorkämpfen**.

Also nach dem “**Conveyer Control Panel**“ **rechts** in die **Halle** rein und bei der **Leiche** **Schrot-Munition** und **Regenerationsampulle** mitnehmen. Durch die **zweite Halle** am **Ende links** und in der **dritten Halle** liegt wieder eine **Tote** mit **Tagebuch** sowie **zwei Regenerationsampullen**. Danach zur **vierten Halle** und in der **fünften Halle** greife ich **rechts** auf einer Treppe **Munition** und **Gesundheit** ab.

Durch die **Tür** zum **Computer** mit der **Zerstörungsinfo** und weiter durch **zwei Räume** mit **Bodenventilatoren** und einer **Computer-Info**. Nun **schleunigst** zum **Raum** mit dem **Computer** für “**Gate 01**“ und durch den **Gang** mit **goldenem Licht** zur **Rettungskapsel**.

4.4 Level 2 - Episode 1 (4. Episode)

“Konförderationskreuzer Tokugava. Schiff der Verzweiflung.“

autosave_conf2_ep1

In der **Landehalle** liegen auf Regalen **fünf HE-Granaten**, **Regenerationsampullen** und **Energiezellen** für die **Stromversorgung** der **Panzerung**.

Durch den Gang komme ich in eine Haupthalle mit **drei Nebenhallen**. Hier treiben sich eine Menge **Feinde** rum, das bedeutet viel **Arbeit**, aber auch viel **Munition**, denn jedem toten **Feind** kann man seine **Rest-Munition** abnehmen.

Ich beginne mit dem **linken Tor**, welches nach einem **Gang** in einer großen **Lagerhalle** mündet, wo ein **Tagebuch**, **Energiezellen** und **Regenerationsampullen** bereit liegen. Die **Nebenhallen** halten auch einige **Goodies** bereit. Danach kommt ein herabgelassenes **Gitter** mit **Dampf** auf der rechten Seite. Hier ist ein **Lüftungsschacht**, welcher in einer **Halle** mündet (morsches **Gitter zerstechen** spart Munition). In der **Halle** warten **zwei Munitions-Spender** und oben beim **Computer** ein **Raketenwerfer** namens “**Archangel**“.

Nach diesem Ausflug kehre ich zur **Halle zurück** und besuche das **rechte Tor** mit der Aufschrift “**Refectory**“ zu deutsch **Speisesaal**. Erst einmal den **Gang** hinunter zur **Nebenhalle**, dann durch die **Tür** in den **Speisesaal** mit dem **Wand-Photo** eines Felsen im Meer. Hier gibt es jede Menge **Goodies** in Form von **Regenerationsampullen**, **Energiezellen**, einem **Sturmgewehr** und einem **Tagebuch**.

Nun will ich noch wissen, was hinter dem **dritten Tor** mit der Aufschrift “**Main Sector**“ liegt. Zuerst springe ich über **Risse**, dann gehe ich durch ein **Tor**, einen **Gang** entlang bis zu einem **Rondell**. Dort **links** durch das **Tor**, einen geborstenen, gefluteten **Gang** über **Brocken** und **Gitter** entlang zu einer **Halle** mit **Goodies** und einer **beleuchteten Ecke**.

Hier ist ein **Lüftungsschacht**, in dem ich zuerst **rechts** und dann **links** abbiege, wodurch ich zu einer **Schalttafel** mit **gelben** und **blauen Leitungen** komme. Von hier gehe ich **gerade weiter** und finde außer ein paar **Hunde-Monstern** noch **fünf HE-Granaten**. Danach finde ich noch eine **weitere Schalttafel** mit einem **Ventilator** und einer **bewaffneten Leiche** dahinter. Ich gehe weiter und biege in den **zweiten Gang rechts** dann **links** bis zu einem **morschen Gitter**. So komme ich in eine **Halle** mit **roten Energie-Strahlen** und einigen **Feinden**.

Ich räume kurz auf, dann biege ich **links** ab und gehe durch das **Tor** in die nächste **Halle**, den **Aufgang** hoch wieder in eine **Halle**, dort ebenfalls einen **Aufgang** hoch und in einen **Gang** zum “**Elevator Room**“ bzw. “**Technical Zone**“. Hier befinden sich **Wasserbecken** und **Goodies**, danach ein **Gang** mit **Geschützen**, welche aber **nicht** feuern. Die **Feinde** schalte ich aus und gehe in den “**Elevator Room**“, wo ich den **Lift** aktiviere.

Unten angekommen Sorge ich für Ruhe und lese die **Infos** von dem **Computer-Panel**. Dann gehe ich nach **links** zum “**Control Room of Water Station**“, wo die **Hallen Station 1** und **Warehouse** liegen.

Hier schnappe ich mir das **Tagebuch** und die **Regenerationsampulle**, bevor ich den **Aufgang** zum “**Control Room**“ nehme und im **Lüftungsschacht** verschwinde.

Dort biege ich die **erste Abzweigung links** ab und komme so zu einem **Ventilator** mit **rotem Schalter** dahinter. Ein Schuss mit dem **Sturmgewehr** mit **Zielfernrohr** und der Weg ist frei.

Ich gehe **links** dann **links** und noch mal **links** bis ich an ein **offenes Rohr-Ende** komme, und von oben **zwei Feinde** ausschalte. Danach schreite ich auf dem **Sims** herum und springe **hinunter**. Nun treffe ich meine **Verbündeten** und finde die **dreiläufige Schrotflinte "Angerbreaker"**, sowie ein **Tagebuch**. Jetzt noch zum **Tor** laufen und rein in die **Cutszene**.

4.5 Level 2 - Episode 2 (5. Episode)

"Konförderationskreuzer Tokugava. Schatten des Labyrinths."

autosave_conf2_ep2

Durch das **Tor** zu einem **Verbündeten** und einem **Tagebuch**. Dann einen **Gang** entlang in eine Halle, wo **zwei Feinde** warten. **Rechts** ist ein **Waffenlager**, danach **zurück** zum nächsten **Tor** und die **Halle** stürmen.

Seitlich einen **Zylinder** hinunter und durch das **Gitter** in einen **Raum voller roter Laser**, welche ab und zu **Pause** machen. Die **Pausen** nützen und zum **Luftschacht** hinüber. Den **Aufgang** runter und die **Wache** erledigen. Dann in den **Gang** bis zu **"Pass Required"** und den **Aufgang** hoch ins **Waffenlager**. Von hier aus die **Feinde** erledigen und zum **Computer** gehen, um die **nächste Tür** zu öffnen.

In der **Halle** nach links in den Gang zum **Docking Port Nr. 4**. Hierzu muss ich durch eine große **Halle** mit **drei seitlichen Toren** gehen. Ich laufe zum **ersten Tor** und werfe eine **Granate** in den Schacht. Danach **renne** ich die **Brücke** hoch und lasse ein paar **Granaten** auf die **Feinde** plumpsen. Anschließend hole ich **Goodies** aus dem Keller.

Bei **Bedarf** schaue ich noch in **Tor 2** hinein, **Tor 3** lasse ich gerne aus.

Das **erste Computer-Panel** gibt mir **Infos**, danach gehe ich zum Tor **"Transport Corridors"**. Hier halte ich mich **rechts – links – links** und bei **Docking Port Nr. 5** wieder **links**. Weiter geht es zum **nächsten Docking Port** danach **rechts** zu **Nr. 4** und hier zum **linken Tor**. Sobald sich das **Tor** öffnet, sehe ich eine **Schießerei**, bei der ich mich **heraushalte**. Anschließend hole ich mir **Munition**, ein **Tagebuch**, sowie **Infos** vom **Computer**.

Ich verlasse den **Port** durch einen **Gang** mit einem **Verbündeten** und komme an einen weiteren **Computer**, welcher mir mitteilt, ich müsse einen **Generator-Sperrcode** eingeben.

Nun gehe ich in den nächsten **Gang** mit einem **Verbündeten** und komme zu einer **Halle** mit der Meldung **"Gefahrenstufe Z, Konsole benutzen"**. Das obere **Computer-Panel** öffnet mir die **Tür** für eine **Halle** und so komme ich zur **3. Episode**.

4.6 Level 2 - Episode 3 (6. Episode)

"Konförderationskreuzer Tokugava. Dem Tod von der Schippe."

autosave_conf2_ep3

Jetzt soll ich die **Maschinen blockieren** und komme durch einen **Gang** mit **drei Feinden** zu einer **Halle**, wo **Goodies** und ein **Computer** auf mich warten. Hier erfahre ich etwas

über die **Nullraum Generatoren**. Also weiter durch einen **Gang** zu einer **Halle** mit **drei Wolfsköpfen** und dann zu **Sector 3**.

Ich folge dem **Gang** zu einer **Halle**, gehe unten durch eine **Tür**, finde ein **Tagebuch** und eine **Halle** mit **blauen Energie-Strahlen**. Hier gibt es **Feinde**, **Goodies** und einen **Aufzug** hoch zu **Reaktorblock 3**.

Oben lande ich in einer **Halle** mit **roten Energie-Strahlen**.

Rechts in den **Gang**, weiter in die nächste **Halle** mit **blauen Energie-Strahlen**, einem **Tagebuch**, sowie einem **Gang** zu **Reactor 3**. Ran an das **Computer-Panel** und den **Reaktor ausschalten**. Dann wieder den **Weg zurück** zur **Halle** mit den **drei Wolfsköpfen**.

Dort angelangt wende ich mich der Tür "**Central Energy Block**" zu, und darf nun gegen eine **Menge Feinde** kämpfen. Am Besten ein paar **Granaten** werfen und den Rest beruhigen. Danach schreite ich zu **Sector 2**, wo **zwei Feinde** auf ihr **Schicksal** warten und mir der **Computer** Infos gibt.

Weiter geht's zu einer **Halle**, wo rechts **Barracks** steht. Der **Gang** dort führt in den **Schlafraum** und bringt ein paar **Goodies**.

Hinweis: Ich kann aber auch **ohne** die **Barracks** zu besuchen gleich **links** herum gehen, zu der Halle mit **Aufzug** zu **Reaktorblock 2**.

So komme ich wieder in eine **Halle** mit **roten Energie-Strahlen**, durch eine **Tür** und durch **zwei Hallen** bis zu einem **Rondell rechts** durch die **Tür** in den **Gang** hinein, zum **Reactor 2**.

Ran an das **Computer-Panel** und auch diesen **Reactor ausschalten**.
 Da höre ich die Meldung: „**Gehe zum Central Energy Block**“.

So strebe ich wieder **zurück** zum **Aufzug 2**, runter und zum "**Central Energy Block**". Hier gibt es noch die **Sektoren 1 (Goodies)** und **4 (Ärger)** zum Besuchen, ansonsten laufe ich über die **Brücke** hinüber zur **Mitte** des "**Central Energy Block**" in die **Cutszene**.

4.7 Level 4 - Episode 1 (7. Episode)

"Tiglaary-Raumfestung. Flucht aus der Hölle."

tiglaary4 (Levelsprung von **2** nach **4**! Eigene Speicherung, da kein autosave!)

Auf dem **Kreuzer** sitze ich erst im **Knast** und werde dann befreit, wobei meine **Retter** im Kampf sterben.

Ich nehme ihre **Waffen** an mich und komme so an mein erstes **sechsläufiges Maschinengewehr** namens "**Kerber**". Hinter der **Tür** mit **Dampf** lagert **Munition**, so dass ich meinen **Feuer** spuckenden **Feinden** einheizen kann.

Jetzt stehe ich vor einer **Turbine** mit **drei Schrauben**.

Links davon sind **drei Control-Panels** seitenverkehrt angeordnet, also **3 = 1**. Nun **aktiviere** und **stoppe** ich die **Schrauben**, bis jeweils **unten** eine **Ecke** zum **Durchkriechen** frei ist.

Die **Feinde dahinter** schalte ich aus und fahre danach mit dem **Aufzug hoch**. Oben laufe ich den **Gang** hinauf und stehe vor **zwei** freien **Türen**.

Hinter der **ersten Tür** liegt eine **Schrotflinte** und hinter der **zweiten Tür** befinden sich einige **Tiglaary** und eine **Lasersperre**.

Beim **Gitter**, welches am **Boden** liegt, steht ein **Lüftungsschacht** offen.

Hinweis: Jetzt die **Helligkeit hochdrehen**, sonst wird das eine Odyssee!

Also **geradeaus**, die erste **rechts**, wieder **rechts** und schon kommt die **Kreuzung** mit **2 x 2 Röhren**.

Hier in die **linke nicht blinkende Röhre** hinein und dem **Verlauf** folgen.

Bei der **ersten** dunklen (grünlichen) **Abzweigung** nach **links**, geradeaus und dem **Verlauf** folgen. Schon bin ich an der **zweiten Kreuzung** und damit am **Ausgang** aus dem **Labyrinth**.

Zur Belohnung gibt es **Goodies** und ein **Tagebuch**. Jetzt nach **links** zur **Flughalle** und ab in die **Freiheit**. Also einfach den **Aufgang** hinauf und per **Computer** das **Dach** (Dom) öffnen.

Dummerweise **zerschießen** die **Tiglaary** das **Raumschiff** und erzwingen so eine **Plan-Änderung**. Das neue Ziel heißt "**Main Dock**".

Also **zurück** nach links, wo per **Computer** die **Laserbarriere** ausgeschaltet wird. **Gegenüber** befindet sich noch ein **Computer** zum **Aktivieren** (öffnet das Tor zu den **drei Computer-Panels**) und **Munition**.

Ab durch das jetzt freie **Tor zurück** den Berg hinunter, durch die **Turbine** zurück zum **Knast** und den **drei Computer-Panels**. Alle **drei** sind zu **aktivieren**. Hierdurch öffnet sich das **Tor** hinter der großen **Lagerhalle**. Wer will, kann unter dem **Fahrstuhl** durch und **Munition** holen, ist allerdings nicht ganz ohne **Risiko**.

Ansonsten nach der **Halle** im **Fahrstuhl** nach oben schippern, durch den neuen **Gang** nach **oben** laufen, die Lage klären und ein **Tagebuch** lesen.

Weiter den **Anstieg hoch** rennen und den **Schalter** betätigen.

Jetzt noch durch **zwei Tore** nach **rechts** laufen und der **Level** ist geschafft.

4.8 Level 4 - Episode 2 (8. Episode)

"**Tiglaary-Raumfestung. Durchbruch.**"

autosave_tig4_ep3 (falsche Nummerierung! Müsste ep2 heißen!)

Hier erst mal **Munition** fassen und die **Laserschranken** ausschalten.

Die **Laserschranken** direkt vor einem Tor lassen sich mit **Feuer** auf den dahinter liegenden **Schalter ausschießen**.

Der Gang führt zu weiteren **Laserschranken** und einem runden **Aufzug**. Hier alle erreichbaren **Schalter** aktivieren und die **Laserschranke** vor dem ersten oberen **Tor ausschießen**. Dann den **Gang** hinunter und im Kreis **zurück**.

Jetzt wieder den runden **Aufzug** benutzen und mit **Anlauf** geduckt über die oberste **Laserschranke** ins **Innere** springen. Dort alle erreichbaren **Schalter aktivieren**, die **Waffe** holen und mit dem **zweiten** runden **Aufzug** hochfahren und alle **Schalter aktivieren**.

Hinweis: Wer nicht springen will, der kann auch zum **zweiten** oberen **Tor** gelangen, indem er sich ganz genau **umsieht** und die richtigen **Schalter** drückt.

Unten bei dem Tor erst den **Feind** und dann den **Schalter** ausschießen und ab ins **Munitionslager**. Dann wieder mit dem **zweiten** runden **Aufzug** hochfahren und die **Laserschranke** vor dem **zweiten** oberen **Tor ausschießen**.

Danach überquere ich die **Pendel-Brücke** und gehe am **linken Tor** an Land. Auftauchende **Feinde** stelle ich ruhig und gehe dann **rechts** durch ein **Tor**. Hier schieße ich auf die **Fässer**, wodurch ich zu **Munition** komme. Nebenan sind noch **Goodies** und ein **Computer-Panel**, welches mir die **Tür** öffnet. Dann gehe ich zurück zum **linken Tor**, wo noch ein **Computer-Panel** steht, und **aktiviere** es.

Nun zurück durch das geöffnete **Tor** in den Gang zu einem neuen **Computer-Panel** mit **Laufband-Symbol**. Sobald dies **aktiviert** ist, läuft das **Förderband**.

Es gibt auf der **anderen** Seite noch ein **Computer-Panel** mit **Zylinder-Symbol**, was aber für den Spielverlauf **ohne Bedeutung** ist. Wer will kann es **aktivieren** und daneben noch **Munition** mitnehmen.

Es geht per **Lore** nach **oben**, aber die **Sprungleistung** ist zu mager. So aktiviere ich den **Fly-Modus** im Spiel mit `^ -> sv_cheats 1 -> fly`.

Damit **fliege** ich über das **Förderband** bis zum **Schachtende**, wo die **Tiglaary** lauern. Nachdem ich alles klar gemacht habe, gehe ich zum **linken Tor** und **schieße** den **Schalter** hinter der **Laserbarriere** aus. Dann **fliege** ich über die neue **Laserbarriere**, erledige einen **Feind** und laufe **links** durch das **Tor** zur nächsten **Episode**.

Hinweis: Wenn Du willst, kannst Du auch ohne **Fly-Modus** das **Schachtende** erreichen. Dazu springst Du in eine **Lore** und fährst mit ihr nach oben. Kurz vor dem **Schachtende** gehst Du **rückwärts** von der **Lore**, bevor sie sich nach **unten dreht** und zurückläuft.

Nun wartest Du, bis die **Lore** mit ihrem **Boden** während der **Drehung** eine **schiefe Aufwärtsebene** bildet. Wenn sie in **Höhe** des oberen **Absatzes** liegt, läufst Du **schnell** diese Ebene in der Mitte **hoch** und springst am **Ende** über die **Kante**.

So landest Du auf dem **Absatz**, von dem aus die nächsten **Feinde** bekämpft werden. Nach dem Ausschalten der **Feinde** und dem **Ausschießen** des **Schalters** hinter der **Laserbarriere**, springst Du über die **erste Barriere** und kriechst **links außen** zwischen **zwei Laserstrahlen** hindurch. Unter der **dritten Laserbarriere** kannst Du **durchrobben** und über die **vierte Barriere** hinweg springen.

4.9 Level 4 - Episode 3 (9. Episode)

“Tiglaary-Raumfestung. Kriegsmaschine.“

autosave_tig4_ep1 (falsche Nummerierung! Müsste ep3 heißen!)

Um zum “**Main Dock**“ zu gelangen, gehe ich durch die U-förmige **Halle** und danach **links** durch ein **Tor** zu einer Kiste mit **Raketen-Munition**, **HE-Granaten** und **Regenerationsampullen**. In der Mitte der **Halle** ist noch ein **Munitionslager** mit **Irrweg**.

Hinweis: Dieser **Irrweg** führt zu einer Menge **Feinde** und zu einem **Schacht**, welcher in einem **geheimen Raum** mit reichlich **MG-Munition** und **Raketen** mündet. Hier kommst Du sogar zur **Halle** vor dem “**Main Dock**“, aber nicht hinein und verbrauchst dabei viel **Munition**. Weiter gibt es im **Irrweg** noch einen **zweiten geheimen Raum** mit **Munition**.

Nun springe ich über **drei Zylinder** und **aktiviere** ein **Computer-Panel**.

Gegenüber ist ein **Luftschacht**, welcher in einen **Gang** mündet, an dessen **Ende** ein weiterer **Luftschacht** liegt.

Die **Feinde** stelle ich ruhig und die **Goodies** stecke ich ein.

Dann nehme ich den **Fahrstuhl** nach **unten** und laufe durch ein **Tor** bergab.

In der **Lagerhalle** gibt es **Raketen** und der obere **Mittelgang** zieht mich **magisch** an. Hier folgen nacheinander **zwei ovale Türen** und eine **Halle** mit **Aufgang** zu einem **Computer-Panel**.

Jetzt geht das **Tor** zur **Halle** auf und ich renne zum **Kampfroboter**. Nachdem ich **zwei Hallen** aufgeräumt habe, bewege ich mich zum **linken Tor** und komme so zum “**Main Dock**“ mit **Cutszene**.

4.10 Level 6 - Episode 1 (10. Episode)

“Burg. Weg zur Zitadelle.“

autosave_burg6_ep1_1 (Levelsprung von 4 nach 6!)

Nach der **Landung** tausche ich Argumente mit einigen **Feinden** aus.

Als sie ruhig sind, gehe ich weiter auf der **Straße** in Richtung **Festung**.

Seitlich sind einige **Munitionslager**.

Am Ende der **Straße** betrete ich die **Festung** und finde im Quartier ein **Tagebuch**.

Der **Aufgang** versteckt sich hinter einer kleinen **Tür** am **Eingang**.

Da gehe ich **hoch** und übernehme die **Festung**, nachdem ich am **Computer** das **Kraftfeld** vor dem **Haupteingang ausgeschaltet** habe.

Die auftauchenden **Feinde** bearbeite ich mit den **zwei Geschützen** von **oben** und besichtige anschließend unten das **Waffenlager** ("Dolphin" mitnehmen!).

Dann gehe ich **zurück** zum **Haupteingang** und checke unten die **Quartiere rechts** und **links**, denn da liegt **auch** die supergute **Strahlenkanone "Dolphin"**. Mit ihr schlendere ich den linken **Aufgang hoch** und gebe den Anderen Saures.

Der **Obergang** führt mich zu einer "**Rifle Range**" und einem **Waffenlager**.

Danach schreite ich durch die **Tür**, springe **runter** in den **Gang** und laufe durch die nächste **Tür** eine **Treppe** hinunter zu einer kleinen **Halle** mit einem großen **Space-Wandgemälde** (sehenswert).

Anstatt die **Tür links** zur **nächsten Episode** zu nehmen, laufe ich die andere **Treppe hinauf**. So komme ich zu einem **Schulungsraum** mit einigen **Feinden** und einem **Lager** mit **Energiezellen** und **Regenerationsampullen**. Danach gehe ich **zurück** die **Treppe hinunter** und dann **rechts** durch die **Tür** zur **nächsten Episode**.

Hinweis: Es gibt noch einen **anderen Weg** zum **Schulungsraum**.

Einfach nach dem **Haupteingang** nach **rechts** in den Gang mit dem **violetten Licht** gehen und sich oben etwas umsehen.

4.11 Level 6 - Episode 2 (11. Episode)

"Burg. Die drei Wege."

autosave_burg6_ep1_2

Vor dem **Labyrinth** stehend **aktiviere** ich zuerst das **linke Computer-Panel einmal** und dann das **rechte Computer-Panel zweimal**, um das **Labyrinth** so **auszurichten**, dass ich **durchpasse** (am Ende ducken).

Nun stehe ich vor der **Tür** des **ersten Weges**. Die **Treppe** gehe ich **hoch** und komme zu einem **Raum** mit einem **Feind** und einem **Aufzug**.

Der bringt mich **abwärts** und führt mich zu einem **Wasserbecken** mit "**DANGER**" Schildern.

Hinweis: Alternativ zum **Aktivieren** der **Computer-Panels** zum Finden des **dritten Weges** kann das **Wasserbecken** auch mit dem **Fly-Modus** überquert werden.

Hier gehe ich nach **links** durch die nächste **Tür** zum Raum des **zweiten Weges** und treffe dort auf **zwei Feinde**. Da ich auf diesem **Weg** nicht weiter komme, laufe ich **zurück** zu den **Computer-Panels**.

Mit dem **Labyrinth** im **Rücken** gehe ich zuerst zum **Computer-Panel rechts** und **aktiviere** es **viermal** hintereinander.

Dann laufe ich hinüber zum **Computer-Panel links** und **aktiviere** es **einmal**.

Nun mache ich mich wieder auf den **Weg** durch das **Labyrinth**. Die dicken **Streifen** an der **Decke** dienen als **Orientierung**. Ich halte mich **links** und finde so drüben die **Kante** der **versteckt** liegenden **Tür** des **dritten Weges**.

Hinweis: Alternativ hierzu gibt es eine **weitere** Möglichkeit die **Tür** des **dritten Weges** zu finden. Mit dem **Labyrinth** im Rücken gehst Du zuerst zum **Computer-Panel rechts** und **aktivierst** es **zweimal** hintereinander. Dann gehst Du zum **Computer-Panel links** und **aktivierst** es auch **zweimal**. Nun läufst Du **zurück** zum **rechten Computer-Panel** und **aktivierst** es **dreimal** hintereinander. Danach hältst Du dich im **Labyrinth links außen**.

Ich gehe durch die **Tür** des **dritten Weges** und folge der **Treppe** nach **oben**. Ein **Feind** begrüßt mich am Eingang des **geheimen Raumes**, welcher **seitlich** mit **roten Energie-Strahlen** gesichert ist. Am **Ende** dieses Raumes liegt eine **Falle**. Also kurz **hingehen** und gleich **wieder** einen Schritt **zurück** machen. Danach **seitlich** vorbeigehen.

Dahinter ist ein **Gang** mit **zwei Feinden** und einer **kleinen Treppe**. So komme ich zu dem **Übergang**, welcher mich über das **Wasser** führt. Dann die **Stufen** hinunter und in den **Gang** mit den **Seitentüren** und einigen **Feinden**.

Die **erste Seitentür** bringt mich zu einem **Raum** mit **Sturmgewehr** und **Goodies**. Hinter der **zweiten Seitentür** liegt in einem anderen **Raum** noch ein **Computer-Panel** mit **Information**.

Zurück auf dem **Gang** laufe ich bis zum **Ende** durch und treffe schließlich auf den **runden Teleporter-Raum**. Nebenan finde ich noch ein **Tagebuch** und die **Konsole** zum **Aktivieren** des **Teleporters**. Daraufhin düse ich ab.

4.12 Level 6 - Episode 3 (12. Episode)

“Burg. Stadt der Toten.“

autosave_burg6_ep2

Ich **lande** in einem **Gewölbe** nahe der **Zitadelle** und laufe die **Wendeltreppe** hoch. Nun muss ich eine **Reihe** von **Toren** mit **Feinden** passieren.

Hinweis: Du kannst hier sowohl nach **links** als auch nach **rechts** gehen.

Ich gehe nach **rechts** und nach dem **dritten Tor** finde ich ein **Waffenlager** mit **Computer**. Nachdem ich die **Feinde** eliminiert habe, laufe ich **schräg** zur **Kirche** hinüber. **Dort** gehe ich **geradeaus** und betätigte **schnell** die **zwei “Chrono Sensoren”**, worauf ich zu einer **Brücke** komme, welche über einen **Lava-See** führt. Hier **beeile** ich mich, die **rechte Treppe** zu erklimmen und die **Feinde** auszuschalten. Der **Gang** führt zu einem **Computer-Panel** mit **Info**. In der **Mitte** des **Raumes** ist ein **Aufzug**, der sich **nicht öffnen** will. **Stattdessen** bekomme ich die Meldung: “**Der Empfangs- und Transportschacht ist gesperrt. ID-Karte einführen.**“

Da ich keine **ID-Karte** habe, gehe ich weiter und komme zu einer **Tür** bei einer Art **Sternsymbol**. Hier gehe ich **rechts – links – rechts** und finde ein **Tagebuch**. **Gegenüber** ist noch eine **Tür** mit einer **Statue** im **Raum**.

Weil auch hier keine **ID-Karte** zu finden ist, verlasse ich die **Kirche** wieder und wende mich nach **links**, um weiter zu **suchen**.

So **durchlaufe** ich nach der **Kirche** nun das **vierte Tor** und finde am **Ende** des **Hofes** ein **Waffenlager** mit **Tagebuch**.

Nach dem **fünften Tor** treffe ich in der **Mitte** eine **Wendeltreppe**, die ich aber **meide** und bei dem **sechsten Tor** finde ich wieder ein **Waffenlager**.

Am Ende des **achten Tores** stoße ich erneut auf eine **Wendeltreppe**, welche ich diesmal **hinabsteige** und dafür mit einem **Tagebuch** belohnt werde.

Die nächste **Munitions-Tankstelle** kommt nach dem **neunten Tor**, und nach dem **zehnten Tor** stehe ich auf einmal vor **zwei Kontrollzentren**.

Im **ersten Kontrollzentrum** finde ich **Raketen** und eine **Regenerationsampulle**.

Im **zweiten** gibt es eine **Zugangskarte (ID-Karte)**, **Computer-Infos** und **Energie-Zellen**.

Die **Frau** im **zweiten Kontrollzentrum** ist **unbewaffnet** und macht keinen Ärger, also lasse ich sie am **Leben**.

Die **Kirche** dazwischen ist **verschlossen**.

Da ich jetzt eine **ID-Karte** habe, laufe ich **zurück** zur **Kirche** zwischen dem **dritten** und **vierten Tor**.

Dort angekommen, gehe ich schnurstracks zum **Aufzug** und **öffne** die **Tür**.

Ein **Druck** auf den **blauen Pfeil** und schon geht es **abwärts**.

4.13 Level 6 - Episode 4 (13. Episode)

“**Burg. Meister Rumis Geheimnis.**“

autosave_burg6_ep3

Zuerst erledige ich einen **Feind**, dann gehe ich eine **Treppe** hoch.

Bei der **Tür** oben kommt die Meldung: “**Zugang für das Testgelände durch das Kontrollzentrum**“.

So gehe ich **zurück** die **Treppe hinunter** und **krieche** in den **Luftschacht links** neben dem **Aufzug** hinein.

Hinweis: Um in den **Luftschacht** zu **kriechen**, stellst Du dich direkt davor und hältst die **Vorwärts-Taste** (Finger 1) gedrückt. Dann tippst Du die **Sprung-Taste** (Finger 2) kurz an und drückst gleich danach die **Ducken-Taste** (Finger 2). Ein bißchen mit **Schwung** und schon bist Du **drin**.

Auf der anderen **Seite** komme ich in einen Raum mit **Feinden** und **Kötern**. Dort aktiviere ich das mittlere **Control-Panel** und öffne die **untere Tür**. Diese führt mich direkt zur “**Reactor Area**“.

Hier heißt es die **Strahlenkanone** auspacken. Am **Control-Panel** schalte ich die **Reaktoren 2 und 4** aus und erledige **blitzschnell** die auftauchenden **Feinde**. Dann **springe** ich von der **Brüstung** genau auf die **schiefe Ebene** und komme wohlbehalten **unten** an.

So gehe ich zum **nächsten** abgeschalteten **Reaktor** und fahre mit seinem **Aufzug** hoch. Den Gang zum "**Control Center**" nehme ich geschwind, dann **gerade** durch, die **Treppe hinunter**, danach **hinüber**, die **Treppe hoch** und wieder **geradeaus** bis zu einem **Tankartigen Behälter**.

Hier **rechts** durch die **Tür** und am **Control-Panel** die obere **Tür** Freischalten.

Zurück geht es sehr flott, wenn man den **blauen Schalter** drückt.

In der "**Reactor Area**" fahre ich mit dem **Aufzug runter**, gehe dann **hinüber**, fahre **hoch** und schalte die **2 und 4** ein. So komme ich locker wieder **zurück** und gehe nun durch den **oberen Luftschacht** zum **Anfang** der **Episode** und zu der **oberen Tür**.

Hinweis: Wer hier mit dem **Fly-Modus** gearbeitet hat, der kommt **nicht** mehr in den **Luftschacht** hinein, da beim **Fliegen** die Funktion **Ducken** deaktiviert ist. Deshalb muss vor dem **Ducken** der **Fly-Cheat** zurückgenommen werden.

Jetzt stehe ich zwar **kurz** vor dem **Teleporter**, bekomme aber die Meldung: "**Zugang nur für Top Offiziere**". So laufe ich in die **andere Richtung** und lande bei einer "**Rifle Range**", sowie einem **Control-Panel** für einen **Windkanal**.

Hier gebe ich **Stoff** und beseitige erst mal die **fliegenden Köter** mit der **Schrotflinte**.

Die oberen **Schächte** sind nur **Nepp**, so nehme ich den **unteren Schacht**.

Gesteuert wird hier vor allem durch **Stillhalten**, denn **Auftrieb** gibt's von alleine.

So **sinke** ich in den **Hunde-Schacht** und komme an einem **Control-Panel** mit **Feind** wieder heraus.

Dieses **Panel** wird **aktiviert**, ebenso ein **weiteres** und die **Kanone** wird auf die **Kiste** ausgerichtet.

Nachdem die Kiste **weggeballert** ist, gehe ich durch die **Tür** und komme zu einem **Gleistunnel**, der zu einem "**Warehouse**" führt. Einige **Feinde** warten schon.

Hier nehme ich die **Zugangskarte** und eine verschlüsselte **Nachricht** in Empfang.

Anschließend schreite ich wieder den **Weg** zurück, durch den **Hunde-Schacht** und den **Windkanal**.

Mit der **Zugangskarte** öffne ich nun die **Tür** zum **Teleporter** und gehe die **Treppe hinunter** bis zur **Tür** und der **Cutszene**.

Dann **aktiviere** ich per **Computer** den **Teleporter** und schwirre ab.

4.14 Level 7 - Episode 1 (14. Episode)

"Heilig. Die Landung."

autosave_proz7_ep1_1

Ich lande auf einer **Brücke** und werde von einem **Feind** „begrüßt“.

Er überlässt mir sein **Maschinengewehr** und die **Tür** hinter ihm leuchtet **bläulich**.

Da die **Tür** verschlossen ist, gehe ich nach **links** und finde **Energiezellen**, eine **Regenerationsampulle** und einen **Aufzug**, der mich nach **unten** bringt.

Dort treffe ich ein **Mönchartiges Monster** und folge dem **Gang** bis zu einem **Tor**. Dahinter warten noch **drei** weitere **Mönchartige Wesen**. Außerdem gibt es **Energiezellen**, **zwei Regenerationsampullen** und **225 Schuss MG-Munition**. Mein **Weg** führt mich nun zu einer **Leiche** mit einem **Tagebuch**, sowie **Raketen**, eine **Regenerationsampulle** und **Energiezellen**.

Dahinter liegt ein **Eingang**, an dessen **Ende zwei Feinde** ihre **Handgranaten** nach mir **werfen**. Ich antworte mit **Raketen** und kann die **Situation** klären. Nun stehe ich in einer **Halle** mit **drei** weiteren **Feinden**. Nachdem ich sie beruhigt habe, sammle ich eine **Regenerationsampulle** und **Energiezellen** ein. Dann gehe ich nach **rechts** zu einer **Tür**.

Die ist **verschlossen** und ich höre die Meldung: „**Zutritt verweigert. Benutzen Sie die Notfall-Konsole.**“ So laufe ich die **Schräge hinunter** zu der Tür **“The Power Store“**. Hier finde ich **zwei Sturmgewehre**, **Munition**, **zwei Regenerationsampullen** und **Energiezellen**.

Dahinter ist ein **Riss** in der **Mauer** mit **drei Fässern** davor. Ein gezielter **Schuss** mit dem **Sturmgewehr** und ich kann **durchsteigen**.

Sofort werde ich von **links** unter **Feuer** genommen, kann das Problem aber lösen und **steige** dann **rechts** an der **Wand empor**, wo ich im **Halbkreis** nach **links hinüber** gehe. **Hinein** in das **Rohr** und eine **Granate** nach **scharf links** geworfen, oder erst **hinunter gesprungen** und mit der **dreiläufigen Schrotflinte** mal kurz durchgezogen, dann ist der **Weg** frei.

Ich komme auf einem **Podest** heraus, wo **rechts zwei Computer-Panels** und ein dunkler **Info-Bildschirm** an der **Wand** hängen. Hier ist also die **Notfall-Konsole**. Ich **schalte** die **Tür** frei und **aktiviere** daneben eine **Nachricht**. Die **zwei Regenerationsampullen** und **Energiezellen** stecke ich ein, bevor ich über das **Geländer** auf einen **Pfeiler** nach unten **springe**.

Ich hole noch etwas **Munition** aus dem **Power Store** und betrete dann durch die **obere Tür** eine weitere **Halle** mit **dunklen Energie-Säulen**.

Hier lauern **drei Feinde**, denen ich mit dem **Raketenwerfer** einheize. Nach **rechts** und den **Aufzug** hinunter. Unten in den **schrägen Gang** nach **oben** gehen zur nächsten **Episode**.

4.15 Level 7 - Episode 2 (15. Episode)

“**Heilig. In der heiligen Stadt.**“

autosave_proz7_ep1_2

Jetzt bin ich in der **heiligen Stadt** und habe nun verschiedene **Möglichkeiten**, zum **Ziel** zu kommen.

Zuerst nehme ich das **Tagebuch**, sowie **Regenerationsampullen** und **Energiezellen** an mich, und betrete dann eine **Kirche**, wo **drei Feinde** ihr Leben lassen.

Im folgenden **Gang** befinden sich **Energiezellen**, **Regenerationsampullen**, ein **Sturmgewehr** und **Hightech-Granaten**. Ich verlasse diese **Kirche** und gehe zur **nächsten** hinüber.

Dort sind wieder einige **Feinde**, sowie **Regenerationsampullen** und **Energiezellen**.

Ich verlasse auch diese **Kirche** und wende mich durch ein **Tor** nach **rechts**. An der Straße wartet wieder ein **Tor** auf mich. Hier ist **links** ein **Zeichen** in Form von **zwei dampfenden Rohren** für alle diejenigen, welche nicht durch die **Kirchen** sondern über die **Straßen** zum **Ziel** unterwegs sind.

Nach dem **Tor** laufe ich an einem **bunten Portal** vorbei und knipse einige **Gegner** aus. Am Ende der **Straße** liegen **zwei** durch **Energiestrahlen** geschützte **Tore**, wobei das **linke** passierbar ist.

Beim **Eintreten** startet eine **Cutszene**, in der Großmeister **Teofrast Rumi** seinen Auftritt hat, und **Geheimnisse** über den **Kraftfeldgenerator** sowie den **Kristall-Schlüssel** ausplaudert.

Anschließend geht es einen **Schacht hinunter** und nun stehe ich an einer **Kreuzung** aus **vier Röhren** mit **Kötern** und **fliegenden Hundewesen**. Die **Röhren** sind **unterschiedlich beleuchtet**. Ich nehme zuerst die **Röhre** gegenüber der **hell beleuchteten** und gehe dann **links – rechts – links** zu einem **Raum** mit **zwei Feinden**.

Hier muss ein **Schaltkasten** **zerschossen** werden, um das **Kraftfeld** zu **deaktivieren**. Außerdem kann ich noch **Regenerationsampullen** und **Energiezellen** einstecken.

Wie ich gekommen bin, gehe ich **zurück** zur **Kreuzung** und dort in die **linke Röhre** hinein. Nun **krieche** ich nach **rechts – links – rechts** zu einem **Raum** mit **fliegenden Hundewesen** und **zwei Mönchs-Monstern**. Auf dem **Schreibtisch** in der **Ecke** liegen **Energiezellen** und **Regenerationsampullen**.

Das **Computer-Panel** enthält eine **Nachricht** und **gegenüber** ist ein langer **Gang** mit **Kötern** im **Wasser**. Ich gehe **außen** entlang zum **Tor** mit der **Laserbarriere** und schalte sie aus. So komme ich zu einer **weiteren Halle** mit **Feinden** und einem **Gang**, der zu einer **Wendeltreppe** führt.

Oben bekämpfen mich **zwei Mönchs-Monster**. Ich schicke sie schlafen und verlasse den Raum. Dann gehe ich **rechts** und schließlich **links** durch eine **Tür** in einen **Gang**, welcher **dunkle Energie-Säulen** an den Wänden hat.

Da komme ich zu einem **Platz** mit einer **leuchtenden Kugel** und einigen **Feinden**. **Links** davon ist ein **Tor** mit **zwei U-förmigen Zacken** drauf (sieht aus wie **Unreal**). Hier laufe ich durch und dann **rechts** den **Weg** hinunter an den **Dampf-Zeichen** vorbei in Richtung der **zwei Energie-Tore**. Das **rechte Tor** ist jetzt auch **passierbar** und führt mich über einen **Steg** zu einer **Tür** und damit zur nächsten **Episode**.

4.16 Level 7 - Episode 3 (16. Episode)

“Heilig. Der letzte Außenposten.“

autosave_proz7_ep2_1

Den **Außenposten** mische ich auf und komme zu einem **Raum** mit einer **kuppelartigen dunklen Energiesäule**.

Nachdem ich meinen Bestand an **Regenerationsampullen** und **Energiezellen** aufgefrischt habe, nehme ich das **Tagebuch** und aktiviere das **Computer-Panel**, um den **Aufzug** Freizuschalten.

Ich verlasse den **Raum** und folge einer **halbrunden schiefen Ebene** aufwärts zum **Aufzug**.

Oben stehen einige **Feinde** und der **Raum** dahinter birgt **Regenerationsampullen**, **Energiezellen** und ein **Computer-Panel**.

Der **Raum** auf der zweiten **Ebene** ist deutlich **größer** und bietet mehrere **Waffen** zur Auswahl.

Das **Computer-Panel** ist diesmal **nicht** im **Raum**, sondern auf **halber Höhe** in Richtung **Aufzug**.

Der dritte **Raum** ist voller **Energiezellen** und **Regenerationsampullen**.

Außerdem finden sich hier ein **Tagebuch** und **HE-Granaten**.

Auf der **vierten Ebene** treffe ich außer **Feinden** auch einen Raum mit einem **Ring** in der Mitte. Dies ist der **oberste Raum**. Nachdem ich auch hier den **Aufzug** frei geschaltet habe, schaue ich noch einmal einen **Stock tiefer** und **rüste** nach.

Dann zurück zum **Aufzug** und **hoch** zur nächsten **Episode**.

4.17 Level 7 - Episode 4 (17. Episode)

“Heilig. Arche des Lichts.“

autosave_proz7_ep3_1

Oben angekommen sehe ich einen **Feind**, der sich mit **drei Mönchs-Monstern** und einigen **Kötern** herumschlägt. Nachdem er gefallen ist, nehme ich seinen Platz ein und bereinige die Situation.

Zur Belohnung sammle ich **Energiezellen**, **Regenerationsampullen** und **Munition**, sowie **Hightech-Granaten** ein.

Auf der Rückseite der **Arche** befindet sich ein **bewachter Eingang** mit **Aufzug**.

Unten angekommen, schalte ich erst mal das **Mönchs-Monster** aus und erkunde dann das **Innere** des **Raumschiffs**.

Die Tür mit **Yin-Yang Verschluss** führt in einen **Korridor** mit **zwei** weiteren **Mönchs-Monstern** und **Kötern**. Die **erste Tür links** ist uninteressant, die **zweite Tür links** führt zu einem **Teich** und einem **Feind**.

Nun wende ich mich der **rechten Seite** zu und komme zu einem **Rondell** mit **dreieckigem Tunnel**. Am Ende dieses **Tunnels** treffe ich bei einem **weiteren Rondell** ein **Mönchs-Monster** mit **Kötern**.

Die nächste **Tür** bringt mich zu einem **Teich** mit **Laser geschütztem Durchgang**. Da sich die **Sperre** immer bei **Annäherung** einschaltet, suche ich nach einer **Möglichkeit**, den **Mechanismus abzuschalten**. Seitlich sind keine Schalter, so suche ich die **Decke** ab und finde **über mir** ein **kleines violettes Kästchen**. Ein **Feuerstoß** aus dem **Sturmgewehr** und die **Lasersperre** ist Geschichte.

Der **Durchgang** führt zu **drei Rondellen** mit **orangefarbener Energie-Säule** und **zwei Mönchs-Monstern** mit **Kötern**.

Hinter der **Energie-Säule** liegt eine **Tür** zu einem **Korridor**, auf dem in der **Mitte** eine **weitere Tür** zu einer **Halle** mit **blauer Energie-Säule** und kämpfenden **Feinden** führt. Nachdem ich für Ruhe gesorgt habe, sammle ich die **Waffe** ein und sehe mir die **blaue Energie-Säule** aus der Nähe an. Am **Boden** unter den Gittern liegt ein **Zylinder** mit **Flammenwerfer-Munition**. Da der **Abstieg** wie eine **Falle** aussieht, drehe ich um und kehre zu der **orangefarbenen Energie-Säule** zurück.

In der Nähe lockt mich ein **dreieckiger Tunnel** an, in den **krieche** ich hinein. An dessen **Ende** befinden sich eine **Gabelung** und eine **Leiche** mit **Energiezellen**, eine **Regenerationsampulle** und eine **Strahlenkanone**. Der **linke Weg** führt zu der **Falle** zurück, also nehme ich den **rechten Weg**. Der führt zu einer **Halle** mit einem **Dach** in der Mitte und **Rundgängen** außen. Auf den **Gängen** patrouillieren **Mönchs-Monster** und **Köter**, welche wie **Fußbälle** durch die Gegend **rollen**.

Hinweis: Hier gibt es **zwei Möglichkeiten**. Entweder **schnell** nach unten **durchlaufen** oder erst mal **aufräumen** und dann die **untere Röhre** suchen.
 Gegen die **Mönchs-Monster** helfen **Granaten** und **Raketen**, die **Köter** können mit **Schrotflinte** oder **MG** eliminiert werden.

Zuerst springe ich auf das **Dach** in der **Mitte** der **Halle** und mache die **Mönchs-Monster** mit **Raketen** platt. Dann hüpfе ich auf den **obersten Rang** und steige durch die **Röhre** in die **Wendeltreppe** nach **unten**.

Dort laufe ich zu einer **Röhre** mit einer **kleinen Rampe** und lande in einem **Raum** mit **vergitterten Ausgängen**. Dampf strömt ein und Sekunden später ist der **Ausgang** auf. Da steige ich durch zur nächsten **Episode**.

4.18 Level 7 - Episode 5 (18. Episode)

“Heilig. Bergung des Kristalls.“

autosave_proz7_ep3_2

Nun bin ich auf dem **Weg** durch einen **gläsernen Tunnel**, um den **Kristall** zu bergen. Auf der anderen **Seite** beschießen mich **drei Mönchs-Monster** mit grünem **Bio-Gift**. Sie schießen vor allem in die **Mitte**, so dass ich mich **außen** halte und sie mit der **Strahlenkanone** fertig mache.

Ich komme zu einem **Gang** mit **weißen Energie-Säulen** an den Seiten. Der **Gang** führt zu einer **großen Halle** mit einer **leuchtenden Kugel** in der **Mitte** und **zwei Ausgängen**.

Rechts bei dem **Toten** finde ich **Energiezellen**, **Regenerationsampullen**, einen **Flammenwerfer**, **Munition** und ein **Tagebuch**.

Die **Mönchs-Monster** und **Köter**, welche mich jetzt **angreifen**, halten mich nur kurz auf.

Ich nehme den **rechten Ausgang** und gehe gleich **wieder rechts** in eine **Halle** mit einem **leuchtenden Zylinder** in der **Mitte** und einem **Mönchs-Monster**.

Die **Munition**, sowie **Energiezellen** und eine **Regenerationsampulle** stecke ich ein und sehe mir die **untere Tür** an, welche zu einem **Raum** mit **3D-Stadtplan** führt.

Jetzt **zurück** in den **Gang** nach **rechts** und durch die **Tür** in eine **rote Halle** mit **zwei Mönchs-Monstern** und **Kötern**. Nachdem ich sie beruhigt habe, nehme ich die **linke Tür** mit **vier kleinen roten Leuchten** und folge dem **Gang** zu einer **Halle** mit **roten Sternen** in der **Mitte**.

Dort erwarten mich **zwei Mönchs-Monster** mit **Köter** und nerven mich kurze Zeit. Anschließend nähere ich mich der **Tür** mit dem **blauen Dampf**, worauf diese **aufgeht** und den Blick auf ein **Kristallfeld** freigibt. Hier muss der **Kristall-Schlüssel** liegen. Der **gelbgrüne Dampf** jedoch macht auf mich einen **giftigen** Eindruck, weshalb ich es vorziehe, erst einmal zur **großen Eingangshalle** mit der **Kugel zurückzukehren** und den anderen **Ausgang** zu **erkunden**.

Dieser führt mich zu einer **Halle** mit einem **leuchtenden Zylinder** in der **Mitte** und einigen **Feinden**. Ich gab ihnen Saures und laufe dann **links hoch** zu einem **Gang** mit seitlichen, **teilweise defekten, weißen Energie-Säulen** und **Munition**.

Der anschließende **Raum** enthält neben einem **Mönchs-Monster** gleich **fünf Computer-Panels** und **vier hellblaue, teilweise defekte Zylinder** mit **drei Regenerationsampullen** und **zwei Energiezellen**.

Ich aktiviere das **Computer-Panel rechts außen** und bekomme eine **Info**.

Danach benutze ich das **Computer-Panel** in der **Mitte** und **saugt** damit das **Giftgas** aus dem **Kristallraum** ab. Jetzt ist der **Weg** frei!

Ich laufe den **Gang zurück** und stelle fest, dass **links** noch eine **Tür** aktiv ist, welche zu einer **Halle** mit einigen **Feinden** führt.

Links in der **Halle** liegt ein **Raum** mit einem toten **grünen Monster** und daneben ein **weiterer Gang** mit **teilweise defekten, weißen Energie-Säulen**. Der **Gang** führt zu einem **Kontrollraum** mit einem toten **Mönchs-Monster** und **fünf Konsolen** am **Boden**, sowie **vier Monitore** an der **Wand**.

Ich nehme die **Regenerationsampulle** samt **Energiezellen** mit, und gehe **zurück** zur großen **Eingangshalle**.

Von dort aus **wieder** in den **Gang** bei dem **Toten**, **geradeaus** zur **roten Halle**, dann **links** in den **Gang** und **dahinter** in die **nächste Halle** mit den **roten Sternen**, wo es **links** zum **Kristallraum** geht. Jetzt rein in den **Kristallraum** und in die **Cutszene** mit **Aufnahme** des **Kristallschlüssels**.

4.19 Level 8 - Episode 1 (19. Episode)

“Burg. Kein Weg zurück.“

autosave_burg8_ep2

Der **Kristallschlüssel** bringt mich nach **Burg** zurück, wo ich nun in der **Stadt der Toten** nach **Rumis Teleporter** suche, um den **Kreed** zu verlassen.

Ich nehme die **Regenerationsampulle**, sowie **Energiezellen**, **Raketen** und das **MG** an mich und gehe zur **Tür**. Dahinter wollen unbedingt **zwei Feinde** sterben. Einer von ihnen überlässt mir den **Energiekonzentrator** “**Vard**“.

Jetzt laufe ich die **Wendeltreppe hoch**, mache einen **Feind** alle und schreite durch den **Ausgang** zur **Stadt der Toten**. Im Vergleich zu **Level 6** ist es nun **dunkel**.

Ich gehe nach **rechts** durch einige **Tore** hindurch. Gleich vor dem **ersten Tor** finde ich auf der **rechten Seite** ein volles **Waffenlager** mit der neuen Waffe “**Grendel**“, welche **Plasmabälle** verschießt.

Nach dem **zweiten Tor** kommt anfangs ein **Waffenlager** und am **Ende** eine **Wendeltreppe**, die ich aber **meide**.

Das **vierte Tor** ist zu, dahinter lauern **drei Feinde** und nach dem **fünften Tor** kommt gleich **rechts** ein **Waffenlager** mit einem **Feind** und **zwei Computer-Panels**. Das **rechte Panel** gibt mir eine **Info** und außen lauern wieder einige **Feinde**.

Nun **schräg** hinüber in die **Kirche** hinein und den **Gegner** erledigen. Dann durch die **Tür** den **Steg** über die **Lava** entlang **links hoch** und alle **Feinde** ausschalten.

Am Ende des **Ganges** befindet sich **rechts** ein **Computer-Panel** mit einer **Info**.

Gegenüber ist eine **Rampe**, welche zu einer **Tür** führt. Diese ist jedoch **verschlossen** und es kommt die Meldung: “**Hauptnotfallsystem aktiviert. Sektor gesperrt.**“

Deshalb verlasse ich die **Kirche** und laufe nach **links** zum **sechsten Tor**.

Vor dem **siebten Tor** liegt **rechts** ein **Waffenlager** mit **Hightech-Granaten**.

Nach dem **achten Tor** komme ich in der **Mitte** an einer defekten, **brennenden Tür** mit einem **Toten** vorbei.

Die **Feinde** schalte ich mit der **Strahlenkanone**, dem **Raketenwerfer** oder bei **Gruppen** mit der **Plasmakanone** aus.

Am **Ende** des **zehnten Tores** könnte ich eine **Wendeltreppe** hinab gehen, **lasse** es aber lieber. Hinter dem **elften Tor** befindet sich in der **Mitte** ein **Waffenlager** mit einem **umgestürzten** Regal.

Nach dem **zwölften Tor** habe ich es mit einigen **Feinden** zu tun und anschließend besuche ich den **ersten Kontrollraum**, welchen ich im **sechsten Level** schon mal gesehen habe. Diesmal gibt mir das **rechte Computer-Panel** eine **Info**, und ich nehme noch die **Munition** mit.

Danach schaue ich auch in den **zweiten Kontrollraum**, in dem **früher** die **Frau** mit der **Zugangskarte** war. **Sie** ist inzwischen **weg**, stattdessen finde ich **zwei Energiezellen** und eine **Regenerationsampulle**.

Während beim **ersten Mal** die **Kirche** zwischen den **Kontrollräumen** **verschlossen** war, ist sie nun **offen** und wird von mir **erkundet**.

Zuerst eliminiere ich den **Feind**, danach betrete ich durch eine **dunkle Tür** den **Reaktor-Raum**. Hier schalte ich einen weiteren **Feind**, sowie das **Sicherheitssystem** aus.

Nun laufe ich wieder **zurück** zur **Kirche** zwischen dem **fünften** und **sechsten Tor**.

Dort gehe ich zu der **Tür** mit der **Rampe** gegenüber des **Computer-Panels**. Diese **Tür** **öffnet** sich jetzt und ich sehe **Rumis Teleporter**.

Die folgende **Cutszene** zeigt das **Einsetzen des Kristalls**, sowie das **Gespräch** mit den **Geistern der Prazaar**. Diese erteilen den **Auftrag**, sich nach **Haal** zu **beamen** und den **Kreed** zu **zerstören**, um die **Welt** zu **retten** und nach **Hause** zu kommen.

4.20 Level 9 - Episode 1 (20. Episode)

“Haal. Antike Kathedrale.“

autosave_fin9_ep1

Hier bekomme ich die **Info**, dass das **Portal** verschlossen ist und ich zur **Kathedrale** gehen muss.

Ich sammle etwas von der herumliegenden **Munition** ein und schlendere nach **links** in den **Tunnel**.

Hier kommen mir **Köter** und **goldene Energiebälle** entgegen, welche am **Besten** mit der **Strahlenkanone** zu erledigen sind. Sie hinterlassen **blaue Energiefelder**, mit denen ich meine **Dolphin** füttere.

Beim **Rondell** biege ich **links** ab und **springe** am **Ende** die **Schräge links** des **Toten** hinauf. Sein **Tagebuch** und die **Energiezellen** nehme ich mit.

Dem **Gang** folge ich und biege dann **links** ab, wo mir einige **goldene Energiebälle** entgegen kommen.

Danach **kreuze** ich einen **Bach** und gehe nach **links** in einen **Gang** mit **fünf goldenen Energiebällen**. So komme ich zur **Kathedrale**. Hier empfangen mich mehrere **goldene Energiebälle**, **Köter** und **fliegende Hunde**.

Da die **erste Tür** zu ist, laufe ich den **Weg** hinunter bis zu einer **Gabelung**, wo ich **zuerst** nach **rechts** gehe. **Zwei Köter** und ein **Toter** mit **Tagebuch** und **Energiezellen** erwarten mich. **Zurück** und den anderen **Gang** entlang, wo mir einige **goldene Energiebälle** entgegen rollen.

Der **zweite Eingang** ist mit einem **Fels** blockiert, deshalb schreite ich weiter den **Weg hinunter** bis zu der **zweiten Gabelung**.

Wieder gehe ich **zuerst** nach **rechts** und treffe auf einen **goldenen Energieball** mit **Köter**, sowie eine **Leiche** mit **Energiezellen**, **Regenerationsampullen** und einer **Strahlenkanone**.

Dann **zurück** und den **anderen Gang** entlang, **rechts** durch ein **Tor** und den **breiten Weg hinunter**.

Ich halte mich **rechts** und komme nach einigen **Scharmützeln** an einer **Öffnung** neben einer **Tür** an. Hier gehe ich hinein und folge der **runden Tür** in den **Gang**. Den **goldenen Energieball** knipse ich aus, ehe ich in die **zweite rechte Seitentür** eintrete. Hier hole ich mir ein **Tagebuch**, **Energiezellen** und **Regenerationsampullen**, bevor ich eine **Schar goldener Energiebälle** abwehren muss.

Danach laufe ich durch die **runde Tür** in die **Halle** mit der **blauen Spitze**. Weiter geht es in den **Schlafsaal** mit **goldenen Energiebällen**, sowie **Regenerationsampullen** und **Energiezellen** zum Nachladen. Die **Aufzüge** hier haben **keine** besondere **Bedeutung**.

Jetzt komme ich zu einer **Halle** mit einem **Krater** in der **Mitte**. Hier kämpfe ich mir den Weg zu einem **Gang** frei, der mich zu einer **Halle** mit **Computer-Panels** auf einem **Podest** führt. Diese haben aber **keine Funktion** und so laufe ich durch die **runde Tür** in den **Gang**, welcher mich zu einer **Schlucht** führt.

Die **Schlucht** ist mit seltsamen **glasartigen Stegen** überbrückt. Ich kille einige **goldene Energiebälle** und mache mich dann nach **links** auf den **Weg hinüber** zur **anderen Seite**. Die **restlichen Türen** sind bloß **Nepp** und so turne ich im **Kreis** nach **links** und **rechts**, bis ich auf der **anderen Seite** angekommen bin.

Da gehe ich durch die **runde Tür** in den **Gang** mit **Kisten** und **goldenen Energiebällen**. Durch die **Halle** und eine **weitere Tür** gelange ich schließlich zu der **Halle** mit **zwei Doppel-Konsolen** und **zwei Leinwänden**.

Hier trete ich an eine der **Konsolen** und aktiviere **zwei holografische Nachrichten** der **Prazaar**, in denen mir mitgeteilt wird, dass der **Kreed** einst ihre **Schöpfung** war, sich aber mit der **Zeit** zu einem **Energie** fressenden **Abgrund** entwickelt hat, der ihre **Welt zerstört**.

Danach laufe ich den ganzen **Weg** über die **Schlucht** und die **Hallen** zum **Kathedralen-Eingang zurück**. Dort trete ich aus der **Öffnung** neben der **Tür** und strebe über den **Bach** und durch den **Tunnel** ganz zum **Anfang** der Episode **zurück**.

Hinweis: Falls noch ein paar **Goodies** vorhanden sind, dann **rüste** jetzt auf.

Nun gehe ich **nicht** mehr **links** in den **Tunnel**, sondern **rechts** in den **schmalen Weg** und kämpfe mit einigen **goldenen Energiebällen**.

Am Ende des **Weges** schalte ich das **Geschütz links oben** mit der **Dolphin** aus und laufe die **Gitter-Rampe hoch** in das **Portal** hinein zur nächsten **Episode**.

4.21 Level 9 - Episode 2 (21. Episode)

“Haal. Welt der Illusionen.“

autosave_fin9_ep2

Jetzt bin ich in der **grünen Welt** des **Haal**, der **Welt der Illusionen**. Am **Ende** des **Ganges** bekämpfe ich **vier goldene Energiebälle** und nehme

bei dem am **Geländer** hängenden **Toten** noch **Energiezellen**, **Regenerationsampullen** und **Hightech-Granaten** mit.

Den **Aufstieg rechts** laufe ich **hoch** und in den **nächsten Gang** hinein, wo die **goldenen Energiebälle** schon warten.

Hier steht eine **kleine Säule** mit **weißem Energienebel**. Rechts dahinter ist eine **Tür**, welche zu einem **Aufzug** führt.

Oben neben einer **Leiche** gibt es **Energiezellen** und **Regenerationsampullen**.

Da die **linke Tür** zugewachsen ist, nehme ich die **rechte** und komme zu der **zweiten Säule** mit **weißem Energienebel**. Hier hängt eine **Leiche** in der **Säule**, und am **Boden** liegen **Regenerationsampullen**, sowie **Energiezellen** herum.

Mit den **goldenen Energiebällen** mache ich kurzen Prozess und gehe nach **links** weiter durch die **Tür** den **Aufstieg hoch** in den **nächsten Raum**.

Hier sind **rechts** im **Eck** ein **Toter** und **Energiezellen**, sowie **Regenerationsampullen**.

In der **Mitte** nehme ich den **Aufzug** und dann die **linke Tür**.

Im **folgenden Raum** laufe ich den **linken Anstieg hoch** und komme so in eine **große Halle**.

Nachdem ich die **Energiebälle** bekämpft habe, hole ich mir bei der **Leiche** die nötigen **Goodies** und trabe den **linken Aufgang** hoch.

Der **nächste Raum** hat auch einen **Aufgang** und so komme ich in einen **Gang** mit einem **Toten**, bei dem eine **Regenerationsampulle** und **Energiezellen** liegen.

Anschließend betrete ich die **zweite große Halle**, schlendere den **linken Anstieg hoch** und komme zu einem **Gang**, in dem **leuchtende grüne Punkte** schweben.

Hinweis: Jetzt **speichern** und zurückgehen zum **Aufrüsten**, falls nötig.

Der Gang führt mich zur **dritten großen Halle** mit einer **Energie-Säule** aus **weißen leuchtenden Punkten**. Ich laufe **darauf** zu und komme so zur nächsten **Episode**.

4.22 Level 9 - Episode 3 (22. Episode)

“Haal. Korridore der Zeit.“

autosave_fin9_ep3

Hinweis: Ab jetzt weisen die **schwebenden, rosa bis weiß leuchtenden Punkte** den **Weg** durch die **zwei letzten Episoden** bis zum **Ende**. Achte immer auf die **Richtung**, in welche die **Punkte** schweben.

Es gibt hier **mehrere Wege** zum **Ziel** und dabei **viele Irrwege** zu erkunden.

Ich beschreibe deshalb den **kürzesten Weg** zum **Ziel**.

Im **Korridor** der **Zeit** schreite ich zuerst nach **vorne**, zu einer **3 Wege Gabelung** und erwehre mich der **goldenen Energiebälle** und **Köter**, die mich bedrängen.

Nachdem sie ausgeschaltet sind, nehme ich den **geraden Weg** und **überquere** eine **kleine Kluft mit etwas Wasser**. Dann weiter **gerade** und **leicht links aufwärts** zu einer **Halle** mit einer **Fels-Spitze**, welche nach **unten** zeigt. Die auftauchenden **goldenen Energiebälle** erledige ich mit der **Dolphin**.

Nun nehme ich den **Übergang** in der **Mitte** und laufe weiter **geradeaus** den **schwebenden Punkten** folgend.

Am **Ende** des Weges bei einer **Gabelung** steckt ein **kleiner Splitter** im **Boden**. Hier biege ich **links** ab und höre den **Klang von gebrochenem Glas**. So komme ich zur **nächsten Halle** mit **zwei Fels-Spitzen** und einem **Übergang** in der **Mitte**.

Der **Weg** führt zu einem **giftgrünen Organismus** am **Boden** mit einem **Tunnel-Eingang** auf der **rechten Seite**. Der **Tunnel** ist ein **Irrweg**, so lasse ich ihn **rechts liegen** und folge dem **Weg links** um den **Organismus** herum in eine **braune Höhle**.

Dort ist auch ein **Tunnel-Eingang**, welcher **leicht gewunden** nach **unten** führt. Ich folge dem **Tunnel** und den **leuchtenden Punkten** nach **unten**, bis ich vor mir **wieder** eine **Höhle grün leuchten** sehe. An dieser **Stelle** schaue ich nach **links** und erkenne, dass hier ein **Nebenarm** in meinen **Rücken** entspringt.

Anstatt weiter nach **unten** zu der **großen grünen Höhle** zu gehen, **biege** ich nach **links** ab und **folge** dem **Nebenarm**, welcher zu einer **kleinen grünen Höhle** führt und mich so zur **letzten Episode** bringt.

4.23 Level 9 - Episode 4 (23. Episode)

“Haal. Eintritt in die Ewigkeit.“

autosave_fin9_ep4

Nach ein paar **Schritten** eliminiere ich **vier goldene Energiebälle**.

Anschließend laufe ich **rechts** an einem **giftgrünen Organismus** am **Boden** vorbei, die **Höhle hinunter** und komme so zu einer **Schlucht mit Auftrieb**.

Nachdem ich dort einige **Energiebälle** ausgeschaltet habe, tanke ich meine **Gesundheit** auf und springe zur **Mitte** der **Schlucht**. Jetzt lasse ich mich mit der **Vorwärts-Taste** nach oben **treiben**. Da der Auftrieb hier **zufällig** einsetzt und wieder abflaut, dauert es etwas, bis ich ein **Podest** erreiche.

Auf dem **Podest** gelandet, schieße ich zuerst das **Geschütz** ab und **sehe** mich dann nach dem **Fluss** der **leuchtenden Punkte** um. Sie **schweben** über mir zur **oberen Höhle** nahe der **Decke** in der **Halle**. Ich lasse mich daher zum **Felsvorsprung gegenüber** **treiben** und **springe** dann mit **Anlauf hinüber** zu der **Höhle**.

Hier warten **drei goldene Energiebälle** auf ihr Schicksal.

Diese **Höhle** führt mich **abwärts** zu der **zweiten Schlucht mit Auftrieb**.

Nachdem ich **drei weitere goldene Energiebälle** ausgeschaltet habe, tanke ich meine **Gesundheit** wieder auf und **schwebe** nach **oben**.
So komme ich zu der **großen oberen, dunklen Höhle** mit **vielen goldenen Energiebällen**, welche noch einmal richtig **Druck** machen. Mit **Grendel** und **Dolphin** löse ich diese **Aufgabe** und schaue mich dann um.

Gegenüber liegen **zwei grüne Höhlen**. Ich achte auf den **Fluss** der **leuchtenden Punkte** und sehe, wie sie in die **rechte obere, grüne Höhle** hineintreiben.

So nehme ich **Anlauf** und springe **über die Schlucht** hinüber zur **Höhle**, wo mich die letzten **goldenen Energiebälle** begrüßen.

Ein paar **Schritte** noch, und ich kann das **grelle weiße Licht** der **Energie** des **Kreed** sehen. Mit dem **Zielfernrohr** des **Sturmgewehrs** sehe ich mir die **Einzelheiten** an.

Dann gehe ich darauf zu und starte so die letzte **Cutszene**, welche das **Spiel** beendet und **nahtlos** in den **Abspann** übergeht.

ENDE

Weitere Lösungen und SaveGames

<https://games.roland-philippi.de>

E-Mail: info@roland-philippi.de

Copyright © Roland Philippi. Alle Rechte vorbehalten.