Heavy Metal Fakk 2



Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.02 (Green Pepper-Edition). Die Screenshots wurden auf einem Athlon XP 2400+ und einer GeForce4 Ti4400 mit aktiviertem 4X-Antialiasing (9-tap) und 4-fachem anisotropen Filter gemacht.

Nachfolgend noch einige Savegames, die ich während der Erstellung dieser Lösung angelegt habe. Entpacken Sie die Dateien einfach in den Ordner „Save“ im Fakk-Verzeichnis Ihrer Fakk2-Installation. Beachten Sie, dass dabei eventuell vorhandene Savegames überschrieben werden können!

SAVE.RAR (3.1 MB) - Externer Link zu Mega.nz!



Bevor das eigentlich Spiel und damit die Action beginnt, muss man sich durch eine heile Welt „kämpfen“. Zuerst sollte man um das Haus herum mit den beiden „Mitbewohnern“ reden und bei Bedarf die fast überall herumliegenden Powerups einsammeln. Zur Ampulle im Baum kommt man indem man auf das Hausdach klettert und von dort mit Anlauf beherzt zum Ast rüber springt. Mit dem Seil geht es dann sicher nach unten.
Das andere „Secret“ auf dem Vorsprung erreicht man, indem man über die Kletterwand zum Balkon hochklettert und dann zum Vorsprung rüber springt.
Wer sich jedoch noch nicht ganz sicher bezüglich dieser Aktionen ist, sollte das erst mal lassen und zum Tor gehen, das Julie automatisch öffnet, wenn man vor den Schalter auf der rechten Seite tritt.
Dahinter kann man dann erst mal ein Training durchlaufen, das einem die notwendigen Grundlagen für den weiteren Spielverlauf beibringt. Will man das nicht, kann man auch den Schalter neben der Tür drücken, bekommt gleich sein Schwert und die Schleuder und kann durch die Tür hinter dem kleinen Bach (Secret!) nach Eden gehen.
Generell noch etwas zu den ganzen Secrets. ich werde im Folgenden nur noch schwer zu findende Secrets bzw. solche, die sich wirklich schwer lohnen beschreiben, so dass das Ganze hier nicht zu einem Secret-Guide ausartet. Schauen Sie sich einfach selbst aufmerksam um, Sie werden schon das meiste finden!



In Eden angekommen muss man dann sich wieder über zahlreiche aufgedrückte Gespräche zur Kneipe „Lander´s Roost“ (Schild vor der hohen Tür beachten) vorkämpfen.
Dort geht man in den Keller, wo man den Wirt bei einer interessanten Tätigkeit erwischt (würde ich das im Keller machen, gäbe es Haue!).
Während des Gesprächs kommt es jedoch zu einer unerwarteten Wendung. Julie wird benötigt. Die Action beginnt.

1: Creeper Pens

Laufen Sie nach draußen und warten Sie bis die Fliegen näher kommen. Am besten wehrt man sie ab, indem man schwert-schwingend nach hinten und zur Seite ausweicht. Sind die Fliegedinger weg, kann man auf den Balkon rüber springen und sich dort an die Wäscheleine hängen. Hangeln Sie sich rüber und klettern Sie dann dort aufs Dach. Nachdem nochmal ein Schwarm der Fliegen abgewehrt wurde (nicht vom Dach fallen!) springt man durch das Loch im Dach nach unten.
Bei den Strohballen zerhaut man erst mal einige Fliegen und wartet dann bis rechts ein Stapel von einer Kralle etwas verkleinert wird, so dass man sich problemlos dort hoch hangeln kann.

Oben springt man dann nach links hin und dort nach unten in den Stall. Durchsuchen Sie dort alle Liegeplätze indem Sie sich vor das jeweilige Tor stellen und wehren Sie nebenbei alle angreifenden Fliegen ab. Danach öffnet man das Tor mit der Kurbel (Benutzen-Taste gedrückt halten).
Draußen wehrt man dann nach dem kurzen Gespräch die Fliegen ab und öffnet dann das zweite Tor.
In der Scheune gilt es dann wieder zahlreiche Fliegen abzuwehren. Sind alle erledigt und alle Kabinen durchsucht, kommen die beiden Angsthasen herein und Julie fällt dann auch noch in den „Keller“.
Dort haust die Mutter, die sogenannte „Vymish Mama“.
Diese zu erledigen wird jetzt aber gar nicht mal so einfach. Bleiben Sie unbedingt ständig in Bewegung und sammeln Sie die immer wieder auftauchenden Energie-Dinger am Boden ein. Wichtig sind hier nun die Bomben, die Ihnen der Wirt gegeben hat.



Platzieren Sie eine bei dem grünen Stein, meist wird man dabei einmal vor der Zunge des Viechs umgeklatscht, und rennen Sie dann in Deckung.
Nach „erfolgreicher“ Explosion greift die Mama mit aus dem Boden schießenden Tentakeln an und lässt zudem noch einen Schwarm fliegen los. Bleiben Sie immer in Bewegung und schlagen Sie die Fliegen zurück.
Das Gleiche macht man dann beim zweiten Stein, wobei auch hier wieder die Fliegen und die Tentakeln auftauchen.
Danach muss man zu einer anderen Ecke des Raumes. Da das Wasser jedoch extrem giftig ist, muss man eins der Rohre an der Seite benutzen um über das Wasser zu kommen. Nur blöd das Julie dabei so langsam klettert, dass sie wieder mal von der Mama beklatscht wird. Wagen Sie dies also nur mit möglichst voller Gesundheitsleiste.
In den beiden anderen Ecken gilt es dann wieder jeweils eine Bombe zu legen und die Folgen zu bekämpfen. Sind alle vier Ecken mit Bomben versorgt worden, macht die Mama schlapp..!

2: Market place



Nachdem Gespräch mit dem älteren Mann (der dem hässlichen Kind eine heroische Geschichte erzählt) läuft man weiter bis zum Marktplatz, wo man einen Heiltrank bekommt.
Dahinter wird man dann plötzlich von zahlreichen Fliegen attackiert, die aus den beiden Meteoriten kommen, die in der Wand hängen. Schlagen Sie zunächst die Fliegen kaputt und schießen Sie dann schnell mit der Schleuder die grünen Brocken von da oben runter (Achtung! Es gibt eine Explosion beim Auftreffen auf den Boden!).
Laufen Sie dann weiter bis zum geborstenen Rohr. An die Goodies dahinter kommt man, indem man die große Kiste vor dem Ventil wegschiebt, so dass der Meister den Dampf abdrehen kann.

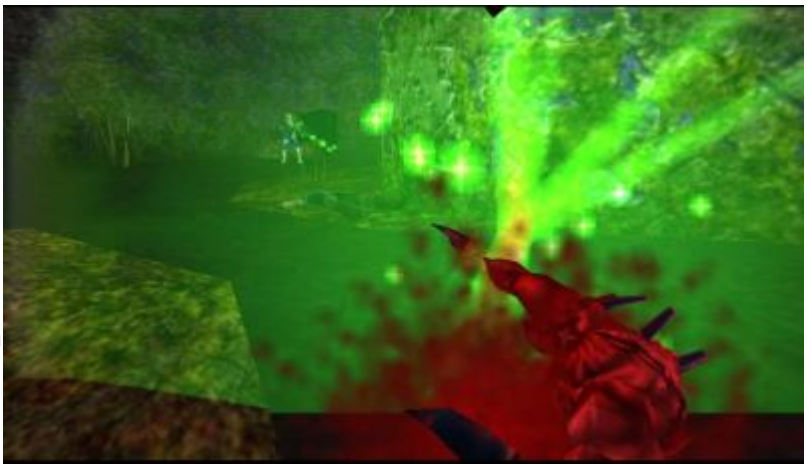
Weiter hinten trifft man auf einer Wegzweigung wieder das potthässliche Kind. Laufen Sie hier zuerst nach rechts und erledigen Sie die beiden kleinen Hopser, die nach dem Kontakt mit den Meteoriten böse werden. Danach springt man auf das kleine Häuschen und von dort oben rüber zum kleinen Balkon, wo man endlich die Pistole findet.
Anschließend folgt man dem anderen Weg und kann bei Bedarf noch dem Typen mit den kleinen Viechern helfen. Einfach K.O. schießen und dann in den Käfig verfrachten, schon bekommt man etwas Munition für die Pistole.

Abschnitt 3: Town Center

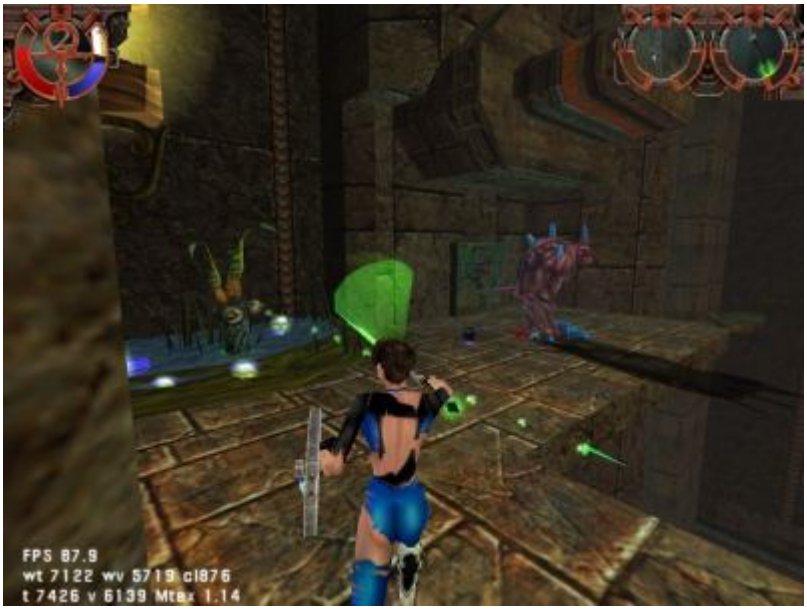


Folgen Sie dem Weg und erledigen Sie wieder die Fliegen, die aus einem weiteren Meteoriten kommen. Nach dem Gespräch mit Otto, dem Waffenfreak, läuft man weiter bis zum großen Platz mit dem Brunnen. Hier geht etwas Seltsames mit dem hässlichen Mädchen vor (die ist doch so hässlich, die kann ja nur böse und korrupt sein!).
Ist die Sequenz vorbei, kann man sich in der Kirche umsehen und über die beiden Wege zur Linken noch etwas in der Gegend umschauen. Vor allem beim großen Tor trifft man jedoch zahlreiche Gegner. Wieder am großen Platz sollte dann zwei neue Leute sehen. Sprechen Sie diese an, falls dies nicht automatisch geschieht. Im Laufe der Animation kracht dann jedoch ein irgendwas durch den tollen Schild und Julie wird zu Reparatur-Arbeiten verdingt.

Abschnitt 4: Eden Underground



Folgen Sie dem Tunnel bis eine Sequenz beginnt.
Sobald man dann wieder die Kontrolle über Julie hat, sollte man sofort beginnen die „Armbrust“ aufzuladen und dem Monster auszuweichen. Bleiben Sie beständig in Bewegung und schießen Sie nur auf das Vieh, wenn es gerade einen Angriff ausgeführt hat, sonst wehrt es den Schuss einfach ab. Wenn Sie Schaden angerichtet haben, erkennen Sie dies daran dass das Monster kurz rot „blinkt“.
Ist das Vieh erledigt, klettert man am Seil nach oben und schießt dort die „Titten-Pflanze“ um. Dahinter hangelt man sich über die beiden Seile zu den Vorsprüngen und schnappt sich so heilende Früchte und die die verloren gegangenen Ausrüstungsgegenstände.
Sobald man dann jedoch nach unten springt kommen zwei weitere Monster durch den Gang und man muss diese bekämpfen. Am besten geht diese wieder mit der Armbrust oder der Pistole.



Vergessen Sie dabei aber nicht ständig umher zu laufen und auszuweichen.
Sind beide umgelegt, springt man auf den Vorsprung und versucht hier den größeren Felsen aus dem Durchgang zu schieben, was Julie dann kurzerhand mit dem Schwert erledigt.
Dahinter springt man zum Vorsprung und hangelt sich über das Rohr zur anderen Seite, wo man das Schild findet. Klettern Sie dann am Seil nach unten und gehen Sie dort durch die Tür.
Dahinter erledigt man wieder ein großes Monster und drückt dann hinten rechts den roten Schalter.
Krabbeln Sie durch den sich dadurch öffnenden Gang und springen Sie dahinter ins Wasser. Hier muss man dann wieder einige Monster und Fliegen erledigen. Dies gelingt am besten mit Schwert und Schild.
Kämpfen Sie sich dann durch die Kanalisation bis Sie zu einer großen, nach unten führenden Röhre kommen. Hier springen Sie runter.

Abschnitt 5: Eden Sewage



Kämpfen Sie beim roten Schalter die Gegner nieder und drücken Sie diesen dann. Danach springt man auf eines der grünen "Boote", die an der Seite ständig nach oben fahren. Springen Sie oben auf den ausgefahrenen Weg und laufen Sie rüber. Dort aktiviert man die große, Riesenrad-ähnliche Apparatur mit dem Schalter im kleinen Raum.
Springen Sie dann auf eine der Gondeln und kurz bevor diese das andere „Teil“ anschlägt auf eben dieses Teil. Da dieses jedoch durch den Schlag eingezogen wird, muss man schnell auf den Vorsprung darüber springen.
Von dort aus springt man dann auf den ständig ein- und ausfahrenden Bolzen daneben. Wichtig ist jedoch, dass Sie ohne gezogene Waffen dorthin springen, denn Sie müssen sich gleich ducken, so dass Sie nicht von dem Stromblitz geröstet werden.
Dahinter springt man über die „Treppenstufen“ nach unten und aktiviert dann per Schalter eine weitere Apparatur, die diese „Treppen“ dann in Bewegung versetzt.
Springen Sie über die Kiste auf die Treppen und hopsen Sie dort bis zur dritten, wo man sich ganz nach oben fahren lässt. Dort findet man dann neben einer großen Axt auch einen Vorsprung, wo man einen Hebel umlegen kann.
Dies ermöglicht Julie dann sich an die Stangen über ihr zu hängen und zur anderen Seite rüber zu hangeln. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass Sie sich nur zwischen den einzelnen „Dampfausstoß-

Zeiten“ vorwärts bewegen.
Auf der anderen Seite kämpft man sich dann bis zum zylinderförmigen Raum mit den vielen Vorsprüngen an der Wand vor. Sobald hier der unterste Vorsprung wieder hochgeklappt ist, sollte man drauf springen und sich nach oben hocharbeiten. Ob Sie dabei von Vorsprung zu Vorsprung hüpfen oder direkt am Rand immer weiter hoch laufen ist egal, Hauptsache es geht einigermaßen flott vonstatten.
Lassen Sie sich dabei oben nicht allzu sehr von den Fliegen stören, laufen Sie am besten unbeirrt weiter, sonst klappt noch plötzlich der Vorsprung unter Ihnen weg!

Abschnitt 6: Eden Shield Generator



Kämpfen Sie sich bis zum Generator vor. Hier muss man auf dem Gang um den Generator selbst, sich vor den Gasausstößen vorsehen und gleichzeitig noch die „Titten-Pflanzen“ in der Wand bekämpfen. Auf der anderen Seite fährt man dann mit einem Aufzug nach oben. Hier gilt es alle Kristalle richtig zu justieren. Drehen Sie dazu einfach an den jeweiligen „Rädern“ bis eine Stimme sagt „Kristall justiert“. Sind alle Kristalle richtig justiert, wird eine Lichtbrücke zur Tür im Fels aktiviert. Laufen Sie darüber in den „Kontrollraum“ und drücken Sie dort den Schalter.
Es folgt eine kleine Sequenz, in der böse Angreifer den Generator vernichten und dann auch in die Stadt einfallen.

Abschnitt 7: Eden Market under siege



Julie behauptet zwar, Sie könnte mit Ihren Waffen nichts gegen diese Biester ausrichten, doch das stimmt überhaupt nicht. Neben den Nahkampf-Waffen funktioniert zwar nur die Pistole noch einigermaßen effektiv, aber immerhin! Schnappen Sie sich deshalb am besten Waffe und Schild und sammeln Sie dann erst mal die Munition um die beschädigte Hütte herum ein.
Erledigen Sie dann den ersten Gegner indem Sie kontinuierlich seinen Schüssen ausweichen (der Schild hilft nur gegen MG- und Laser-Salven, nicht aber gegen die Granaten!) und gleichzeitig zurückschießen.
Schnappen Sie sich dann am besten die Axt und folgen Sie dem Weg nach unten. Hier fällt ein

Monster von oben auf die Straße, was man natürlich dann sofort „anhauen“ sollte.
Klettern Sie dann am Seil nach oben und schnappen Sie sich dort das Ding. Was das ist oder was man damit machen kann - kein Ahnung!
Im Gebäude muss man dann einige neue Gegner nieder schnetzeln, was wieder mit der Axt erstaunlich leicht von der Hand geht.
Dahinter hangelt man sich an einem Rohr zur anderen Seite und verschiebt dort die Kiste so, dass man auf die nächst höhere Ebene klettern kann. Dort schiebt man dann die schon halb herabstürzende Kiste noch ein Stück vor, so dass diese nach unten stürzt und dort ein weiteres Monster erschlägt.



Springen Sie dann auch runter und laufen Sie nach draußen. Die im Eingang auftauchenden Gegner kann man wieder mit der Axt am einfachsten besiegen. Das Monster, das dann aber zwischen den beiden Gebäuden auftaucht, kann man am einfachsten erledigen, indem man mit dem Ventil wieder das Gas aufdreht.
Dann sollte man erst mal speichern, denn man muss nun zwei dieser Gegner mit der Pistole bekämpfen. Leider habe ich nämlich keine Möglichkeit gefunden, diese irgendwie auszuschalten. Sind beide Biester niedergekämpft (Abstand halten und immer schon drauf halten und ausweichen, ist aber echt nervig!) folgt man dem Weg bis zur Stelle, wo der große Rotor über dem Weg hängt.
Zerhauen Sie die Leine mit einer Waffe oder binden Sie die Leine einfach los, wenn ein Sie verfolgendes Monster auftaucht ⇒ Monster platt!
Weiter hinten trifft man dann ein allzu merkwürdiges Vieh. Es scheint einen Dorfbewohner „verwirrt“ zu haben und lässt Sie von einigen Viecher angreifen.
Erledigen Sie die Biester (gelingt mit der Armbrust ganz gut!) und laufen Sie dann zu Otto´s Shop.
Hier muss man den Schalter drücken und dann reinkriechen.

Abschnitt 8: Otto´s Shop

Sehen Sie sich erst mal um und krabbeln Sie dann durch den Schacht. Dahinter geht man in den größeren Raum und drückt erst mal hinten den Schalter an der ON/OFF-Konsole. Dann drückt man den roten Knopf an der Kran-Artigen Einrichtung zweimal bis an der Seite ein Geheimraum aufgeht.
Hier schnappt man sich die Uzi und drückt den Schalter.

Abschnitt 9: Town Center attacked!



Schnappen Sie sich am besten die Armbrust und das Feuerschwert und gehen Sie dann durch die Tür. Auf dem Platz mischt man dann die kleinen Biester etwas auf, das große „Propaganda-Ding“ kann man scheinbar nicht vernichten.
Kämpfen Sie sich dann durch die Kirche, wo alle „Gläubigen“ gegen Monster ausgetauscht werden. Im Raum links neben dem Altar findet man den Flammenwerfer und einen Heiltrank.
Gehen Sie dann durch die andere Tür und treffen Sie vor dem Tor wieder dieses ultra-hässliche Mädchen.
Nach einer interessanten Sequenz zieht man dann am besten wieder das Feuerschwert und greift so den Gegner an. Dieser ist glücklicherweise damit nicht schwer zu besiegen, so dass es gleich weiter geht.

Abschnitt 10: Outskirt´s of Eden

Kämpfen Sie sich bis zur Hängebrücke durch. Leider explodiert die Brücke, so dass man seine Waffen einstecken und sich an der Wand entlang drücken muss. Im Folgenden muss man sich dann an kleinen Vorsprüngen entlanghangeln (Steinschlag!), nach oben, unten und seitwärts krabbeln (an den grünen „Kletterpflanzen“) und auch mal zum nächsten Vorsprung springen!



Kurz vor Ende des „Schluchtabenteuers“ muss man sich dann sogar noch von einem Wind (fliegenden Blätter) auf den nächst höheren Vorsprung tragen lassen. Dabei trifft man auf einige Fliegen und sogar einige seltsame Vögel, die man am besten mit der Pistole Ihrer Federn beraubt.
Beim Höhleneingang findet man dann eine Panzerfaust und wenn man über die Kletterpflanzen an der Seite nach oben klettert sogar noch etwas Munition.
In der Höhle sollte man dann wieder sein Schwert zücken und am besten gleich mal einige Meter hinein laufen, denn sobald man drinnen ist, stürzt der Eingang ein.
Schlitzen Sie sich dann den Weg frei, wobei Sie die großen Monster recht einfach umbringen können indem Sie immer schwert-schwingend um sie herum laufen. Achten Sie hierbei jedoch auch noch auf einen großen Felsbrocken, der sich selbstständig macht und auf seiner Roll-tour durch die Höhle den weiteren Durchgang frei bricht.
Springen Sie dann in der Höhle dahinter links über die Felsebenen nach oben und erledigen Sie die angreifenden Monster. Oben klettert man dann am Seil nach oben und läuft bis nach draußen. Dort lässt man sich wieder von einem Windstoß zur anderen Seite tragen und folgt dort dem Weg.

Abschnitt 11: Eden Cliffside



Laufen Sie nach draußen bis zu den zahlreichen Höhlen aus denen jeweils eine Kralle regelmäßig herauskommt.
Hier müssen Sie nun diese Krallen jeweils austricksen und immer im passenden Moment schnell vorbeihuschen.
Bei der ersten muss man dazu an der Wand gegenüber der Höhle an das Kletterpflanzengewirr springen und dann hochklettern. Oben steigt man schnell auf die Ebene und läuft dann bis zur nächsten Sprungpassage, wo man zur anderen Seite an das Kletterzeug springen muss. Warten Sie mit dem Hochziehen auch hier bis die Kralle verschwunden ist.
Arbeiten Sie sich so bis zu einem kleineren Bereich vor, wo Sie plötzlich auf eine weitere „Vymish Mama“ stoßen. Diese bringt jedoch nun schon gefährlichere Fliegen hervor: Die „blauen Modelle“ besitzen nämlich eine Art Flammenwerfer. Am besten traktiert man jedoch auch hier wieder die Gegner mit dem Feuerschwert. Laufen Sie dazu einfach wieder um die Mama herum und schlagen Sie auf sie ein.
Anschließend springt man auf den Vorsprung und arbeitet sich weiter durch die Schlucht mit den Krallen. Bei den Nächsten muss man dazu meist einen gewissen Abstand einhalten oder wie üblich nur etwas warten.
Arbeiten Sie sich so nach oben durch, wo man dann in eine andere, große Schlucht kommt. Hier muss man über die Vorsprünge bis zur Brücke. Achten Sie jedoch auf die fleischfressenden Pflanzen, die kann man leider nicht ausschalten, dafür jedoch mit den kleinen Hüpfern füttern!
Bei der Überquerung der Brücke wird man von einem riesigen Felsklotz bedroht, der die Brücke einreißt. Laufen Sie deshalb einfach weiter wenn die Kamera umschwenkt.
Auf der anderen Seite muss man dann wieder einen diesen Soul Harvester ausschalten und kann dann mit einer Sprengladung die beiden Meteoriten beim Bach weg sprengen. Folgen Sie den Weg bis zum Baumriesen.

Abschnitt 12: Moagly Swamps



Sehen Sie sich zuerst nach links hin etwas um, achten Sie aber darauf, nicht ins Wasser zu fallen und die kleinen Eier am Boden zu berühren.
Dann geht man nach rechts durch den hohlen Baum und schnappt sich dahinter die Motorsäge. Mit Ihr kann man die angreifenden Monster und die seltsamen „Baumschlangen“ leicht erledigen. Weiter hinten kann man dann einen Holzklotz ins Wasser drücken und so zur anderen Insel rüber springen. Alternativ kann man hier auch über die andere Insel rechts hier rüber hüpfen.
Auf der Insel mit dem Baum muss man dann beim ersten Ast aufpassen, hier hängt eine fleischfressende Pflanze über dem Weg!
Weiter hinten sieht man dann wie man die fleischfressenden Pflanzen als „Katapulte“ benutzen kann. Stellen Sie sich dazu einfach kurz in diese Pfütze, die Sie für die Pflanzen unschmackhaft macht. Dann lässt man sich fressen, wird jedoch ausgespuckt und kann sich so von Pflanze zu Pflanze schießen lassen, bis man im hohen Bogen auf den Ast fliegt.
Hier läuft man über die Wurzel runter und springt flink über die „Seerosenblätter“ über das Wasser. Achten Sie jedoch auf die Baumschlangen und die seltsamen Vögel, die nun schon brennend umherfliegen.
Bei der Wegzweigung springt man zuerst nach links weiter, wo man eine weitere Heilampulle findet. Dann folgt man dem anderen Weg bis man wieder auf festem Boden steht.
Hier kämpft man sich bis zu einem größeren Bereich vor, wo plötzlich wieder eine „Fliegenmutter“ erscheint.
Diese wird von zahlreichen Fliegen und kleinen Biestern unterstützt. Kämpfen Sie sie nieder und laufen Sie dann in die Höhle weiter hinten.

Abschnitt 13: Deep Moagly Swamps



Kämpfen Sie sich durch die zahlreichen Gegner nach links hin durch. Dort findet man mehrere Felsplateaus, die immer weiter nach oben reichen. Kämpfen Sie sich hier nach oben und dann auf der anderen Seite wieder nach unten. Dort läuft man dann in das Maul des Steinmonsters, wo man unten einen Schalter findet.
Nachdem man diesen umgelegt hat, erscheint ein Gegner, den man nun auf engem Raum bekämpfen muss. Danach holt man mit der Kurbel den Aufzug runter und fährt dann damit hoch.
Oben muss man wieder zurück zum

Level-Anfang. Springen Sie dazu über die
großen Blätter auf dem Wasser bis Sie eine der seltsamen Pfützen finden. Gebadet in diesem Wasser kann man dann fröhlich in die fleischfressende Pflanze springen, die einem wieder auf das höchste Plateau katapultiert.
Kämpfen Sie sich dann wieder bis zum Levelanfang durch. Hier findet man nach rechts hin einen großen Baum wo man mit dem Schalter eine Geheimtür geöffnet hat. Gehen Sie hinein und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.
Dort findet Julie einen neuen Anzug (wie chic), eine zweite Uzi und einen Hebel, der unten wieder einen neuen Durchgang schafft.
Fahren Sie wieder nach unten und laufen Sie am Rand wieder nach links hin. Beim hohlen Baumstamm zerschießt man dann aus sicherer Entfernung die Gaskokons und läuft dann zur anderen Seite.
Kämpfen Sie sich dann bis zur Stelle durch, wo eine fleischfressende Pflanze den Weg blockiert. Hier kann man jedoch mit einigen gezielten Schüssen den Baumstamm über der Pflanze runter schießen, was dieser ein Mahl bietet, so dass man schnell vorbeilaufen kann.
Dahinter muss man dann nochmal ein kleines Biest auf einem Plateau rechts oben einfangen und einer Pflanze zum Fraß vorwerfen um weiterzukommen.

Abschnitt 14: Swamps Confrontation



Laufen Sie bis zur Stelle wo die drehenden Stacheldinger vom Himmel kommen. Hier muss man vorsichtig über den Pilz steigen und über den schmalen Weg nach hinten gehen. Von dort aus springt man dann zum Seil über der Grube und klettert nach oben, wo man auf das kleine Plateau springt.
Mit der Rune springt man dann wieder runter und kämpft sich nach hinten durch, wo man auf einem weiteren Plateau noch eine Rune findet. Laufen Sie dann über den Weg am Baum nach oben und hangeln Sie sich dort rüber zur anderen Seite (etwas hakelig).
Dort sollte man dann erst mal speichern. bevor man in das Gebäude springt sollte man sich die dritte Rune auf dem Ast beim Haus holen. Dazu muss man jedoch über das umher schwingende Holzstück rüber, was nicht gerade einfach zu bewerkstelligen ist. Warten Sie mit dem drauf springen, bis das Stück ganz in Ihre Richtung geschwungen ist und springen Sie dann auch erst wieder ab, wenn das Holz ganz rüber geschwungen ist.
Mit den drei Runen sollte man dann hinten über die einzelnen Felsen zu den drei Steingesichtern rüber springen und dort dann die drei Runen platzieren. Sie erhalten nun ein „Horn“ - toll!
Dann begibt man sich wieder auf die Bäume und springt von dort auf das Dach und dann in das Gebäude selbst. Dort findet man unten einen Hebel, der die Falltür am Boden öffnet.



Im Keller schnappt man sich dann die Goodies und wartet ab bis das „Beben“ vorbei ist. Danach klettert man nach oben und verlässt das Gebäude. Springen Sie dann hinten durch das zweite, nun zerstörte Gebäude und springen Sie auf das Floss.
Sie stehen nun vor dem Zwischengegner „Shkynerpad“. Sobald Sie sich im Nähern wird er aktiv. Speichern Sie also zunächst und nehmen Sie Ihre bevorzugte Waffe (Nahkampf-Waffen sind recht brauchbar). Sobald dann der äußere Ring umgeklappt ist und die beiden „Schlangen“ um die Mitte fahren geht es los. Gehen Sie zunächst näher ran und beginnen Sie damit die äußeren „Arme“ zu verhauen. Hat man bei einem genügend Schaden angerichtet, klappt dieser um. Sind dann alle erledigt, kann man endlich dem Boss selbst zusetzen. Dazu muss man jedoch immer warten, bis dieser den „Kopf“ senkt und ein Blitz auf ihn herabfährt. Kurz danach kann man an ihn herantreten und einen Schlag anbringen.
Dazu nimmt man dann am besten eine schwere Waffe (Axt, Elektrosäge,…). Bleiben Sie unterdessen aber immer in Bewegung, damit die äußeren „Schlangen“ Sie nicht erwischen.
Bringt man nach jedem „Blitz-Einschlag“ einen Treffer, hat man den Gegner auch schon bald erledigt.

Abschnitt 15: Billy Goats Gruff



Sehen Sie sich erst mal um, bevor Sie in den Fluss springen und sich der Fließrichtung des Wasser folgend vorarbeiten. An den Seiten findet man zahlreiche Goodies, aber auch einige Gegner. Um die Holzpfähle runter zu fahren, muss man eine Rune am Rand suchen und diese beim Steingesicht platzieren.
Kämpfen Sie sich dann weiter vor und öffnen Sie die beiden anderen Pfahl-Sperren mit weiteren Runen.
Beim Wasserfall darf man dann jedoch nicht dem Wasser folgen, denn da wird man zermatscht. Steigen Sie stattdessen aus dem Wasser und laufen Sie zum Rand.
Es beginnt eine längere, aber recht lustige Sequenz.

Abschnitt 16: We Cemetery

Bleiben Sie nicht zu lange sinnlos in der Gegend stehen, denn Sie werden sonst von den Vögeln „angeflogen“!
Schnappen Sie sich stattdessen das Elektroschwert und bleiben Sie immer in Bewegung.
Optional kann man noch die Gegend erkunden und zahlreiche Goodies einsammeln. Einige sind zwar recht gut gesichert (Rätsel!), aber man kann alles relativ problemlos erreichen.

Wenn man davon genug hat, kann man durch die einzig offene Tür gehen und findet dahinter in einer großen Höhle, wo wieder einige Goodies versteckt sind, einen Teleporter.



Abschnitt 17: The wind of spirit

Erledigen Sie die zunächst die von links auftauchenden Gegner und arbeiten Sie sich dann dort nach oben (Seil oder Plattformen). Oben kann man dann mit dem anderen Seil zu einem Versteck mit Munition gelangen. Sonst gibt es dort nichts zu holen, so dass man wieder zurück zum Teleporter muss.
Hier folgt man dann dem anderen, nun freien Weg und springt über die Plattformen nach unten. Dort kämpft man sich dann weiter bis man wieder in einer größeren Höhle ist. Hier muss man sich nun wieder über zahlreiche Plattformen zu einer Tür, die von zwei großen Gesichtern umringt ist, vorarbeiten. Sehen Sie sich dabei jedoch genau um, denn hier findet man zahlreiche Verstecke an der Seite, so dass man jede Menge Munition und Goodies einstecken kann!



Achten Sie dabei jedoch natürlich auch auf die zahlreichen Gegner, die vor allem die Springpassagen erschweren können!
Hinter dem Tor muss man dann in einer reichlich demolierten Halle einige „Fliegenmütter“ und Ihre Brut niederkämpfen und dann auch noch einen größeren eingestürzten Bereich überspringen. Speichern Sie hier regelmäßig, es kommt nämlich zudem noch zu einigen Einstürzen!
Hinten erledigt man dann die, von der Decke fallende, Vymish-Mama und schiebt dann einen der leicht blinkenden Blöcke vor der Treppe zur Seite (Benutzen-Taste und dann schieben).
Klettern Sie dann über den Vorsprung auf den Block und von dort springt man dann zum Weg an der Seite der Halle.
Hier läuft man wieder in Richtung des Eingangs und sammelt unterwegs alle Goodies ein. Über der verschlossenen Tür muss man dann in den Raum dahinter springen und dort jeweils eine Maschine aktivieren. In welcher Reihenfolge Sie das machen ist egal.

Linke Seite (Vom Eingang aus gesehen):
Drücken Sie die drei roten Schalter wenn gerade keine Energie fließt. Oben findet man noch eine Wasserampulle, an die man jedoch nur ran kommt wenn die Maschine bereits aktiviert ist.

Rechte Seite (Vom Eingang aus gesehen):
Hier muss man dem Schlagbolzen an der linken Seite ermöglichen durch alle drei Aussparungen durchzuschlagen. Die drei Räder mit den Aussparungen, kann man logischerweise mit den Rädchen davor einstellen, das Problem ist jedoch, das das rechte Rädchen auch die beiden anderen mit dreht, so dass man zuerst ganz rechts anfangen muss das jeweilige Rad einzustellen. Zudem muss man darauf achten, dass man nach dem Drehen am Rädchen sofort zur Seite springt, da Julie sonst plattgedrückt wird!
Sind alle drei richtig eingestellt, so dass die Maschine wieder funktioniert, öffnet sich die Tür und man muss sich wieder zur Treppe vorkämpfen.



Hier ist nun das richtige Timing wichtig, damit man nicht von den Windbläsern weggedrückt wird!
Hat man erst den grünen Stein bei der Statue erreicht, folgt eine kleine Sequenz und man muss sich dann durch die Windbläser zum Eingang tragen lassen. Versuchen Sie dabei möglichst in keinem Teich daneben zu landen, damit man keinen unnötigen Schaden abbekommt oder gar ganz am Felsen hängen bleibt!
Laufen Sie dann nach draußen und lassen Sie sich durch die Windbläser hier zur anderen Seite tragen, wo man in den Gang geht.

Abschnitt 16: We cemetery

Erledigen Sie die neu auftauchenden Gegner und laufen Sie dann zur anderen Seite, wo die nächste Prüfung wartet.

Abschnitt 18: The water of purity



Benutzen Sie den Teleporter zur Linken. Speichern Sie dann und betreten Sie die Fläche aus lauter sechseckigen Säulen. Hier muss man einen Soul-Harvester niederkämpfen und gleichzeitig noch einige Geister abwehren. Ist der Soul Harvester erledigt, muss man schnell mit den beiden Kurbeln an den Seiten den Weg oben „freimachen“. Kurbeln Sie so lange, bis die Plattformen jeweils nicht mehr weiter zu bewegen sind. Erst dann kommt hinten der Aufzug runter, der Sie per Knopfdruck nach oben bringt.
Beim Kurbeln sind die Geister zwar nervig, doch aufgrund der Tatsache, dass die sechseckigen Säulen alle langsam im Boden verschwinden, sollte man sich nicht zu sehr mit den Gegnern beschäftigen sonst kommt man nicht mehr zum Aufzug!
Oben springt man dann zur anderen Seite rüber, wo einer der „kaputten“ Gegner lauert. Kämpfen Sie ihn am besten nieder, denn dann kann man in aller Ruhe die Goodies einsammeln und den Wasservorrat regenerieren. Dann benutzt man den Teleporter, der einem zu einem seltsamen Raum bringt. Klettern Sie hier direkt am Seil nach unten und öffnen Sie dort die Tür.
Sie müssen nun wieder einen Soul Harvester erlegen und dann die drei Schalter drücken, was prompt zwei Gegner auf den Plan ruft. Hat man diese erledigt, geht man wieder nach „draußen“ wo nun die große Kugel ständig umher rollt.
Dadurch kann man jedoch weiter nach links vorstoßen und dort durch die Tür in die Nische gehen.
Erledigen Sie den Gegner vor dem Seil und klettern Sie daran nach unten. Dort muss man dann zwei unsichtbare Gegner ausschalten und dann wieder vier Schalter drücken.
Gehen Sie dann vorsichtig durch die Tür in Richtung des Teleporters.
Hier bricht jedoch unerwartet eine "Kralle" durch die Wand, man muss also geschickt vorgehen um unbeschadet den Teleporter zu erreichen.
Wieder im Anfangsraum angekommen erledigt man den Gegner und setzt den grünen Kristall bei den Statuen ein.
Dann springt man in den blauen Teleporter.

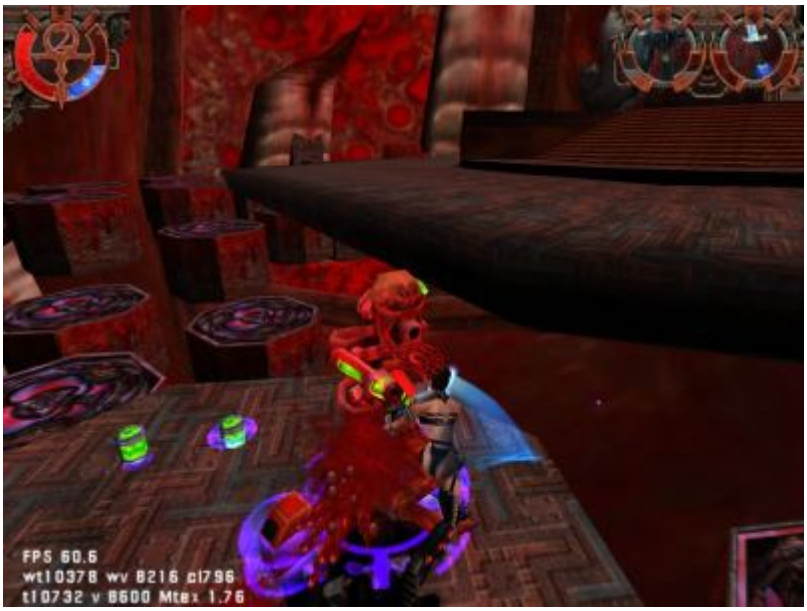
Abschnitt 16: We cemetery

Wieder im altbekannten Tempelkomplex muss man wieder nur zum nächsten Tor laufen, das wieder zu einem Teleporter führt.
Natürlich sind auch diesmal wieder ein paar neue Gegner vor Ort, die es zu überwinden gilt!



Abschnitt 19: The sanctity of blood

Kämpfen Sie sich über den schmalen Weg vorsichtig nach oben durch und achten Sie darauf, nicht von den Krallen erwischt zu werden und auch nicht runter zu fallen. Oben springt man dann zur Tür rüber und betritt den Raum. Hier muss man zuerst einige Kobolde erledigen, die ständig von dem „Ding“ an der Decke ausgespuckt werden.
Dann läuft man schnell weiter nach hinten und stellt sich bei den beiden rollenden Stacheldingern an die Wand, so dass man nicht erwischt wird!
Nehmen Sie nun die Steinschleuder zur Hand und schießen Sie damit einen Stein auf den Schalter an der Tür, die man damit öffnen kann.



Versuchen Sie erst gar nicht schnell zum Schalter zu laufen und diesen zu drücken, dafür reicht das Zeitfenster der Stachelrollen nicht aus!
Ist die Tür dann offen kämpft man sich nach hinten hin durch bis man zu einem großen Areal kommt. Hier muss man zuerst mal einige Gegner auf den kleinen Plattformen um die Große erledigen.
Dann folgt man den beiden weißen „Elfen“ (oder was die auch immer sind), die immer zur nächsten sicheren Plattform fliegen und einem somit den Weg zeigen.
Speichern Sie regelmäßig und lassen Sie sich ruhig Zeit. Erst wenn alle Schalter umgelegt sind, bleibt die große Ebene in der Mitte unten bzw. kommt ganz nach unten, so dass man auf diese springen kann.
Dort gilt es dann einige Soul Reaver zu erledigen, erst dann kommt der goldene Shklieg vor der Statue herunter und Julie kann ihn dann „erstechen“ (was auch immer). Danach geht man durch das Portal dahinter.

We cemetery

Wieder gilt es einen besonders gefährlichen Soul Reaver zu erledigen. Laufen Sie dann zum letzten Tor und dahinter ein Stück auf die Bruchstelle zu...

The bridge of cemetery



Schnappen Sie sich zunächst die Goodies an den Seiten und laufen Sie dann über den Weg. Achten Sie darauf, erst loszulaufen, wenn der Weg gerade wieder aufgebaut wurde. Auf der anderen Seite schnappt man sich dann wieder die Goodies, muss aber dabei aufpassen, nicht von den Feuervögeln erwischt zu werden!
Hinter der Tür trifft man dann einen weiteren Soul Reaver. Erledigen Sie ihn und erholen Sie sich dann in den beiden Wassertümpeln an den Seiten. Danach betätigt man den Schalter und erledigt die angreifenden Gegner. Gehen Sie dann über eine der beiden Wendeltreppen nach oben und erledigen Sie aus sicherer Entfernung die beiden Wachen vor der nächsten Tür.

Tomb of the We

Laufen Sie immer weiter geradeaus, bis Sie zu einer größeren Halle kommen, wo über zwei Statuen das gesuchte Herz schwebt.
Sobald Sie sich ihm nähern, beginnt eine Sequenz. Ist diese abgelaufen, wartet man einfach bis man auf dem Schauplatz des Endkampfes steht.



Sie müssen nun Lord Tyler bekämpfen, Julies schlimmsten Alptraum, den Sie scheinbar bereits einmal besiegt hat. Neben Lord Tyler greifen jedoch auch noch zahlreiche andere Gegner an, so daß man die zahlreichen umliegenden Goodies gut gebrauchen kann.
Natürlich lässt sich der Endgegner nicht ganz so einfach niederkämpfen, man muss vielmehr eine bestimmte Taktik anwenden, sonst sind alle Angriffe sinnlos.
Ebenfalls äußerst wichtig ist, dass man nach einem erfolgreichen Angriff zwischenspeichert. Laufen Sie dazu am besten zu einem relativ sicheren Ort, wo Tyler Sie nicht direkt

erwischen kann (beispielsweise hinter einer Säule oder unter dem Felsstück).
Der Kampf selbst wird in zahlreichen Abschnitten geführt. Beschießen Sie zunächst Tyler und weichen Sie dabei seinen Angriffen aus. Bleiben Sie dabei auf Abstand, denn im Nahkampf verliert man zu viel Lebensenergie!
Zuerst sollte man ihn dann mit der Minigun aus sicherer Entfernung attackieren. Später ist dies aufgrund der „kleineren“ Gegner kaum noch möglich, da Julie sich beim schießen nicht mehr bewegen kann!
Feuern Sie also so lange, bis Tyler plötzlich zusammenbricht und weiße Blitze um ihn herum zucken! Greifen Sie nun schnell zum „Soul-Sucker“ und fangen Sie damit die weißen Blitze ein. Zwar steht Tyler alsbald wieder auf, doch die verlorene Lebensenergie wird nicht mehr regeneriert, wie es ohne den Einsatz des „Soul-Suckers“ geschehen würde!
Nun muss man ihn wieder mit einer „normalen“ Waffe bearbeiten, bis er erneut zusammenbricht. Natürlich muss man auch diesmal mit dem Soul-Sucker bearbeiten um die Lebensenergie endgültig abzuziehen. Hat man dies zwei mal geschafft, fällt ein Schwert vom „Himmel“. Sammeln Sie dieses bei Gelegenheit ein, nutzen kann man es jedoch erst gegen Ende des Kampfes!
Vorerst muss man also weiter Tyler bekämpfen und seine Seele aussaugen.



Nervig sind dann vor allem die zahlreichen normalen Gegner, die später immer häufiger erscheinen!
Widmen Sie ihnen nicht allzu viel Aufmerksamkeit, versuchen Sie vielmehr ihnen aus dem Weg zu gehen.
Tyler hingegen macht sich nach dreimaligen „Aussaugen“ auf und fliegt fortan um den Felsen. Greifen Sie hier nun am besten zum Raketenwerfer und schießen Sie ihn ab.
Hat man ihn wieder genug verwundet, fällt er wieder auf den Felsen und man kann ihn erneut aussaugen. Dann kämpft wieder am Boden mit Tyler bis dieser keine Lebensenergie mehr hat. Diesmal muss man jedoch einen anderen Angriff wählen. Schnappen Sie sich dazu das vorhin gefundene Schwert und greifen Sie Tyler direkt an. Springen Sie dazu zuerst hoch und schlagen Sie dann zu! Das Hochspringen ist hierbei ganz wichtig, sonst richtet man absolut gar nichts aus!
Durch diesen Treffer wird er dann wieder in die Knie gezwungen, so dass man ihn mit einem zweiten Hieb endgültig fertig machen kann! Es folgt die Endsequenz..!

Text	A. Neumann (2004)
Screenshots	A. Neumann (2004)
Savegames	A. Neumann (2004)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
https://kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/fakk2?rev=1646601239

Last update: **2022/03/06 21:13**