

Ralf Jürgen Kraft

STRATEGIEN & LÖSUNGEN

Für PC und Sonu Playstation



- Detaillierte Beschreibung zu allen Bikern, Waffen, Gegnern und Levels
- Geheime Orte und Secrets
- Strategien für das Überleben in Mehrspielerleveln

FORSAKEN

AKkaim[®]


SYBEX

**STRATEGIEN
& LÖSUNGEN**



Forsaken

RALF JÜRGEN KRAFT

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)





Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Andreas Birkner

Produktion: Mathias Kaiser, Düsseldorf

Satz: ArtCeylan, Duisburg

Umschlaggestaltung: Michal Obszarski, SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5114-5

1. Auflage 1998

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1998 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	5
EINLEITUNG	7
KAPITEL 1 - DIE BIKER	9
DIE RICHTIGE WAHL	9
LOKASENNA	10
BEARD	11
L.A. JAY	11
EX COP	12
REX HARDY	12
FOETOID	13
NIM SOO SUN	13
NUTTA	14
SCEPTRE	14
JO	15
CUVEL CLARK	15
HK 5	16
NUBIA	16
MOFISTO	17
CERBERO	17
SLICK	18
KAPITEL 2 - DIE WAFFEN	21
PRIMÄRE WAFFEN	21
SEKUNDÄRE WAFFEN	25
MINEN	27
POWER-UPS	29
KAPITEL 3 - DIE GEGNER	35
GEFECHTSTÜRME	35
BODENEINHEITEN	36



LUFTEINHEITEN	37
SPEZIALEINHEITEN	40

KAPITEL 4 - STRATEGIEN **43**

KAPITEL 5 - LÖSUNGEN **47**

LEVEL 1 - VOLCANO	47
LEVEL 2 - ABANDENED SUBWAY	52
LEVEL 3 - NUCLEAR POWER STATION	55
LEVEL 4 - THERMAL POWER STATION	60
LEVEL 5 - FEDERAL BANK VAULT	64
LEVEL 6 - PRISON SHIP	69
LEVEL 7 - ASTEROID BASE	73
LEVEL 8 - BIO-SPHERE	76
LEVEL 9 - SUBTERRANEAN COMPLEX	80
LEVEL 10 - CAPSIZED SHIP	84
LEVEL 11 - ORBITAL SPACE STATION	89
LEVEL 12 - SHUTTLE BAY	93
LEVEL 13 - MILITARY BASE	98
LEVEL 14 - TLOLOC TEMPLE	103
LEVEL 15 - ANCIENT TEMPLE	108

KAPITEL 6 - MULTIPLAYER **113**

LEVEL 01 - OLD TEMPLE	113
LEVEL 02 - BIODOME	114
LEVEL 03 - SEWER	115
LEVEL 04 - SPACEWHEEL	116
LEVEL 05 - TUBE	117
LEVEL 06 - ALPHA	118
LEVEL 07 - REFINERY	119
LEVEL 08 - CRUISE	120
LEVEL 09 - ARENA	121
LEVEL 10 - SHIP	122
LEVEL 11 - PANDORAS BOX	123

KAPITEL 7 – INTERNET **125**



VORWORT

Es ist zu einer schönen Tradition geworden, daß ein Vorwort immer ein wenig an die Dankesworte anlässlich eines verliehenen Oscars erinnert. Auch ich verneige mich ehrfurchtsvoll vor dieser Tradition und meiner Leserschaft und danke allen, die mir tatkräftig bei diesem Buch geholfen haben oder zumindest mich nicht daran gehindert haben, dieses Buch zu schreiben.

Ich danke meiner Mutter, für alles, was Sie für mich bislang getan hat, auch wenn das in keinem Zusammenhang mit diesem Buch steht.

Ich sage auch Danke in Richtung meiner drei Frauen, die mich aufgrund der Arbeit für dieses Buch zeitweise als vermißt erklären wollten.

Vielen Dank an Acclaim Deutschland für die tolle Unterstützung und gute Zusammenarbeit.

Auch Frau Eva Föhlinger von der PR Agentur Kaltwasser möchte ich ein herzliches Danke zurufen für die leihweise Überlassung des Toshiba Satellite Pro Notebooks, das es mir ermöglichte, auch im Urlaub noch an diesem Buch zu arbeiten.

Meine Frau schließt sich ausdrücklich diesem Dank nicht an.

Zu guter Letzt: Wenn trotz der Lektüre dieses Buches noch Fragen offen sind oder wenn Sie mir einfach Ihre Meinung sagen möchten, dann schreiben Sie mir: **RalfKraft@Mailexcite.com**

*Dem Himmel sag' ich Danke dafür
Lieb von Euch, nett von Dir
Der Himmel weiß, ich danke dafür
Hier bin ich
Denn da seid Ihr*

Der Meister: Guildo Horn



EINLEITUNG

Mein erster Kontakt zu Forsaken entstand durch die spielbare 2-Level-Demo. Sicherlich, ich hatte auch vorher schon einiges in den einschlägigen Spielmagazinen über das Spiel gelesen, aber Forsaken ist ein Spiel, das man *gesehen* haben muß. Diese Grafik! Und so unglaublich schnell. Aber Forsaken ist mehr als nur atemberaubende Lichteffekte und coole 3-D-Specials: Es zeichnet sich durch hohe Spielmotivation und ausgeklügeltes Level-Design aus. Es macht einfach Spaß, und das sehr, sehr lange. Es nimmt geschickt die Elemente des 3-D-Shooters auf, gewürzt mit einer Prise Flugsimulator, garniert mit einigen Puzzlen und Rätseln und serviert das Ganze auf der schönsten Grafikengine, die bislang ein Spiel schmückte. Dies alles wird kochend heiß serviert und bringt Sie garantiert ins Schwitzen. Weil es manchmal schwer ist - vielleicht zu schwer.

Dieses Buch möchte Ihnen eine Hilfe sein. Es gibt Ihnen Hinweise zur Wahl des für Sie richtigen Bikers, berät Sie im Umgang mit den Waffen und zeigt Ihnen, welche Gegner auf Sie warten und - wie sie mit diesen fertig werden. Allgemeine Tips zum Überleben sind ebenso enthalten wie ein ausführlicher Rundgang durch alle Level. Einige Tricks zu den Multispieler-Levels und Internet-Adressen runden das Buch ab.

Die Kapitel des Buches im einzelnen:

Vorwort und Einleitung

- *Kapitel 1 - Die Biker* Dieses Kapitel vermittelt Ihnen objektive, aber auch subjektive Kriterien für die Wahl der richtigen Spielfigur. Entscheiden Sie selbst, welcher der 16 durchgeknallten Typen am besten zu Ihrem Naturell paßt, in welcher Haut Sie sich am wohlsten fühlen.
- *Kapitel 2 - Die Waffen* Die kleine Waffenkunde finden Sie in diesem Kapitel. Welche Waffen gibt es? Wann setze ich welche Waffe ein. Welche Munition benötige ich für diese Waffe. Außerdem ein Überblick über die PowerUps die Sie in Forsaken (hoffentlich) finden werden.
- *Kapitel 3 - Die Gegner* Was kann Ihnen in diesem Spiel nicht alles passieren. Bereiten Sie sich vor auf das, was kommen wird. In diesem Kapitel erfahren Sie alte Hausrezepte, die gegen jede Plage helfen. Außerdem: Ein kleiner Ausblick auf die ganzen harten Dinge des Forsaken-Lebens: die Endgegner.



- *Kapitel 4 - Strategien* Dieses Kapitel gibt Ihnen allgemeine Tips und Tricks für das Überleben in Forsaken. Dinge, die Sie einfach wissen sollten, bevor Sie Ihren Chopper anschmeißen, um sich in das Abenteuer zu werfen. Dieses Kapitel sollten Sie in jedem Falle durchlesen, da Sie vielleicht den ein oder anderen wertvollen Hinweis hier finden werden.
- *Kapitel 5 - Lösungen* Die Komplettlösungen für alle Level. Hier finden Sie Hilfe, wenn Sie einen Geheimraum suchen oder den Ausgang nicht finden. Und in besonders schweren Fällen auch Hinweise zum ‚Erlegen‘ eines bestimmten Gegners. Sicherlich das wichtigste Kapitel in diesem Buch. Daher auch das umfangreichste.
- *Kapitel 6 - Multiplayer* Für den besonderen Spaß mit mehreren Spielern gibt dieses Kapitel einen kleinen Einblick in die elf Mehrspieler-Level, die Ihnen in Forsaken zur Verfügung stehen.
- *Kapitel 7 - Internet* Hier finden Sie einige hilfreiche Links, Newsgroups und Internet-Adressen rund um das Thema Spielen, besonders natürlich für Forsaken. Dieses Spiel, das das Zeug zum Kultobjekt hat, wird schon jetzt im Internet hoch gehandelt. Zahlreiche private Homepages sind entstanden, die sich ausschließlich mit diesem Game befassen.

Abschließend möchte ich Ihnen viel Spaß bei der Lektüre dieses Buches und beim Spielen von Forsaken wünschen. Dieses Buch ist ausdrücklich so geschrieben, daß Ihnen der Spielspaß erhalten bleibt. Deshalb finden Sie hier auch keine Cheats oder sonstigen Tricks, die Sie z.B. unsterblich machen. Diese Dinge berauben Sie nämlich des glückseligen Momentes am Ende eines Levels:

Ich habe es geschafft!



KAPITEL 1 - DIE BIKER

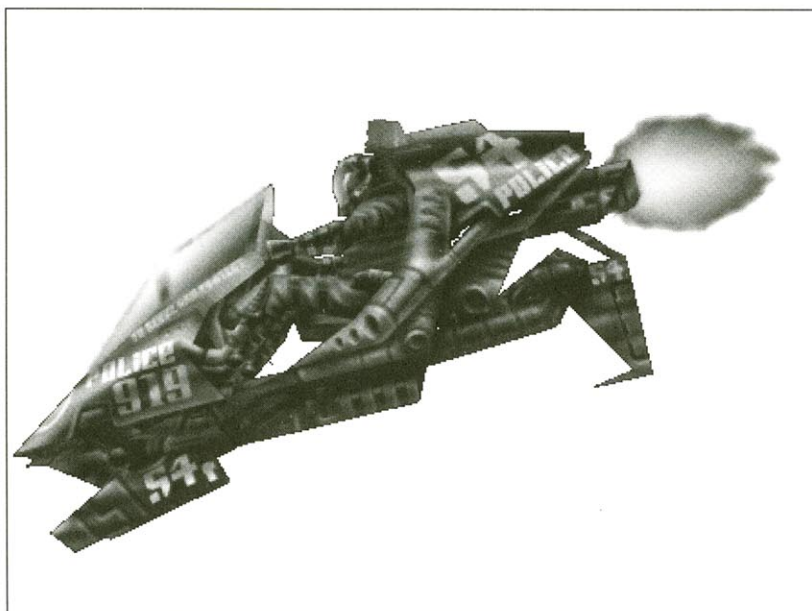
Ja, da ist sie wieder: die Qual der Wahl. 16 verschiedene Biker stehen Ihnen zur Verfügung - 16 verschiedene, vollkommen verrückte, besser gesagt total durchgeknallte Typen warten darauf, mit Ihnen Schätze zu bergen und anderen Piraten das Weiterleben unmöglich zu machen.

DIE RICHTIGE WAHL

Um Ihnen die Entscheidung ein wenig zu vereinfachen, werden in diesem Kapitel die Hauptdarsteller des Spiels kurz vorgestellt. In jeder Beschreibung finden Sie eine Tabelle, die die acht Merkmale der Freibeuter auf einen Blick zusammenfaßt. Dabei bedeuten die Abkürzungen folgendes:

<i>Ges</i>	Geschwindigkeit
<i>Bes</i>	Beschleunigung
<i>Han</i>	Handhabung
<i>Pow</i>	Power
<i>Sch</i>	Schild
<i>Pan</i>	Panzerung
<i>Rak</i>	Raketen
<i>Mun</i>	Munition

Die Werte innerhalb der Tabelle variieren dabei von 1 (schlecht) bis 10 (hervorragend). Außerdem enthält die Tabelle noch die Summe aller Eigenschaften. Dieser Wert kann Sie in Ihrer Entscheidung unterstützen, sollte aber nicht das alleinige Kriterium Ihrer Wahl sein, da für Sie die einzelnen Faktoren unterschiedlich wichtig sind. Nur Sie alleine wissen z.B., ob Sie mehr der Trucker-Typ sind, der gemütlich die Level erkundet und dabei in Ruhe die Gegner zermalmt oder im GTI-Stil das feindliche Ungeziefer überrascht und ausmanövriert.



Der Sieger nach Punkten: Ex Cop

LOKASENNA

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
5	8	9	5	3	7	8	6	51



Der Körper von Lokasenna wurde durch die jahrelange Arbeit in einem Bergwerk und die harte Strahlung, die dort vorherrschte, fast völlig zerstört. In ihrem neuen, künstlichen Körper wandelt sie abseits der Pfade von Tugend und Recht. Zwar wurde „nur“ Ihr Körper ausgetauscht, aber irgendwie muß auch ihre Einstellung zu Recht und Gesetz dabei gelitten haben. Die Aussagen der an der Operation beteiligten Ärzte sind widersprüchlich und höchst zweifelhaft. Dennoch konnte ihnen ein Verschulden nicht nachgewiesen werden.

Lokasennas ausgeglichene Werte machen sie zu einem idealen Startergefährten. Einzig der schwache Schild ist als ein deutliches Handicap anzusehen.



BEARD

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
7	1	5	10	5	6	9	7	48



Beard ist der letzte große Rocker dieser Galaxis. Er achtet die Bikergesetze, und seine Loyalität gegenüber seinen Partnern ist unübertroffen. Dies ist auch der Grund, warum sein verblichener Kumpel Mad-Dog McCoy immer noch in seinem Beiwagen mitfährt; getreu dem Motto: „Ein toter Freund ist besser als gar kein Freund“.

Beard ist sehr unausgewogen in seinen Werten. Bärenstark, verhältnismäßig schnell und angriffslustig auf der einen Seite, dafür beschleunigt er nur sehr langsam, und sein Schild und sein Handling können ebenfalls nicht überzeugen - nur für Freunde des Rock 'n' Roll.

L.A. JAY

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
3	4	6	4	4	8	7	6	42



Keine Welle, auf der L. A. Jay nicht schon mitgeritten ist, keine Mode, die er nicht mitgemacht hätte - Hauptsache, er steht im Mittelpunkt und sieht cool aus. Die meiste Zeit seines Lebens hat er in irgendwelchen Bars verbracht, denn nur hier lebt er sein Leben.

Seine ausgiebigen Alkoholexzesse sieht man auch seinen Werten an. Diesen Fahrer sollte nur derjenige wählen, der Forsaken an einem Vormittag in der härtesten Stufe durchzockt und nun auf der Suche nach der ultimativen Herausforderung ist.



EX COP

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
10	7	7	6	7	9	6	8	60



Einst der härteste Cop der uns bekannten Galaxien, heute einer der gemeinsten Freibeuter überhaupt. Der Tag, an dem er drei seiner Kameraden „aus Versehen“ über den Haufen schoß, kommentiert er heute mit den Worten: „Es war halt nicht mein Tag“.

Wer dieses Bike wählt, trifft sicherlich keine falsche Wahl. Ausgewogen und kampfstark - eine sehr gute Wahl für den Anfänger - wenn man mit dem miesen Image leben kann.

REX HARDY

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
2	9	8	5	8	4	6	9	51



Der Trucker, dessen Highway die Milchstraße ist. Sein Spruch: „Ein Mann ist nur soviel Wert wie seine Ladung“ prangt an der Windschutzscheibe jedes ehrbaren Lastwagenfahrers. Doch mit seiner Ehrbarkeit ist es schon lange nicht mehr gut bestellt, denn irgendwie passen Alkohol und Diesel eben doch nicht zusammen.

In der Summe seiner Werte ist Rex sicherlich nicht die erste Wahl, sein gutes Handling und sein starker Schutzschild machen ihn dennoch nicht nur für Anfänger interessant.



FOETOID

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
7	3	3	8	9	5	5	3	43



Es gibt Dinge im Leben, die muß man gesehen haben und andere eben nicht. Dieses Ding gehört zur zweiten Kategorie. Ein fehlgeschlagenes Kloning-Gen-Experiment brachte dieses Wesen zum Vorschein: skrupellos, hinterhältig, gemein. Nichts Gutes läßt sich über dieses Wesen sagen.

Dies gilt nur bedingt für seine Fähigkeiten im Kampf. Eine gute Grund-schnelligkeit, gepaart mit großer Kraft und einem guten Schild. Eine gute Wahl für einen Draufgänger ohne Geschmack.

NIM SOO SUN

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
6	8	7	9	2	3	8	4	47



Vielleicht ist Nim Soo Sun einfach nur verrückt, wahrscheinlicher ist aber, daß sie ein verrückter Psychopath ist, dem es Spaß macht, Gewalt und Vernichtung zu zelebrieren. Nicht umsonst hat sie den Spitznamen „Das Mädchen mit der Klinge“. Derzeit arbeitet Sie als „Freischaffende“ für die Organisation, die das meiste Geld bietet.

Eine ungewöhnliche Mischung aus Schnelligkeit, Kraft und Munitionierung mit deutlichen Schwächen in der Panzerung, einem Mangel, der bei Forsaken nur sehr schwer auszugleichen ist.



NUTTA

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
8	6	9	7	3	6	10	7	56



Sie kennen die Geschichte von Dr. Jekyll und Mr. Hyde? Nun, dann kennen Sie auch die von Nutta, freilich in einem moderneren Szenario. Nutta - das ist ein Transvestit, der am Tage seinem Beruf als hochgeschätzter Arzt nachging und des nachts als Fotomodell für Furore sorgte. Seine Depressionen nahmen eines Tages überhand, und er narkotisierte einen Patienten nicht ganz fachgerecht mit einem Vorschlaghammer. Die neun Jahre Knast konnten seine Laune nicht deutlich verbessern, und so rast er heute durch die Gegend, um anderen Leuten auch den Tag zu vermiesen.

Seine Fähigkeiten sind beeindruckend. Geschwindigkeit, Waffen, Handling, Kraft - alles ist vorhanden. Daß die Verteidigung da etwas abfällt, kann da schon mal verschmerzt werden.

SCEPTRE

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
2	8	2	5	4	6	4	8	40



Ein Aussätziger in seiner Welt - Sceptre. Er ist das Opfer einer genetischen Krankheit, welche seinen Körper unansehnlich und seine Haut weiß und fleckig machte, unfähig auch nur der geringsten Sonnenstrahlung zu widerstehen. Er hatte keine Zukunft und so suchte er seine Rettung in den Drogen, welche ihm den Weg in die Welt von Gewalt, Brutalität und Haß öffnete. Hier fühlte er sich mit einem Male geborgen. In seinen Visionen träumte er von Menschen, die seinen Namen nur mit Furcht aussprachen - ein Traum, der sehr schnell Wirklichkeit werden sollte.



Ein Looser auf der ganzen Linie. Hier kann der Rat nur sein: „Finger weg“. Und überhaupt: Wer möchte sich denn schon mit so einem Typen identifizieren?

Jo



Jo verkörpert diesen Typ von Computerfreak, dessen Image wir seit Jahren bekämpfen. Jede freie Minute verbringt er vor seiner Maschine. Eine lebenslange Mitgliedschaft in Dutzenden von Porno-Webs und eine Überdosis von Hardcore-Techno-Drogen haben aus ihm das gemacht, was er jetzt ist. Er ist ein Liebhaber von hochentwickelten Todesmaschinen, und weniger sein Finger am Abzug hat ihn berühmt gemacht, sondern sein überragender Intellekt.

Jo ist einer der „perfektesten“ Typen, die Forsaken bietet: Wenn Sie auf hohe Geschwindigkeiten verzichten können, dann ist Jo Ihr Mann.

CUVEL CLARK

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
10	6	6	4	10	8	6	4	54



Cuvel Clark: Er verkörpert den kleinen, gemeinen Gauner, der sich jeden Tag die Frage stellt: Warum arbeiten, wenn man es stehlen kann? Gesucht wird er an den meisten Plätzen des Imperiums. Und dennoch gelingt es ihm immer wieder, die Gesetzeshüter an der Nase herumzuführen und sie nur einmal an seinen Auspuffrohren riechen zu lassen. Er hat Beziehungen in der gesamten Unterwelt, und es gibt nichts, das er nicht beschaffen könnte, vorausgesetzt, die Summe stimmt.



Cuvel ist ein wundervoller Typ, wenn man nur seine Zahlen, nicht aber sein sadistisches Grinsen sieht. Seine guten Offensiv- und Defensivkräfte halten sich die Waage, so daß die kleineren Schwächen ohne Belang sind. Sicherlich einer der interessantesten Biker.

HK 5

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
8	4	4	3	7	10	9	10	55



Es sollte das letzte Wort in Sachen „Intelligenter Raumarmee“ sein, und es wurde ein komplettes Desaster. Seine programmierte Intelligenz ließ ihm gar keine andere Wahl: Alles menschliche Leben ist zu vernichten, da es minderwertig ist und dem Plan von der Herrschaft der „Intelligenz“ im Wege steht.

Vor Aggressivität strotzend, schnell und sehr gut gepanzert, so präsentiert sich die fliegende Kampffestung. Dieses Modell spricht den Anfänger ebenso wie den Profi an und kann uneingeschränkt empfohlen werden.

NUBIA

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
4	3	7	10	6	6	3	9	48



Nubia war einst Teil einer sehr profitablen Partnerschaft mit einem bizarren Biomechanoid namens „Nib“. Sie lebten sehr gut von den Profiten ihrer gestohlenen Handelsgüter, bis eines Tages Nib von einer Rakete getroffen wurde und von ihr ging. Seitdem ist sie als Kopfgeldjägerin und bezahlter Killer unterwegs. Sie lernte es zu schätzen, Idioten das Leben auszupusten, anstatt für sie zu arbeiten.



Nubia hat Durchschnittliches zu bieten, und das ist nicht unbedingt negativ zu verstehen. Sie läßt dem Spieler alle Möglichkeiten für eine eigene Strategie, unterstützt ihn aber leider nicht dabei.

MOFISTO



Im Jahre 2212 wurde die Transtec Robotic Corporation für schuldig befunden, beim Entwurf ihres Vielzweck-Kampfroboters IV mehrfach gegen galaktisches Recht verstoßen zu haben. Alle bis dato gebauten Roboter wurden zerstört und zu Almetall verarbeitet. Alle? Mofisto war (oder ist?) eine solche Kampfmaschine. Ein Veteran, kampferprobt in zahllosen Droidenkämpfen. Sein plötzlich nahendes Ende paßt so gar nicht in sein Überlebensprogramm, und er entschloß sich, offline zu operieren.

Es scheint, als wäre die Technik von Mofisto nun doch ein wenig in die Jahre gekommen. Immer noch ein respektabler Krieger, aber nicht die erste Wahl, wenn es um die Defensivstärke geht.

CERBERO



Cerbero ist wahrscheinlich der letzte große Schatzsucher in den bekannten Universen. Er selbst sieht sich in der guten alten Tradition des roten Kosars und Francis Drake. Andere vergleichen ihn eher mit Käpten Flynn, jenem unglückseligen Kapitän der Bounty. Im Gegensatz zu seinen verblichenen Idolen läuft er nicht mit Prothese oder Augenklappe herum,



sondern besucht lieber den Bio-Chirur, um defekte „Einzelteile“ seines Körpers gegen hochwertigere Ersatzteile aus den Forschungszentren einzutauschen. So verfügt er inzwischen über ein Titan-Herz, eine giftresistente Lunge und Infrarot-sensible Augen.

Was für ein Mann: Ausgeglichene Werte in allen Bereichen, besondere Fähigkeiten und ein Charakter, mit dem man sich identifizieren kann. Wer hier nicht schwach wird, ist entweder hetero oder einfach nur unsensibel.

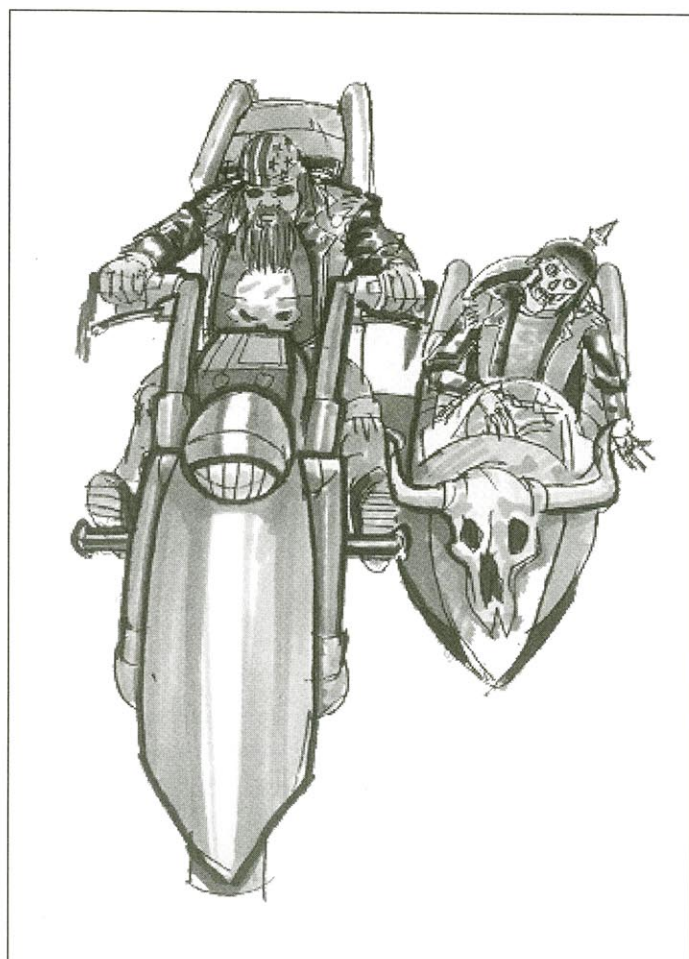
SLICK

Ges	Bes	Han	Pow	Sch	Pan	Rak	Mun	Σ
10	9	10	7	5	8	1	8	58



Der Liebhaber seltener Kräuter und Gräser, der Fan von mitnichten verschreibungspflichtigen Medikamenten, das ist Slick. Er liebt es, auf seinem Bike durch die Stadt - sorry, seine Stadt - zu bummeln. Die Bass-Drum gibt den Rhythmus seines Lebens vor. Nichts passiert in dieser Stadt, von dem Slick nicht wüßte.

Halten Sie diesen Kerl bloß nicht für einen Dorftrottel: Er hat alles, was ein perfekter Gladiator im Kampf um Forsaken haben muß. Für alle, die den schnellen und kompromißlosen Dogfight suchen, die ideale Waffe.





KAPITEL 2 - DIE WAFFEN

In diesem Kapitel erfahren Sie alles über die Waffen und PowerUps. Die Waffen werden unterschieden zwischen sekundären und primären Waffen, also Waffen die entweder mit der linken oder rechten Maustaste (bzw. Feuerknopf 1 oder 2) abgefeuert werden. Die Minen, die auch der rechten Maustaste (Feuerknopf 2) zugeordnet sind, werden auf Grund Ihrer besonderen Arbeitsweise in einem eigenen Abschnitt behandelt.

PRIMÄRE WAFFEN

Die primären Waffen sind Schußwaffen im modernen Design. Insgesamt sechs bekannte und neuartige Varianten gilt es zu entdecken und zu beherrschen.

PULSAR



Das ist der Laser, mit dem Ihr Bike standardmäßig ausgerüstet ist. Eine sehr effiziente Waffe, die immer wieder zum Einsatz kommt, auch in höheren Levels. Die Energiekugeln, die dieser Laser verschießt, haben nur eine mittlere Geschwindigkeit, daher ist „Vorhalten“ (Zielen auf einen Punkt, den der Gegner erst später erreichen wird) unbedingt notwendig. In engen Gängen oder Schächten ist diese Waffe sehr wirkungsvoll, da meist wenige Treffer ausreichen, um das gegnerische Gefährt fluguntauglich zu machen.

Aufgeladen wird diese Waffe mit dem Plasma Pack.

SUSS GUN

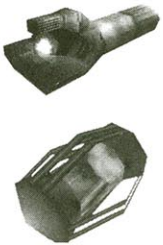


Die moderne Variante des Maschinengewehrs. Ein kurzer Druck auf den Auslöser, und es lösen sich ein Dutzend kleiner Geschosse, die sehr wirkungsvoll auf kurze Distanz sind. Diese Waffe findet ihr Einsatzgebiet besonders bei sehr schnellen wendigen Gegnern. Wenn auch der Abschuß mit dieser Waffe etwas länger dauert, so ist er dennoch sehr wirkungsvoll, da der Gegner ständig gezwungen wird, seine Position zu verändern.

Munitionsnachschub erhalten Sie über diesen „Patronengurt“.

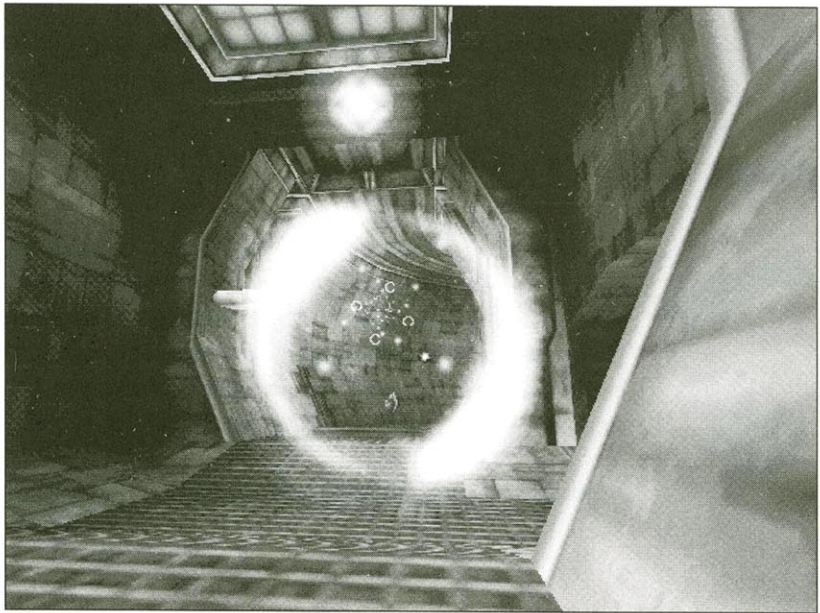


TROJAX



Diese Waffe erfordert ein leichtes Umdenken bei der Benutzung, und man sollte tunlichst daran denken, daß dieser Energiepulsstrahler erst dann „losgeht“, wenn man den Feuerknopf losläßt. Solange man den Knopf gedrückt hält, wird die Energieladung immer weiter gesteigert. Die Zerstörungskraft, die von dieser Waffe ausgeht, ist sehr hoch. Leider sind die Energiebälle verhältnismäßig langsam, so daß auch behäbige Gegner noch Zeit finden, auszuweichen. Daher ist diese Waffe besonders in geraden Gängen von großem Nutzen – dort, wo dem Gegner kein Platz zum Ausweichen bleibt.

Auch diese Waffe wird vom Plasma Pack gespeist.



Der Trojax-Energiepulsstrahler bei der Arbeit

TRANSPULSE

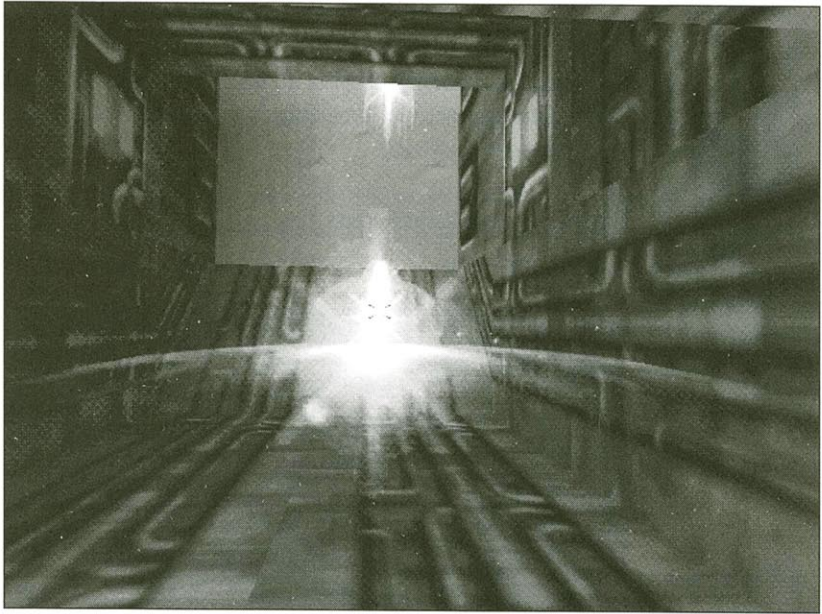


Eine grafisch besonders eindrucksvolle Waffe. Weiße Energieladungen lösen sich in rasender Geschwindigkeit und prallen von Wänden und Gegenständen ab, um dann doch letztlich ihr Ziel zu finden. Schießen Sie doch einfach mal durch geöffnete Türen oder in Gänge hinein, die Sie nicht vollständig einsehen können, und warten Sie darauf, was geschieht.



Dies ist eine sehr zerstörerische und vielseitig anwendbare Waffe, bei der es einfach Spaß macht, ihrer Arbeit zuzusehen.

Aufgeladen durch das Plasma Pack.



Transpulse - wunderschön und tödlich

BEAM LASER



Hier ist er, der Laser, den wir aus allen SciFi-Filmen kennen und der auch in anderen Spielen nahezu ausnahmslos vertreten ist. Die zwei energiereichen Laserstrahlen zerschmelzen (fast) alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Bei dieser Waffe ist kein „Vorhalten“ notwendig, da sich selbstverständlich der Laser mit Lichtgeschwindigkeit fortbewegt. Mit Hilfe dieser Waffe können Sie auch größere Gruppen oder Ziele gleichmäßig „bestreichen“ und erzielen fast immer einen Erfolg damit.

Energiequelle ist das Plasma Pack.



PYROLITE RIFLE

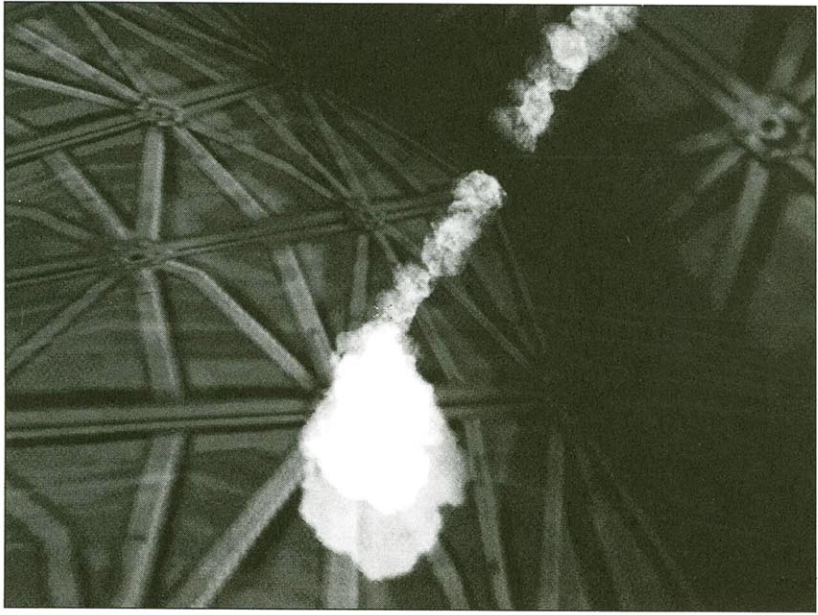


Nun, auch der nicht minder bekannte Flammenwerfer kommt in Forsaken zum Einsatz. Nicht nur grafisch imposant in Szene gesetzt, sondern auch sehr wirkungsvoll und zerstörerisch. Auf kurze und mittlere Entfernungen kompromißlos und effizient.



Sie können mit dieser Waffe nicht im eigentlich Sinne „zielen“, sondern halten einfach drauf. Daher bietet sich diese Waffe besonders an, wenn Sie von mehreren Gegner gleichzeitig frontal angegriffen werden.

Benötigt spezielle Nachfüll-Packs.



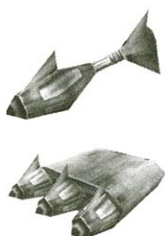
Pyrolite Rifle - und die Grillsaison ist eröffnet



SEKUNDÄRE WAFFEN

Bei den sekundären Waffen handelt es sich um raketenähnliche Geschosse die mit der rechten Maustaste bzw. dem Feuerknopf 2 abgefeuert werden. Sieben verschiedene Raketen kommen in Forsaken zum Einsatz, wobei die Thief-Missile nur im Multiplayerspiel zu finden ist.

MUG MISSILE



Dies ist die Standardrakete, mit der Ihr Bike ausgerüstet ist. Diese Rakete ist ungenlenkt und verhältnismäßig langsam. Ihre Existenzberechtigung erhält diese Waffe dadurch, daß man verhältnismäßig oft Nachschub dafür findet. Also immer mal wieder anwenden, auch wenn nicht jede Rakete ihr Ziel findet. Selbstverständlich ist auch diese Waffe in engen Korridoren am besten aufgehoben oder in Gängen, in denen dem Gegner keine Ausweichmöglichkeit bleibt. Auch sehr gut anzuwenden auf „periodische“ und „dumme“ Gegner, also auf Ziele, die man vorausberechnen kann.

SOLARIS MISSILE



Die Solaris-Rakete nimmt Ihnen gegenüber der MUG-Rakete viel Arbeit ab: einfach in Richtung des Feindes abfeuern und sich dann von dem Schauspiel unterhalten lassen, wie der Gegner versucht die Solaris abzuschütteln. Was ihm aber nur in den seltensten Fällen gelingen wird. Bei der Solaris handelt es sich um eine Heat-Seeking-Missile - eine Rakete, die von der Hitze des gegnerischen Auspuffs magisch angezogen wird. Auch Gegner, die sich in Nischen oder hinter Mauern verstecken, werden von der Solaris aufgespürt.

MFRL



MultiFireRocketLauncher - der Name ist Programm: Raketenabschuß im Zehntelsekunden-takt. Obwohl die Raketen ungenlenkt sind und nur über eine verhältnismäßig geringe Sprengkraft verfügen, ist diese Waffe sehr hilfreich im Kampf Face-to-Face. Die Raketen sind sehr schnell und lassen dem Gegner kaum eine Chance zum Ausweichen.

Wenn die Sprengkraft der Raketen auch nicht ausreicht, den Gegner sofort zu vernichten, so zwingen sie ihn doch in die Flucht. Und wenn ein Gegner erst einmal seinen Rücken präsentiert, dann hat er jegliche Existenzberechtigung verloren.



GRAVGON MISSILE



Die Gravitationsrakete errichtet nach der Detonation ein Gravitationsfeld, das alles, was sich bewegt, zu sich heranzieht. Einige Gegner werden allein von der Detonation der Rakete zerstört, die anderen verharren unbeweglich in dem Kraftfeld, das die Rakete aufbaut und können so sehr leicht auf andere Weise eliminiert werden. Setzt man diese Rakete geschickt ein, können sehr viele Gegner mit minimalem Aufwand vernichtet werden.

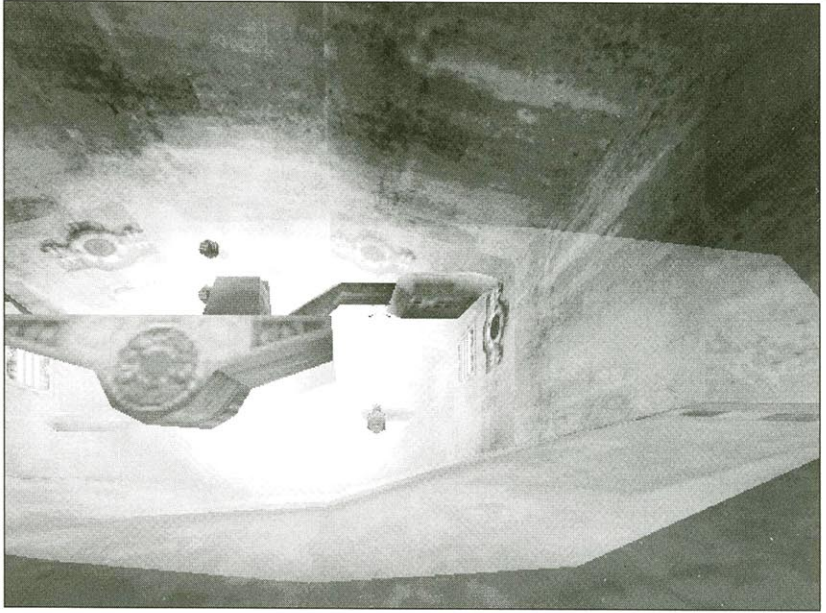
SCATTER MISSILE



Dies ist die Rakete, die jedem Gegner mehr als nur Kopfschmerzen bereitet. Sie ist wendiger, schneller und verfügt über mehr Sprengkraft als die Solaris. Einfach abfeuern, und sie verfolgt ihr Opfer wie eine Klette, bis sie ihre Bestimmung erfüllt hat. Durch die höhere Geschwindigkeit und die besseren Flugeigenschaften ist sie für den Gegner noch schwerer abzuschießen. Das einzig bedauerliche an dieser Rakete ist, daß sie viel zu selten vorkommt.

TITAN MISSILE

Das ist der Meister Proper unter den Raketen: abfeuern und der Raum ist sauber. Die Sprengkraft ist schier unglaublich, und die Technik die dahintersteht, noch viel mehr. Nicht nur, daß die Titan Missile explodiert wie eine Rakete, darüber hinaus lösen sich bei der Explosion mehrere Raketen (vergleichbar Scatter) und nehmen die Gegner unter Beschuß, die bei der ersten Druckwelle nicht gleich zerplatzt sind. Aber Vorsicht: Bringen Sie sich in Sicherheit, bevor das Fest beginnt. Die Druckwelle ist enorm und kann verheerende Schäden anrichten.



Die zerstörerische Arbeit der Titan-Rakete

THIEF MISSILE



Dieser Rakete kommt eine besondere Rolle zu: Sie ist ausschließlich in Multiplayer-Spielen vorzufinden, da sie dazu dient, dem Gegner die Waffen zu entwenden. Das heißt, trifft eine solche Rakete Ihren Mitspieler, verliert dieser seine Waffen und Ausrüstung, die für Sie zum abholen bereitliegt. Eine kleine feine Rakete, die für viel Freude sorgt. Zumindest bei dem, der sie abfeuert.

MINEN

Die Minen entfachen Ihre Wirkung im Gegensatz zu den sonstigen primären und sekundären Waffen nicht sofort. Sie werden abgeworfen (wie die sekundären Waffen mit der rechten Maustaste oder dem Feuerknopf 2) in der Hoffnung, daß eine gegnerische Einheit diese Sprengladung 'übersieht' und damit in ihr Verderben fliegt.



PURGE MINE



Die einfachste aller Minen: Die Funktionsweise ist denkbar einfach: Minen als sekundäre Waffe einstellen und „abfeuern“, was in diesem Fall meint, sie wird hinter Ihrem Gefährt fallengelassen. Alle Minen werden auf diese Weise ausgesetzt. Dieser Sprengkörper reagiert ausschließlich auf Berührung. Fahren Sie daher nicht rückwärts in die Minen nach dem Abwerfen; Ihr Schutzschild wird es Ihnen danken. Durch den einfachen Mechanismus ist das Einsatzgebiet dieser Minen klar umrissen: Sie werden verfolgt und können Ihren Gegner einfach nicht abschütteln. Fliegen Sie einfach in den nächsten Gang oder Schacht hinein, und achten Sie darauf, daß Ihnen der Gegner schön folgt. Und dann beginnen Sie - während Sie weiterfliegen - den Gang zu verminen. Das Überraschungsmoment ist auf Ihrer Seite. Außerdem eignet sich diese Mine ganz ausgezeichnet dazu, lästige Patrouillenfahrzeuge aus dem Weg zu räumen – gleichgültig, ob Fahrzeug, Flugzeug oder Eisenbahn. Legen Sie einfach ein paar Minen auf die befahrene Route, und schon sind Sie einige Sorgen los. Wenn Sie die Minen nur nah genug beieinander positionieren, dann kann die Detonation einer einzelnen Mine eine Kettenreaktion hervorrufen, die jeden Gegner ins Verderben stürzt.



QUANTUM MINE

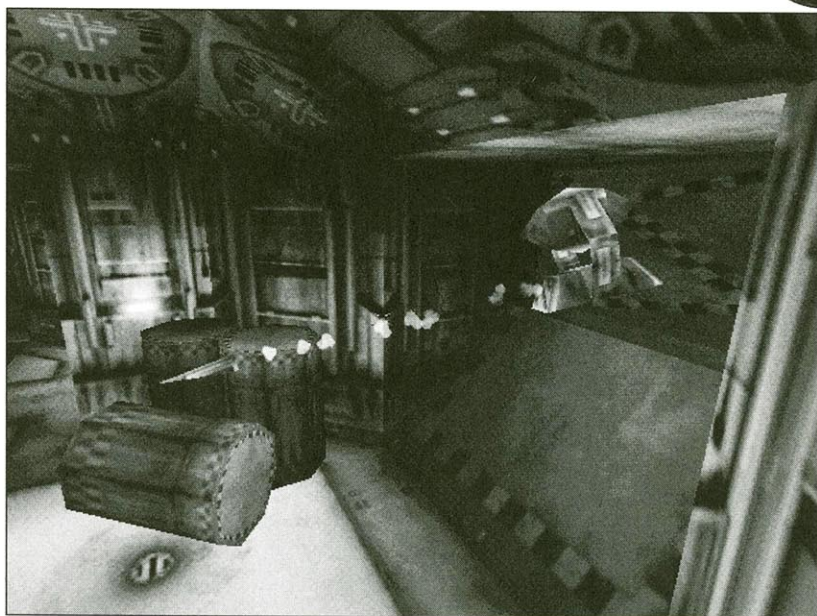


Die Funktionsweise der Quantum Mine ist die gleiche wie bei der Purge Mine, allerdings schöner, größer, gewaltiger ... Die Druckwelle, die Quantum Mines bei der Explosion erzeugen, ist noch in einiger Entfernung spürbar - also mit einem gezielten Schuß von ganz weit weg zur Explosion bringen.

PINE MINE



Wie jedes Ding hat auch die Pine Mine zwei Seiten: Sie als Gegner vor sich zu haben, bedeutet, den ultimativen Adrenalinstoß zu bekommen, sie als Verbündete selbst ausgesetzt zu haben, sorgt für Ruhe und Zufriedenheit. Dabei ist diese Mine eigentlich gar keine Mine im eigentlichen Sinne. Auf gegnerische Einheiten schießt sie unablässig und in hoher Geschwindigkeit Raketen ab. Am Ausgang eines Ganges ausgesetzt, bindet Sie viele Feinde.



Mein Freund die Pine Mine

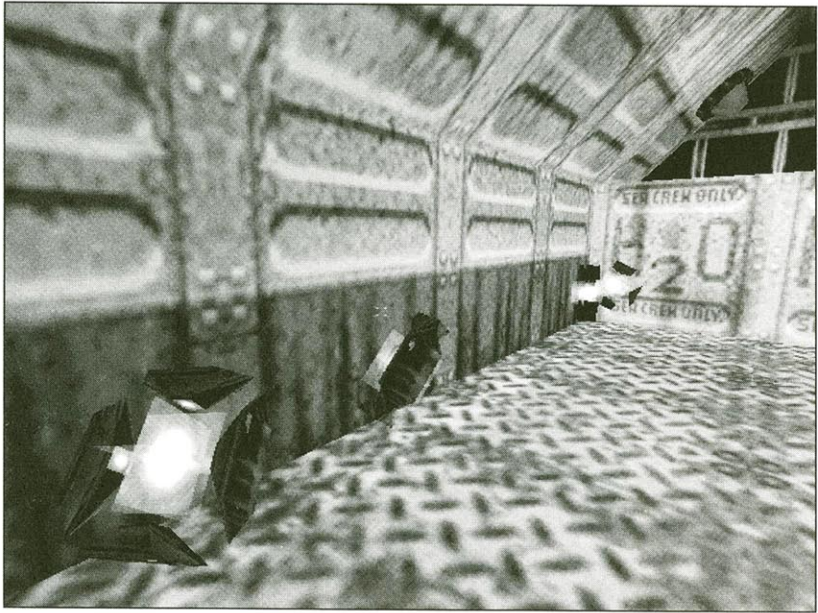
POWER-UPS

Unter dem Begriff PowerUp werden Gegenstände verstanden, die Ihre Gefährt „aufrüsten“. Dies kann in der Form geschehen, daß Ihr Schild oder Ihre Waffen verstärkt werden, oder daß Sie ein zusätzliches Leben erhalten. In Forsaken gibt es viele Möglichkeiten Ihr Motorrad zu tunen. Ob Tarnkappe oder Nachtsichtgerät, hier ist alles enthalten was der Biker von heute benötigt.

SHIELD



Nach wenigen Minuten im Spiel werden Sie feststellen, daß dies das wichtigste Power-Up ist, was sie finden können, nein müssen. Es frischt Ihr Schutzschild wieder auf, welches für das Überleben in Forsaken unerlässlich ist.



Soviel Glück werden Sie nur selten haben: vier Shield-Einheiten

CHAOS-SHIELD



Dieses Extra macht Sie für 30 Sekunden unverwundbar. Bevor Sie es aufnehmen, sollten Sie sich daher umsehen, denn es ist garantiert kein Zufall, daß die Programmierer dieses wundervolle Add-On hier liegengelassen haben. Meist ist eine knallharte Aufgabe in der Nähe, die eben nur mit diesem Schutz zu lösen ist.

POWERPOD



Damit „rüsten“ Sie Ihre Primärwaffen auf: Je nach Waffe hat dieses Power-Up verschiedene Wirkungen. Bei manchen Waffen erhöht sich die Durchschlagkraft, andere wiederum sind schneller wieder einsatzbereit oder schießen in höherer Schußfrequenz. Sie können zwei Powerpods aufnehmen, die sich in ihrer Wirkung ergänzen.



GOLDEN POWERPOD

Nach Aufnahme des „Golden Powerpod“ erreichen Ihre Primärwaffen sofort ihre volle Wirkungskraft (als wenn Sie drei „normale“ Powerpods aufgenommen hätten). Zusätzlich erhalten Sie vier Orbitals (Zusatzwaffen, die Ihr Bike umkreisen und die Feuerkraft um ein vielfaches verstärken).

Leider ist dieses Power-Up auch viel zu selten zu finden, da es Ihnen einen wirklichen Vorteil gegenüber Ihren Gegnern verschafft.

ORBITAL PULSAR



Wenn Sie dieses Power-Up aufnehmen, umkreist das Orbital Ihr Bike wie ein Satellit. Wie viele Orbitale gerade Ihr Gefährt umkreisen, verrät Ihnen die Zielvorrichtung in der Mitte des Bildschirms. Für jedes Orbital erscheint dort ein rotierender Kreis. Sie können maximal vier Orbitale aufnehmen. Übrigens: Orbitale reagieren sehr empfindlich auf Beschuß und „verschwinden“ dann einfach. Nach einem heißen Gefecht müssen Sie sich also nicht wundern, wenn Ihre Orbitale einfach weg sind. Die Wirkungsweise der Orbitale ist schnell erklärt: Sie unterstützen immer Ihre Primärwaffe und zielen auf das gleiche Ziel wie diese. So wird Ihre Feuerkraft vervielfacht.

NITRO



Der Turbo für Ihren Chopper. Einfach aufnehmen und Gas geben. Um den Turbo zu aktivieren, müssen Sie eine bestimmte Taste (bei der Standard-Tastenbelegung ist dies **S**) drücken, Ihr Bike fährt also nicht die ganze Zeit schneller. Außerdem ist der Treibstoff für den Turbo relativ schnell aufgebraucht. Um den Turboantrieb erneut nutzen zu können, müssen Sie wieder ein solches Paket Nitro aufnehmen.

RESNIC REANIMATOR (EXTRA LIFE)



So wertvoll dieses Power-Up auch ist, so wenig gibt es dazu zu sagen, denn es verschafft Ihnen ein zusätzliches (virtuelles) Leben.

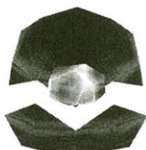


NIGHTVISION



Ein sehr nützliches Power-Up: Es ermöglicht Ihnen, sich auch in sehr dunklen Gängen zu orientieren. Das hilft Ihnen vor allem bei der Suche nach Secret Areas und dem richtigen Weg. Diese auf Basis von Infrarotstrahlen arbeitende Brille ist ein sehr nützliches, leider aber auch ein sehr seltenes Tuningpack für Ihr Bike.

STEALTH MANTLE



Dieses Power-Up macht Sie für eine bestimmte Zeit – fast - unsichtbar. Damit können Sie einer Übermacht von Gegnern „aus dem Weg“ gehen oder sich einfach eine bessere Position verschaffen.

BIKE COMPUTER



Das Juwel unter allen Power-Ups: Es rüstet Ihr Bike in der Form auf, daß sie immer und ständig über die Position und Anzahl der gegnerischen Einheiten informiert sind. Sehr hilfreich im Kampf gegen die feindlichen Heerscharen.

SMOKE DISPENSOR

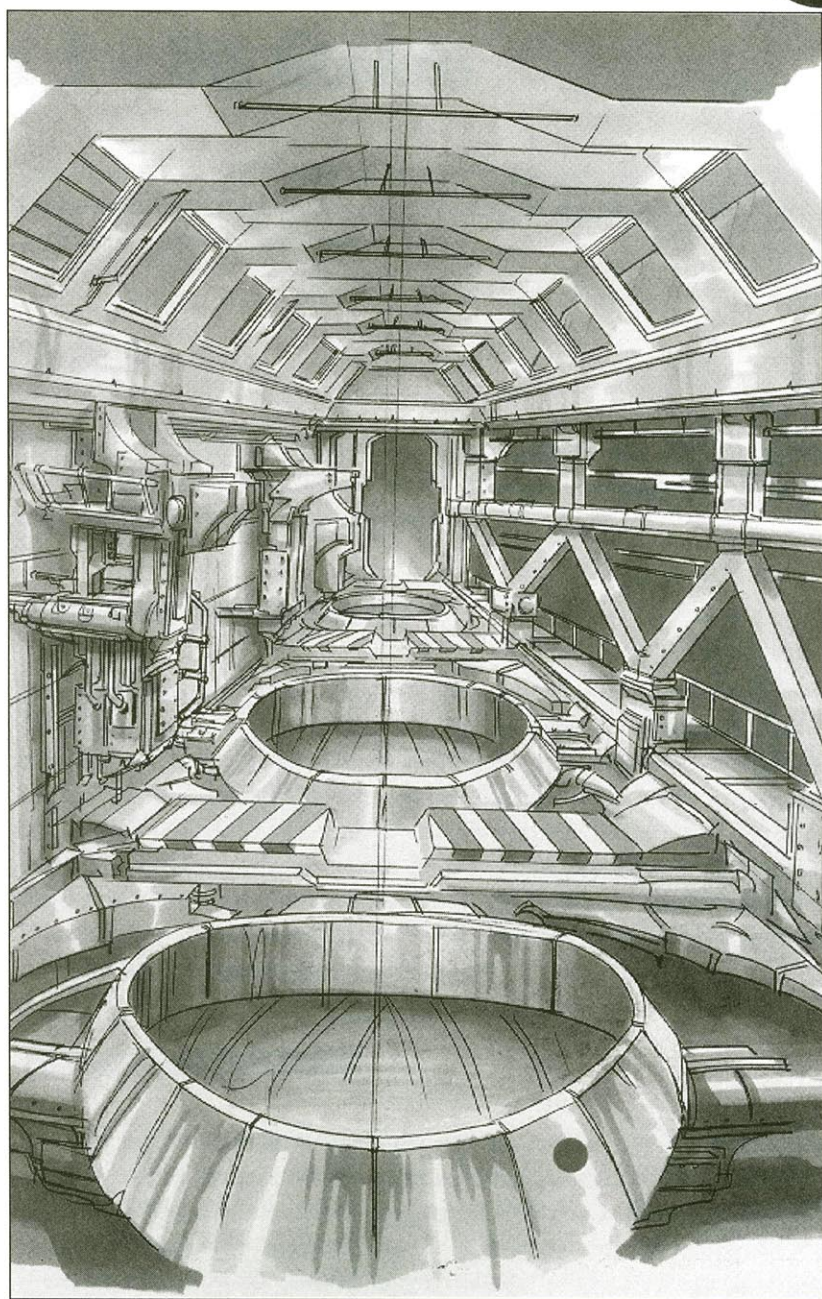


Immer wieder treffen Sie im Verlauf des Spiels auf Räume, die mit Gas gefüllt sind. Dieses Tool hilft Ihnen, sich in diesen Räumen länger aufhalten zu können, ohne daß Ihre Lebensenergie (repräsentiert durch das Schild und die Schutzhülle Ihres Motorrades) leidet.

CHAFF DISPENSOR



Eine wirklich sinnvolle Anschaffung für Ihren fahrbaren Untersatz: Eine Vorrichtung, die Sie vor herunterfallenden Geröllmassen und Schutt schützt. Und wahrlich, in Forsaken werden viele Steine auf Ihren Helm prasseln. Schade, daß man dieses Power-Up nicht einfach am nächsten Kiosk kaufen kann.





KAPITEL 3 - DIE GEGNER

Die Zahl der Gegner ist fast unüberschaubar in Forsaken. Mehr als zweihundert können Ihnen in einem Level begegnen. Da ist es gut zu wissen, mit wem man es gerade zu tun hat, damit man ihn ganz individuell „betreuen“ kann.

GEFECHTSTÜRME

Die Gefechtstürme sind stationäre Einheiten, also Einheiten die sich nicht bewegen. Das macht Sie aber nicht minder gefährlich. Meist an strategisch gut ausgewählten Orten positioniert, machen Sie dem Spieler das Leben schwer.

SLUG

(PHOTONEN-GEFECHTSTURM)

Der Photonengefechtsturm feuert - wie nicht anders zu erwarten - Photonen in Richtung des Spielers. Dabei verfügen diese Photonen über eine Zielsucheinrichtung, die es ihnen ermöglicht, sich an Ihre Fersen zu heften. Die Photonen werden immer in Salven von drei Schüssen abgefeuert. Obgleich sie verhältnismäßig langsam und auch leicht abzuschießen sind, sind sie doch sehr lästig, besonders dann, wenn Sie von zwei oder mehr Türmen auf einmal unter Beschuß genommen werden. Die beste Taktik gegenüber diesen Türmen zu bestehen ist, sie mit zielgerichteten Pulsarschüssen gleichmäßig „einzudecken“, so daß die Photonen direkt nach dem Austritt zerstört werden und in den Pausen zwischen den Salven der eigentliche Gefechtsturm mürbe geschossen wird.

PULSE

(IMPULS-GEFECHTSTURM)



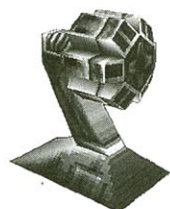
Die Geschosse des Pulse-Gefechtsturms bestehen aus Pulsaren. Die Geschwindigkeit ist höher als die von Photonen und mit größerer Vernichtungskraft. Außerdem erfolgt die Zielsucheinrichtung mittels Radarverfolgung, was ein Abhängen der Pulsare fast unmöglich macht. Wenn Ihnen einige Geschosse dieser Sorte im Nacken hängen, schalten Sie kurz einmal den Turboantrieb ein, gewinnen Abstand und erwarten dann die Geschosse in einem Gang oder Schacht, um sie einfach abzuschießen.

**DUAL****(DOPPEL-GEFECHTSTURM)**

Das doppelte Lottchen - nur nicht so nett. Zwei Impuls-Kanonen auf einem Haufen, das bedeutet Ärger, da beide Salven in unterschiedlichen Richtungen den Turm verlassen, aber beide mit dem gleichen Ziel. Das erschwert die Vernichtung der Pulsare.

BEAM**(LASER-GEFECHTSTURM)**

Ein unbequemer Gegner, der sehr schwer zu berechnen ist und dessen Strahlen man kaum ausweichen kann, da sie mit Lichtgeschwindigkeit ausgesendet werden. Hier gilt das oberste Gesetz von Forsaken im besonderen Maße: immer in Bewegung bleiben.

MISSILE**(RAKETEN-GEFECHTSTURM)**

Eine wirklich unangenehme Erscheinung ist diese Raketen-Abschußrampe. Mit hoher Geschwindigkeit schießt diese Gefechtsstation kleine aber sehr wirksame Raketen in Richtung des Gegners - also Ihnen - ab. Die Raketen sind zwar ungelenkt, dennoch treffen sie leider sehr häufig durch ihre hohe Geschwindigkeit ins Ziel. Auch müssen Sie versuchen die Zeit zwischen den Salven möglichst geschickt auszunutzen, um den Turm ohne größere Blessuren zu überstehen.

BODENEINHEITEN

Die Bodeneinheiten in Forsaken erinnern an Panzer. Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Waffen bestückt können Sie den Spieler in arge Bedrängnis bringen. Meist fahren diese Kampfeinheiten auf „vorbestimmten“ Wegen, was Ihre Beseitigung ein wenig vereinfacht.

MEK TON

Dieses panzerähnliche Gefährt schießt, sobald Sie in sein Gesichtsfeld treten. Es verhält sich nicht besonders intelligent, und seine Waffe hat nicht die stärkste Wirkung. Trotzdem: Viele Hunde sind des Hasen Tod. Und darum vermeiden Sie Gefechte mit mehreren dieser Jäger gleichzeitig.



LEGZ



Dieser Kampfroter verfügt ähnlich dem Slug über eine Photonenabschußvorrichtung. Doch im Gegensatz zu dem Gefechtsturm bewegt sich diese Kampfmaschine. Außerdem feuert sie die Geschosse nicht direkt in Richtung des Gegners ab, sondern quer zur Laufrichtung. Diese macht den gleichzeitigen Beschuß der Photonen und des Legz sehr schwierig. Intelligenz ist jedoch nicht die Stärke dieses Roboters. Einfach mal einige Minen in den Weg legen und abwarten. Wer sagt, daß das Aussitzen von Problemen nicht der richtige Weg ist?

SECURITY BOT



Dieser Wachtmann in Panzerform hat die unangenehme Eigenschaft, mit Gravgon-Raketen zu schießen. Obgleich die Zerstörungskraft dieser Rakete verhältnismäßig gering ist, ist die Wirkung doch verheerend: Sie werden zu einem Punkt hingezogen und können sich eine Zeitlang nicht mehr bewegen. So werden Sie zur idealen Zielscheibe für andere gegnerische Einheiten.

SNUB BOT



Ausgestattet mit einem Zielsuchsystem feuert dieses Bodenfahrzeug Raketen auf Sie ab. Aber nicht nur die abgeschossenen Raketen folgen Ihnen, sondern auch die Roboter selbst. Ein Versuch mit Pine Mines die Atomisierung dieser Snubs herbeizuführen, kann daher sehr vielversprechend sein.

LUFTEINHEITEN

Von diesem Einheitentyp geht sicherlich die größte Gefahr aus - wenn man von den Endgegnern einmal absieht. Meist sehr schnell und wendig, mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet, erfordert jede Fliegereinheit Ihre volle Aufmerksamkeit. Die Strategie, nach denen diese Kämpfer vorgehen ist nicht immer sofort einsichtig. Manchmal verfolgen sie Sie, manchmal nicht. Darüber hinaus, verfügen diese Einheiten auch über so etwas wie Intelligenz: Wenn Sie schwer angeschossen worden sind, dann flüchten Sie. Sie lauern im Hinterhalt und greifen Sie bevorzugt von hinten an.

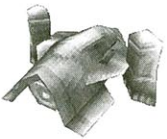


SWARM



Einfach nur lästig - das ist das positivste was man über diesen leichten Gleiter sagen kann. Einzeln betrachtet ziemlich ungefährlich, aber da sie meist in Verbänden von zwei bis fünf Einheiten auftreten, sind sie durchaus ernstzunehmende Gegner. Achtung: Vernichtet man diesen Flieger nicht vollständig, gerät er ins Taumeln und schießt unablässig und nicht berechenbar seine Geschosse hinaus. Nehmen Sie sich davor in acht.

SHADE



Diese auf den ersten Blick sehr unscheinbare Einheit hat es faustdick hinter den Turbinen, denn sie ist nahezu unsichtbar. Erst bei längerem Beschuß wird sie mehr und mehr sichtbar. Viel unangenehmer sind jedoch die harten Pulse-Geschosse, die von ihm ausgehen. Versuchen Sie diesen Gegner soviel wie möglich zu beschäftigen, ihn zum Ausweichen zu zwingen, denn dann „vergißt“ er das feuern.

LAZ BOT



Mit seinen Laserstrahlern ist das Lazbot eine echte Herausforderung. Wenn Sie zur Vernichtung die Strategie „in den Tunnel locken und dann Minen auslegen“ wählen, dann achten Sie darauf, spiralförmig durch den Gang zu fliegen, d.h., sich während des Fortbewegens um die eigene Längsachse zu drehen. Dadurch verteilen Sie einerseits die Minen besser im Schacht, andererseits wird Ihr Gegner dadurch irritiert, und seine Schüsse können sich nicht auf einen Punkt fixieren.

AIRMOBIL



Hoppla, wenn Ihnen ein solches Gefährt begegnet, sollten Sie mit allem rechnen, aber vor allem sollten Sie den Rückwärtsgang einlegen und sich Ihre Strategie für einen Angriff reiflich überlegen. Nicht nur, daß diese fliegende Versorgungseinheit mit Titan-Raketen ausgestattet ist, die für sich genommen schon eine tödliche Bedrohung darstellen, sondern darüber hinaus kann diese Einheit de facto jede nur denkbare Waffe, Rakete oder Mine mit sich führen. Lassen Sie sich nicht auf ein Duell mit dieser Festung ein, sondern versuchen Sie, das Gefährt in eine Falle zu locken oder - wenn Sie haben - schenken Sie dem Airmobil Ihre ganze Aufmerksamkeit, indem Sie ihm Ihrerseits eine Titan-Rakete auf den Hals hetzen.



MINELAYER



Diese Einheit muß Ihnen keine Angst einjagen, wohl aber die tödliche Fracht, die sie in regelmäßigen Abständen hinter sich abwirft. Warten Sie nicht darauf, daß sich der Minenvorrat irgendwann erschöpft - dem ist nämlich nie so. Außerdem hinterlassen diese destruktiven Maschinen in den höheren Levels nicht nur Purge sondern auch Quantum Mines. Es ist sehr, sehr schwer einen solchen Minenleger zu zerstören. Selbst eine Titan-Rakete ist nicht in der Lage, diese Einheit einfach wegzuwischen. Vorteil bei diesem Gegner ist aber, daß er sich nicht wehrt, außer daß er, wie der Hund des Nachbarn, permanent Tretminen hinter sich aussetzt.

SUPPRESSOR



Ausgerüstet mit einem Äquivalent zu Ihrem Chaos-Schild ist diese Einheit, wenn das Schild eingeschaltet ist, nahezu unverwundbar. Dem hohen Energieverbrauch dieses Schutzschildes ist es zu verdanken, daß es von Zeit zu Zeit abgeschaltet werden muß. Nur in diesen Momenten können Sie sich bei Ihrem Gegner „Gehör verschaffen“. Darüber hinaus ist der Suppressor mit einer militärischen Puls-Kanone ausgestattet, die vergleichbar einer Trojax arbeitet. Da Sie die Durchschlagskraft dieser Waffe kennen, wissen Sie, worauf Sie sich einlassen.

LEVITANK



Schwer bewaffnet und hart gepanzert ist Levitank eine harte Nuß, die es zu knacken gilt. Durch die enorme Größe ist dieser Koloß nur sehr schwer zu manövrieren, daher gibt er ein sehr gutes Ziel ab. Auch hier gilt: Immer in Bewegung bleiben. Durch die große Zielfläche und die Kontinuität in seinem Flug haben Sie hier die Möglichkeit, überschüssige MUG-Raketen zu entsorgen, für die Sie sonst vielleicht keine Verwendung mehr haben.

HUNTER



Eine fliegende Seuche: Hunter! Schnell, flink und zielsicher. Der Geschützturm, über den diese Flieger verfügen, kann Ihnen das Leben ganz schön schwer machen. Hier dürfen Sie ruhig schon mal eine Solaris oder Scatter-Rakete opfern, um sich dieser Plage zu entledigen.



MAX



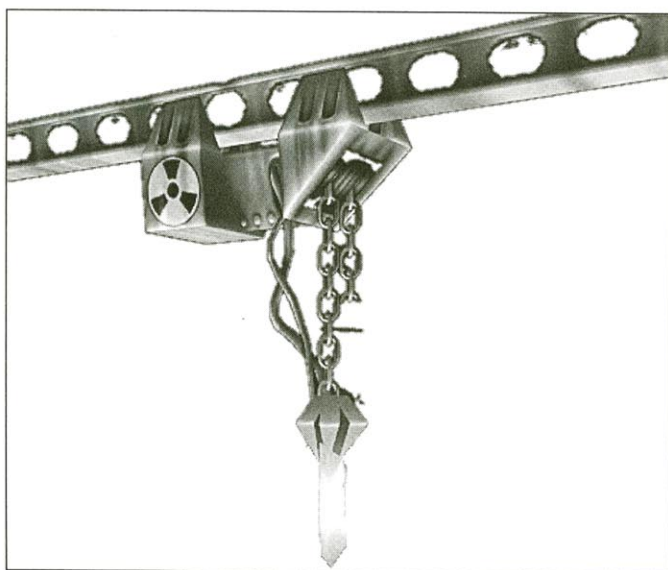
Eine heiße Sache ist das, mit der Max Sie beschäftigt. Mit Flammenwerfern geht er auf Sie zu. Das kann ganz schön brenzlich werden! Reagieren Sie cool und gelassen. Ihr Vorteil ist die Geschwindigkeit und natürlich Ihre Intelligenz. Wie wäre es mit einem indirekten Transpulse-Beschuß aus einer Nische heraus. Oder mit einigen wohlgemeinten Raketenabschüssen? Auch eine Pine Mine - sofern vorhanden - erfreut das Spielerherz.

SPEZIALEINHEITEN

Auf den folgenden Abbildungen werden Ihnen einige der „schönsten“ Gegner in aller Kürze vorgestellt. Es handelt sich dabei um spezielle „Einheiten“, die meist nur einmal im Spiel vorkommen.

Mehr Details zu diesen „Ungeheuern“ finden Sie in der Beschreibung des Levels, in dem sie vorkommen, in Kapitel 5.

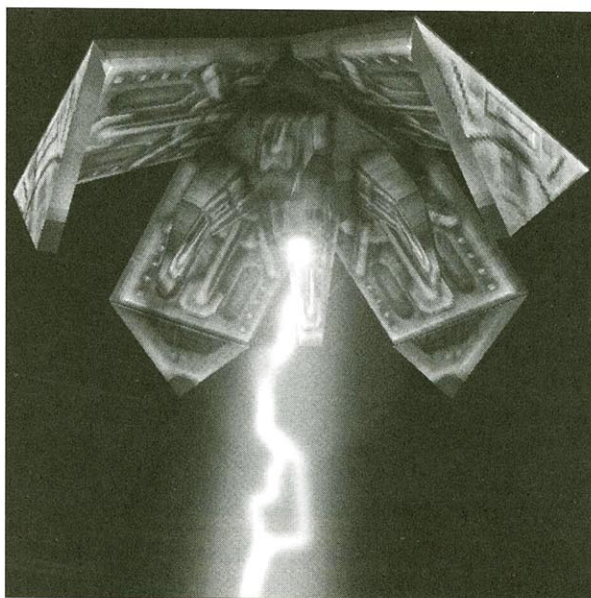
NUKLEAR-KRAN



Der Nuklear-Kran ist eine vollkommen passive Einheit, die radioaktives Gefahrgut hin- und hertransportiert. Der Aufenthalt in der Nähe des Lastkrans ist absolut tödlich.

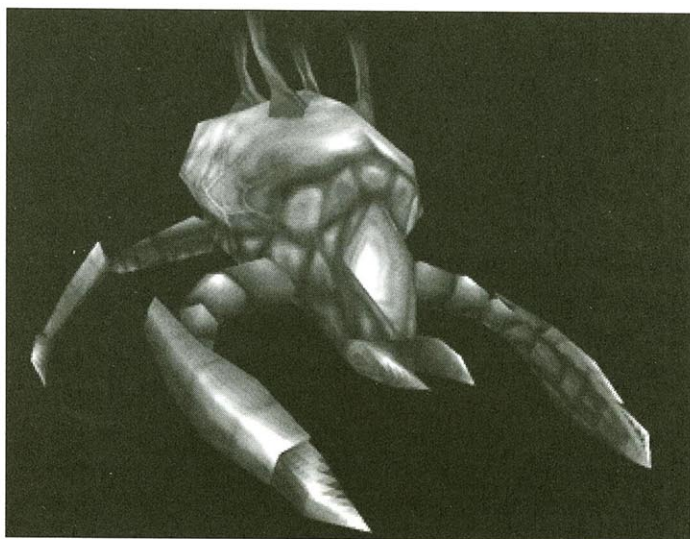


AVATAR



Avatar - ein laserspeiender Wächter, der sich darauf konzentriert Sie möglichst schnell ins Jenseits zu befördern

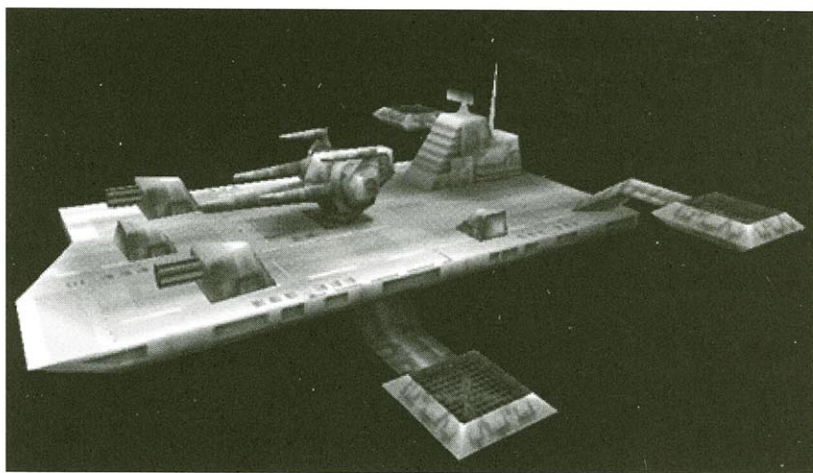
EXOGENON



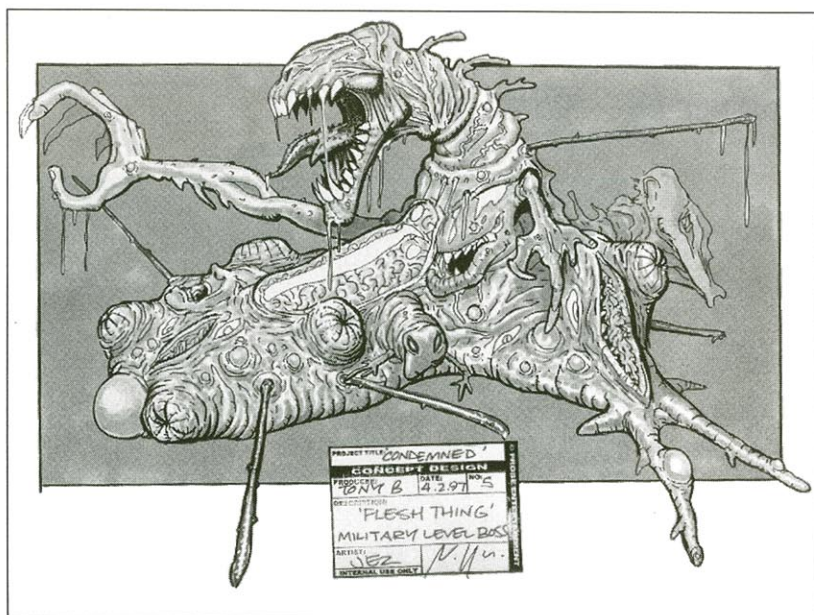
Exogenon - die Riesenspinnen greifen wieder an. Vorsicht vor der tödlichen Umklammerung dieses Monsters.



METATANK



Metatank - eine fliegende Festung, uneinnehmbar scheinbar





KAPITEL 4 - STRATEGIEN

Dieses Kapitel möchte Ihnen einige grundlegende Tips und Tricks an die Hand geben, die das Überleben in Forsaken ein wenig einfacher gestalten.

IHRE ERSTE FAHRSTUNDE

Machen Sie sich mit Ihrem Gefährt vertraut. Ihr Bike beherrscht wesentlich mehr Bewegungen, als nur vorwärts und rückwärts. Je nachdem, welche Steuerungsart Sie benutzen (Tastatur, Maus, Joystick) müssen Sie die zusätzlichen Steuerungsvarianten erst einmal erlernen oder bestimmten Tasten oder Knöpfen zuweisen. Besonders dem „Strafen“ - das Gleiten des Motorrads nach rechts oder links - und dem Rollen - die Rotation des Fahrzeugs um die Längsachse - kommt eine enorm wichtige Bedeutung im Kampf zu.

Das „Strafen“ kommt immer dann zum Einsatz, wenn Sie Ihrem Gegner gegenüberstehen und seinen Schüssen ausweichen müssen ohne ihn aus dem Fadenkreuz zu verlieren.

Das Rollen erschwert es Ihrem Gegner, Sie als Ziel zu fixieren. Wenn Sie sich vorwärts oder rückwärts bewegen und dabei gleichzeitig das Motorrad um die Längsachse rotieren lassen, machen Sie es dem Gegner wesentlich schwerer, sich auf Sie einzustellen. Außerdem sollten Sie, wenn Sie durch einen Gang fliegen, mit der Absicht, diesen Gang zu verminen, sich ebenfalls rollend fortbewegen und gleichzeitig die Minen abwerfen. Dadurch werden die Explosionskörper gleichmäßig im Gang verteilt, was es dem Gegner schwerer macht, Ihnen auszuweichen.

KEEP ON RUNNING

Bleiben Sie in Bewegung. Diesen klugen Ratschlag haben Sie sicherlich schon öfter gehört. Oft wird dieser gut gemeinte Hinweis falsch interpretiert. In Bewegung bleiben heißt nicht, in voller Geschwindigkeit in jeden neuen Raum zu fliegen, um dann alle gegnerischen Einheiten auf sich zu ziehen, wie der Honigkuchen die Ameisen. Vielmehr soll die Bewegung einzig und allein dazu dienen, dem Feind exakte Schüsse unmöglich zu machen.

Und wer sagt, daß Sie immer nur vorwärts fliegen müssen? Gerade dann, wenn Sie von feindlichen Lufteinheiten verfolgt werden, sollten Sie rückwärts fliegen, denn nur so haben Sie eine Chance, sich bei der Flucht noch zu wehren. Wenn Sie sich in dem Raum oder Gang noch nicht orientieren können, so schalten Sie einfach den Rückspiegel ein (**F6**). Dieses Fliegen erfordert sicherlich einige Übung, aber die Wirkung rechtfertigt eine solche Mühe.



MACHEN SIE SICH EIN BILD

Bevor Sie große und unübersichtliche Räume betreten, machen Sie sich - soweit es geht aus Nischen und Vorsprüngen heraus - mit der Architektur des Raumes vertraut. Versuchen Sie den Raum schon vorher zu erkunden, damit die Überraschung beim Betreten des Raumes nicht gar so groß ist.

ISOLATION IST WICHTIG

Wenn Sie einen neuen Raum betreten, wird es Ihnen häufig passieren, daß Sie einer ganzen Schar von Gegnern gegenüberstehen. Vermeiden Sie es, mit allen Gegnern auf einmal zu kämpfen. Isolieren Sie die Gegner, ziehen Sie einzelne Einheiten aus dem Pulk heraus.

SETZEN SIE IHRE WAFFEN GEZIELT EIN

Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile. Experimentieren Sie mit den einzelnen Waffentypen. Nicht jede Waffe ist für jeden Gegner geeignet. So ist z.B. die Trojax-Kanone nicht für schnelle, bewegliche Ziele geeignet, da die Geschosse sich sehr langsam fortbewegen. Benutzen Sie die Trojax-Kanone deshalb für statische Ziele wie z.B. Gefechtstürme. Die Strahlen des Lasers dagegen sind so schnell, daß ein Ausweichen des Gegners fast unmöglich ist. Daher ist der Laser die beste Waffe für flinke Gegner im Infight.

Auch der Umgang mit Minen will gelernt sein. Besonders die Quantum Mine eignet sich hervorragend, um mehrere Gegner gleichzeitig zu 'entsorgen'. Gleichzeitig besteht bei ihr, ähnlich wie bei der Titan-Rakete, immer die Gefahr, sich selbst Schaden zuzufügen.

SICHERN SIE OFT

Die Restart-Positionen in Forsaken sind leider nicht sehr zuverlässig, da man an ihnen vorbeifliegen kann. Dann werden Sie sehr weit im Level zurückgeworfen. Besonders vor größeren Räumen oder geheimnisvollen Überraschungen (Teleporter, Schalter, Barrieren etc.) sollten Sie sich zur Angewohnheit machen, den Spielstand zu sichern. Wenn Sie ein Leben verloren haben und der Meinung sind, daß Sie die Aufgabe auch anders lösen könnten, holen Sie den alten Spielstand einfach wieder zurück.



Die Level von Forsaken sind so ausgelegt, daß man durchschnittlich bis zu zwei Leben pro Level verlieren darf. In jedem Level können Sie einen Kristall finden, der Ihnen ein Extraleben verschafft. Darüber hinaus finden Sie neben den Goldbarren auch Resnic Reanimator, welche auch für neues Leben sorgen.

BEOBSACHTEN SIE DEN GEGNER

Immer, wenn Sie auf einen neuen Typ von Gegner treffen, sollten Sie sich die Zeit nehmen, diese Einheit zu studieren. Finden Sie heraus, welches die beste Methode ist, diese Einheit zu besiegen. Beispiel: Die Laz Bots, die Ihnen im ersten Level zum ersten Male begegnet, verfügen über sehr starke Energiestrahlen, die auch auf große Distanz noch sehr wirksam sind. Gerade im ersten Level, in dem Sie noch nicht über ein großes Waffenarsenal verfügen, sollten Sie daher den Inflight mit dieser Einheit suchen, d.h., fliegen Sie direkt auf einen Laz Bot zu, und schießen Sie aus nächster Nähe auf ihn. Der Laz Bot ist nur damit beschäftigt, Ihnen auszuweichen und sich von Ihnen zu entfernen und „vergißt“ darüber das schießen. Lassen Sie ihn nicht aus dem Clinch heraus, und folgen Sie ihm, wo immer er hinfliegt.

BENUTZEN SIE IHRE WAFFEN

Und zwar alle Waffen. Dieser Rat mag auf den ersten Blick trivial erscheinen, aber gerade Anfänger „sparen“ sich Ihre Waffen für vermeintliche „besondere“ Gelegenheiten auf, nach dem Motto: Es könnte ja noch schlimmer kommen. So verfügen Sie über mehrere Solaris- oder Scatter-Raketen, sind aber zu „geizig“, diese einzusetzen. In Forsaken können Sie sicher sein, daß vor Räumen, in denen sich eine besonders große Anzahl gegnerischer Einheiten oder ein besonders mächtiger Feind gastiert, Sie sicherlich einige schöne Waffen oder hilfreiche Extras finden.

SUCHEN SIE IHREN SCHATZ

Obwohl man keinen allgemeinen Hinweis geben kann, wo die Secrets zu finden sind, kann man doch folgendes annehmen: Je dunkler ein Raum, eine Nische oder ein Gang ist, desto interessanter ist er oft. Wenn Sie nicht über Nachtsichtgerät verfügen, erhellen Sie den Gang mit Ihren Schüssen, am besten mit dem Pulsar, da dieser einen Raum am hellsten erleuchtet (Abspeichern des Spielstandes nicht vergessen, damit Sie diese „Munitionsverschwendung“ rückgängig machen können).



KEINE MUNITION? SELBSTMORD!

Gerade am Anfang kann es Ihnen passieren, daß Sie keinen Schuß mehr in Ihren Kanonen haben. Ein Plasma-Pack ist weit und breit nicht zu sehen, und die Gegner bedrängen Sie. Was ist in einer solchen Situation zu tun? Ein möglicher Weg kann es sein, Selbstmord zu begehen oder sich von einer gegnerischen Einheit hinrichten zu lassen. Denn dann beginnen Sie mit einem gefüllten Magazin an der letzten Restart-Position neu und können in aller Ruhe die Probleme lösen. Suchen Sie sich aber einen Platz aus, an dem Sie Ihre Waffen bequem wieder einsammeln können.

DAS LEBEN IST BUNT

In Forsaken begegnen Ihnen immer wieder Schalter und Gegenstände, die nicht farbenblind sind, d.h. Sie reagieren nur auf bestimmte Waffen, denn jede Waffe arbeitet mit einer bestimmten Farbe; so ist der Flammenwerfer rot, die Trojax-Kanone blau usw. Wenn Sie an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommen, versuchen Sie es doch einfach mal mit einer anderen Waffe. Jeder hat seine Lieblingswaffe, aber in Forsaken ist die Wahl der Waffen sehr wichtig.



KAPITEL 5 - LÖSUNGEN

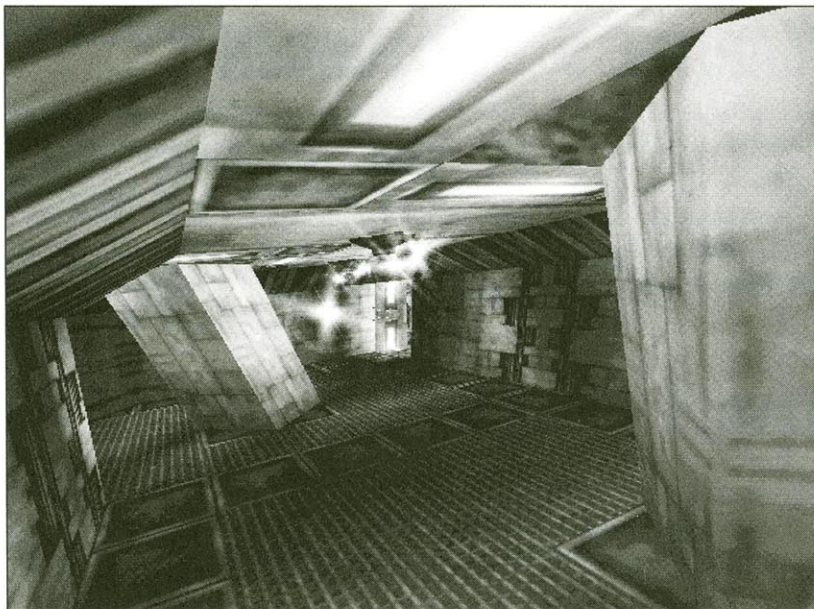
Ja, ja Sie kennen die Sprüche zur Genüge: *Aller Anfang ist schwer. Vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt. Nur nicht aufgeben, das wird schon noch.*

Und in der Tat: Auch gestandene Zocker haben bei ihrer ersten Begegnung mit Forsaken so manches Aha-Erlebnis. Also: *Kopf hoch, Augen zu und durch ...*

LEVEL 1 - VOLCANO

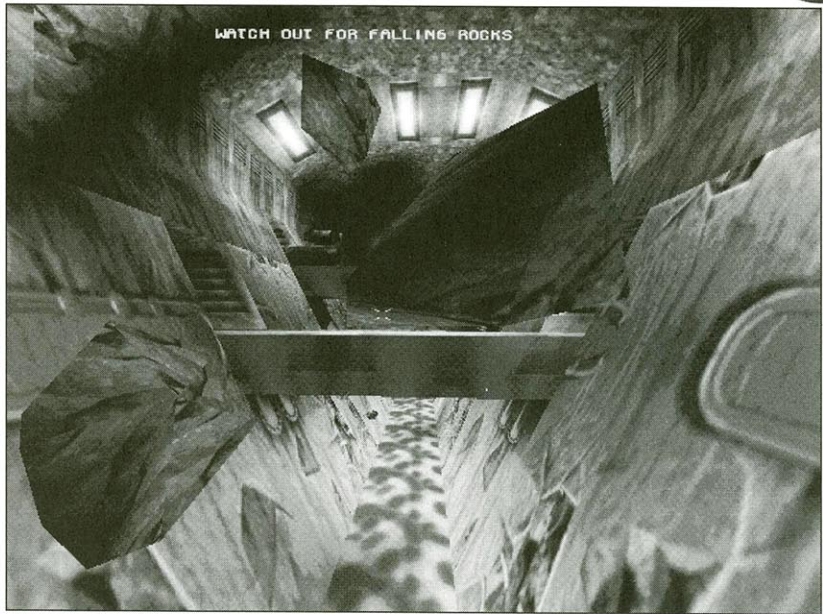
Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
2	48	no

Sie beginnen das Spiel in einem einsamen kleinen Raum. Sobald Sie den Durchgang zum nächsten Raum passieren, ertönt ein verhältnismäßig leises zischendes Geräusch. Merken Sie sich diesen Ton gut, denn sobald Sie ihn hören, haben Sie einen (unsichtbaren) Schalter aktiviert. In diesem Moment werden ab sofort bei Ihnen die Alarmglocken schrillen. Dieses Geräusch wird Sie bis in den Schlaf verfolgen. Zwei Gleiter vom Typ Swarm erscheinen vor Ihnen und beginnen, Sie unter Beschuß zu nehmen. Zerstören Sie diese beiden fliegenden Einheiten, und zwei neue Flieger werden erscheinen. Erst wenn Sie auch diese vernichtet haben, läßt sich die Türe am Ende des Raumes mit einem Schuß öffnen. Doch bevor Sie den neuen Raum betreten, erkunden Sie die beiden nach oben führenden Schächte, in denen sich je ein Goldbarren befindet. Da Sie für zehn Goldbarren ein neues Leben bekommen, sollte das Aufsammeln von Goldbarren eines Ihrer primären Ziele sein. Sie betreten nun einen Gang, in dem ein Slug (Photonen-Gefechtsturm) auf Sie wartet. Nehmen Sie ihn unverzüglich unter Beschuß. Und keine Angst vor den Photonen, auch die können Sie abschießen. In dem Gang, der hinter dem Gefechtsturm liegt, patrouillieren zwei Panzer vom Typ Mek Ton. Mit Ihrer derzeitigen Minimalbewaffnung sind dies Gegner, die man nicht unterschätzen darf. Am besten, Sie betrachten diese beiden Panzer als Ihr Experimentierfeld. Also Spielstand speichern und verschiedene Taktiken ausprobieren. Einfach drauflos oder Versteck spielen in Nischen. Ob mit Pulse-Kanone oder Mug-Raketen, lernen Sie Ihre Waffen und Ihr Fahrzeug kennen, hier ist der beste Platz. In jedem Fall sollten Sie, nachdem Sie den ersten Panzer zerstört haben, das Powerpad in der ersten Nische auf der rechten Seite aufnehmen. Schießen Sie auf die Platte am Ende des Ganges („Backup“), und drei Goldbarren gehören Ihnen.

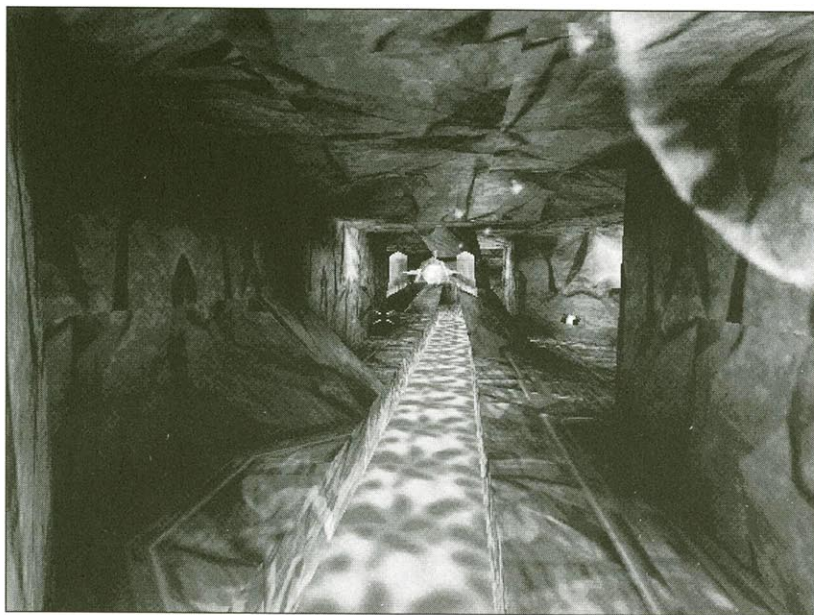


Photonen im Anmarsch

Folgen Sie jetzt dem Weg in einen Raum mit zwei Slugs an der Decke. Positionieren Sie sich so, daß sich die beiden Slugs in einer Schußlinie befinden. So können Sie frühzeitig die Photonen abschießen und gleichzeitig die Gefechtstürme unter Beschuß nehmen. Aber Vorsicht: Flüchten Sie nicht in den nächsten, nicht erkundeten Raum, da Sie damit die nächsten Gegner aktivieren und evtl. von vier Seiten beschossen werden. In diesem Raum erwarten Sie Laz Bots, die mit Laserstrahlen auf Sie zielen. Folgende Strategie hat sich im Kampf mit diesen Fieslingen bewährt: möglichst immer in Bewegung bleiben und so nah wie möglich an die Viecher heranfliegen und sie dabei ständig unter Beschuß nehmen. So sind diese immer mit Ausweichen beschäftigt und „vergessen“ das Schießen. Jedenfalls fast. Wenn auch diese Hindernisse aus dem Weg geräumt sind, schießen Sie auf die Bodenplatte am Ende des Ganges, die sich fahstuhlgerecht senkt und den Weg in den darunterliegenden Gang freigibt. Schießen Sie auch hier wieder auf die Platte am Ende des Ganges, worauf Ihnen links oben angezeigt wird, welche Tür dieser Schalter beeinflusst hat. Sie fliegen nun in eine große Höhle, durch die ein Lavastrom fließt (Vorsicht: heiß und lebensgefährlich). Auf mehreren Brücken erwarten Mek Tons Ihre Ankunft. Insgesamt vier dieser Panzerdroiden müssen Sie vernichten, ehe Sie die Höhle durch den Ausgang des Lavastroms verlassen dürfen.

**Achtung Steinschlag!**

Sammeln Sie vorher aber die Goodies auf - auch in den Nischen nachsehen. Wenn Sie nun dem heißen Fluß in die Tiefe folgen, achten Sie tunlichst darauf, der Lava nicht zu nahe zu kommen. Der Schacht führt Sie in eine Höhle, in der vier Shade-Einheiten auf Sie warten. Hier sollten Sie versuchen, den Gegner in den Schacht zu locken. Das heißt, Sie fliegen kurz in die Höhle hinein und beobachten genau den feindlichen Flieger. Sobald er Sie geortet hat und die ersten Schüsse auf Sie abgibt, fliegen Sie zurück in den Schacht. Dort erwarten Sie den Gegner mit einigen warmen Salven Ihrer Pulsekanone. Und für gute Freunde darf's auch mal eine Mug-Rakete sein. So pflücken Sie die feindlichen Einheiten von der Wiese des Erfolgs. Danach machen Sie sich über die Geschenke her und folgen weiter dem Lavastrom.



Shade

Die Höhle, die Sie nun „befliegen“, ist ziemlich bevölkert. Immer wenn sie meinen, jetzt sei der Frühlingsputz hier aber gelaufen, erscheinen neue Gegner. So lernen Sie hier zum ersten Male die Legz kennen. Das sind Mechs, auf zwei beinähnlichen Gerüsten daherstapfende Droiden, die dadurch unangenehm auffallen, daß sie ständig Photonengeschosse auf Sie abfeuern. Da Sie ja noch nicht über Minen verfügen, kommen Sie nicht umhin, diese Roboter konventionell mit Raketen und Maschinengewehrsalven zu vernichten. Vorsicht vor seitlich abgeschossenen Photonen. In einer Ecke finden Sie eine Tür, die durch einen Schuß den Weg freigibt. (Erinnern Sie sich? Dies ist die Tür, die Sie entriegelt haben.) Sie gelangen in einen Computerraum der zwei Goldbarren für Sie bereithält. Ein Gang führt dann hinunter in die Höhle unter dem Vulkan. Hier warten zahlreiche Überraschungen auf Sie, positive wie negative. Mehrere Goldbarren warten nur darauf, von Ihnen entdeckt zu werden, doch jeder einzelne wird von mehreren feindlichen Einheiten bewacht.

Wenn Sie nun dem Verlauf des Ganges folgen, der streckenweise sehr dunkel ist, werden Sie in der dunkelsten Ecke auf der linken Seite ein Ornament im Feld entdecken, das die Form einer Blüte hat. Sie müssen allerdings ganz genau hinschauen, damit Sie es erkennen können. Das beste Rezept ist, alle gegnerischen Einheiten erstmal beiseite zu schaffen und dann in aller Ruhe nachzuschauen.



Wenn Sie das Ornament gefunden haben, schießen Sie einmal darauf, und es öffnet sich eine Tür, hinter der sich ein Kristall versteckt, der Ihnen ein zusätzliches Leben verschafft. Sie haben Ihr erstes Secret, Ihren ersten Geheimraum, entdeckt.



Der erste Kristall

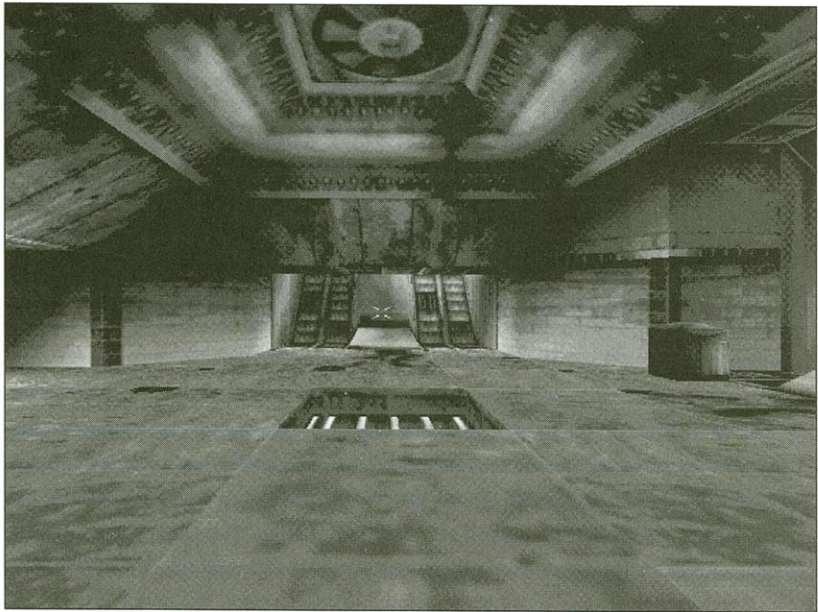
Nach diesem Intermezzo folgen Sie nun einfach dem Verlauf des verwinkelten Weges. Bis Sie vor sich ein Höhle mit einem riesigen Lavasee entdecken und die Warnung vor den aufsteigenden Winden erscheint. Hier sollten Sie auf jeden Fall einmal abspeichern. Die Lüfte im Vulkaninneren treiben Sie nach oben. Sie fliegen in einen schmalen, verminten Schacht mit Feuerbarrieren. Versuchen Sie, die Minen mit der Suss Gun abzuschießen bevor Sie an Ihrer Schutzhülle explodieren. Wenn Sie mitten im Schacht Ihr Leben verlieren, ist dies doppelt negativ, da es Ihnen im zweiten Anlauf kaum gelingen wird, all Ihr Hab und Gut wieder einzusammeln und Sie wertvolle Waffen für das zweite Level zurücklassen müßten.



LEVEL 2 - ABANDENED SUBWAY

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
3	49	no

Na klar, Sie sind schon viel gereist und kennen die U-Bahnen von New York, Sydney und London. Doch solche Typen wir hier, die haben Sie noch nirgendwo gesehen ...

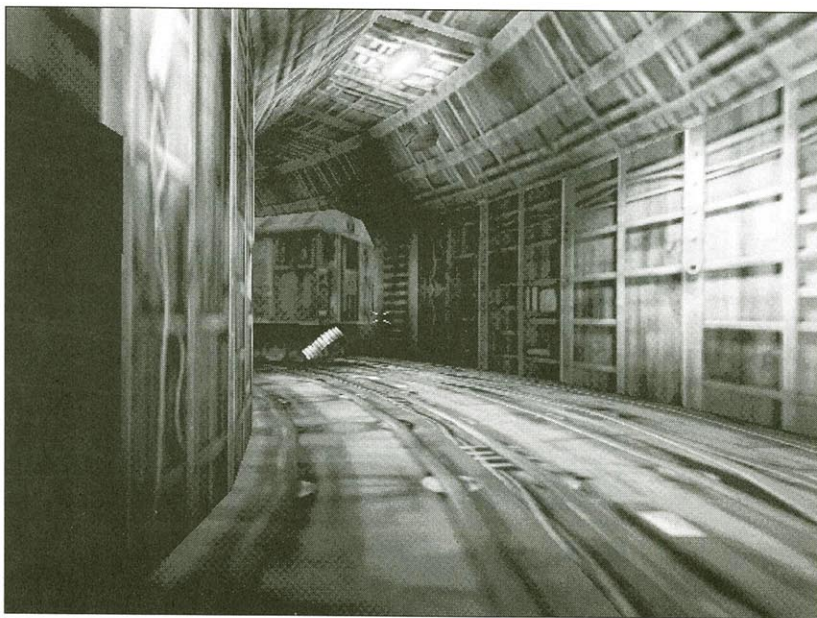


Unter dem Gitter versteckt sich ein Secret

Sie starten in einem Raum, in dem Sie bald ein einzelner Patrouillenroboter aufsuchen wird, also machen Sie sich bereit. Wenige Meter vor Ihnen auf dem Boden sehen Sie einen vergitterten Eingang. Den Schalter zu diesem Geheimraum finden Sie, wenn Sie die Rolltreppen nach oben benutzen. Wie Sie sich denken können, sind Sie nicht allein - auch nicht in einem verlassenen U-Bahn-Schacht - also Obacht! Sie finden hier oben einen Schalter dessen Betätigung die Tür zum Geheimraum freigibt, aber auch einige Gegner erscheinen läßt. Also den Schalter aus der Fern betätigen, und den Finger am Abzug halten. Dann mit der Rolltreppe wieder nach unten fahren.



Die Türe zu Ihrem ersten Secret im zweiten Level ist damit frei. Aber aufgepaßt: Aus der Tatsache, daß Sie einen Bonusraum entdeckt haben, dürfen Sie niemals schließen, daß die Schätze ungesichert herumliegen. Das Gegenteil ist meist der Fall. Manchmal erscheinen die Sicherheitskräfte aber auch erst, wenn Sie alle Gegenstände oder etwas besonders Wertvolles aufgenommen haben. In diesem speziellen Raum erwartet Sie zwar „nur“ ein Photonen-Gefechtsturm, aber in anderen Secrets werden härtere Gangarten eingeschlagen.

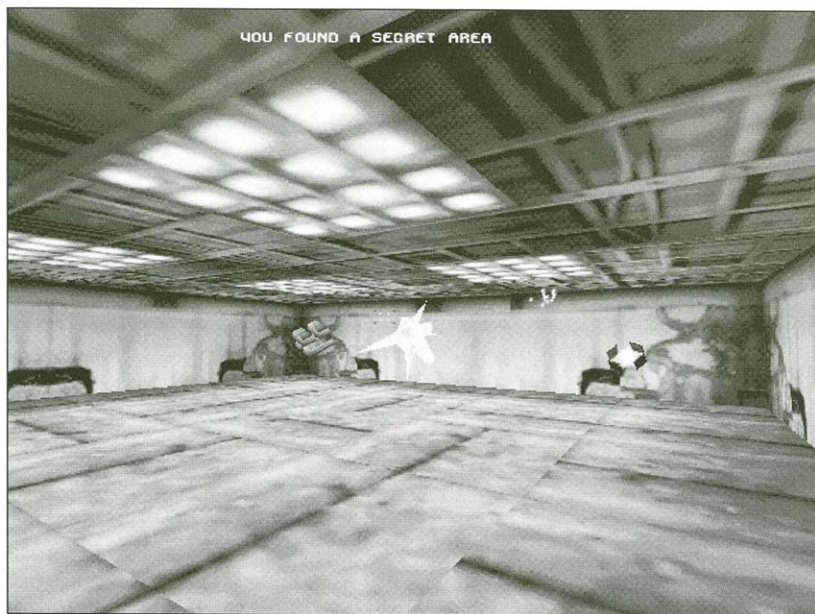


Alle Jungs wollen Lokomotivführer werden

Jetzt wieder raus aus dem feuchten Elementen und der Rolltreppe nach unten folgen. Unten am Bahnsteig angekommen, folgen Sie zuerst den Gleisen nach links. Den kleinen Durchgang gegenüber dem Bahnsteig durchqueren Sie später. An der nächsten Station steht ein Zug, und hinter dem Zug ist eine Türe, die Sie angeblich nicht öffnen können; auch dazu später mehr. Zuerst säubern Sie schon fast gewohnheitsmäßig diesen Bahnsteig, um dann die Rolltreppe nach unten zu benutzen. Sie gelangen in einen größeren Raum mit einer Menge Gegner, Kisten und einem Schalter. Diese Dinge erledigen Sie in dieser Reihenfolge. Nachdem Sie den Schalter aktiviert haben, ist der Raum (und auch einige andere) vermint. Sie fliegen die Rolltreppe wieder hinauf und wenden sich dann nach links in den schmalen Durchgang. Achtung, ein Photonen-Turm will Ihnen den Appetit auf das Extra in der Ecke vermiesen. Dann geht's weiter runter mit der nächsten Rolltreppe. In dieser Halle führen zwei Rolltreppen nach unten.



Links in der Wand entdecken Sie einen Spalt, durch den Sie einen Kristall sehen, aber nicht berühren können. Schießen Sie durch den Spalt hindurch auf die Kisten vor dem Kristall. Damit lösen Sie eine Kettenreaktion aus, die einen Eingang freisprengt. Sie betreten den Raum, holen sich den Kristall und die anderen Geschenke und freuen sich gebührend.



Kristalle - für eine strahlende Zukunft!

Gegenüber dem Geheimraum nehmen Sie die Rolltreppe nach unten, um auf einen weiteren Bahnsteig zu treffen. Auf der anderen Seite der Gleise entdecken Sie eine geöffnete Tür - das dahinter liegende Areal erkunden Sie sofort. Nichts hält Sie davon ab, den großen Schalter zu betätigen, der die Untergrundbahn mit Strom versorgt. Natürlich ruft solche Eigenmächtigkeit Ihrerseits Ressentiments hervor und so verwundert es nicht, daß draußen vor dem Eingang zu dem Raum schon eine Abschiedsparty für Sie gefeiert wird. Sie klären den Irrtum auf und folgen den Gleisen bis zur nächsten Station.



Dort weist eine Leiter den Weg nach oben zur nächsten Secret Area. Nach Durchsuchung des Objekts nehmen Sie die Rolltreppe nach oben und befinden sich nun wieder in dem Raum, wo Sie den Kristall fanden. Auch hier fahren Sie wieder über die Rolltreppe nach oben. Jetzt sehen Sie, daß das Tor, das Sie angeblich mangels Kraft nicht öffnen konnten, nun doch den Weg freigeben mußte. Sie schleichen sich am Zug rechts vorbei und finden einen schmalen Zugang zu einer anderen U-Bahn-Station. Hier ist noch einmal das ganze Sortiment Ihrer Bewaffnung gefragt. Versuchen Sie, die Gegner nacheinander vom öffentlichen Nahverkehr zu überzeugen.



Das Ende ist nah

Danach fahren Sie ein letztes Mal die Rolltreppe hinauf und beseitigen die letzten Ausläufer eines Schlecht-Wetter-Teams. Das Tor öffnet sich und gibt den Weg frei zu ...

LEVEL 3 - NUCLEAR POWER STATION

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
3	113	20 min

Sie wollten schon immer mal wissen, wie ein Kernkraftwerk von innen aussieht, wie es funktioniert? Bitte schön: Hier ist das Level für alle Gorleben-Veteranen und alle sonstigen Grüinkerne, die ihre Nasszelle zärtlich Wasserwerfer nennen.

Die wohlgemeinten Worte am Anfang des Levels weisen Sie darauf hin: Sie haben Zeit! Leider nur sehr wenig! Exakt 20 Minuten reine Flugzeit. Keine Verlängerung, kein Spiel auf Zeit. Auf geht's!



So fängt alles an

Sofort nach Ihrem Erscheinen sehen Sie viele lästige Gegner, die eigentlich nur eins im Sinn haben: Wenn sie Sie schon nicht eliminieren können, so doch Ihr Fortkommen zu verlangsamen. Strafen Sie sie mit Mißachtung, und fliegen Sie durch die erste Türe auf der linken Seite. Diese öffnet nach Beschuß erst nach wenigen Sekunden, so daß Sie unterdessen einige dieser ungebetenen Gäste vernichten können. Fliegen Sie bis zur nächsten Schiebetür. Dahinter wartet auf Sie wieder einmal ein Erlebnis der besonderen Art. Drei riesige Ventilatoren sorgen für Erfrischung in der Raumstation. Der Sog ist so stark, daß Sie von dem Luftstrom mitgerissen werden. Da Sie diese Art der Erfrischung ablehnen, hilft nur ein wohlgezielter Schuß auf den riesigen Rotor. Zerstören Sie alle drei Flügelräder. Aber Vorsicht: Kurz nach der Zerstörung erscheinen diese kleinen hinterhältigen Raketenwerfer, die ihre todbringende Fracht unablässig in Ihre Richtung abfeuern. Das bedeutet für Sie, den dritten Fön abzuschießen und so schnell wie möglich durch die Röhre zu verschwinden. Auf der anderen Seite erwartet Sie ein Begrüßungskommando. Nach der Reinigung der Reste sehen Sie den ersten Schalter gegenüber dem Ausgang der Röhre. Hier müssen Sie zum ersten Male von Ihrem Turboantrieb (Taste **S**) Gebrauch machen, da sonst der Schalter nicht zu erreichen ist, denn die Schalter können nicht durch Schüsse aktiviert werden. Sie müssen „eigenhändig“ umgelegt werden. Danach wieder zurück durch die Röhre und dahinter links. Sie choppen durch die Gänge, bis Sie auf eine Gabelung treffen. Fliegen Sie zuerst links. Nach wenigen Metern kommen Sie in einen Raum, von dem aus Sie in einen großen Generatorraum blicken können. Durch das Sichtfenster kommen Sie nicht in den Raum hinein. Gutgemeinte Worte bringen Sie hier nicht weiter, sondern nur wohlgezielte

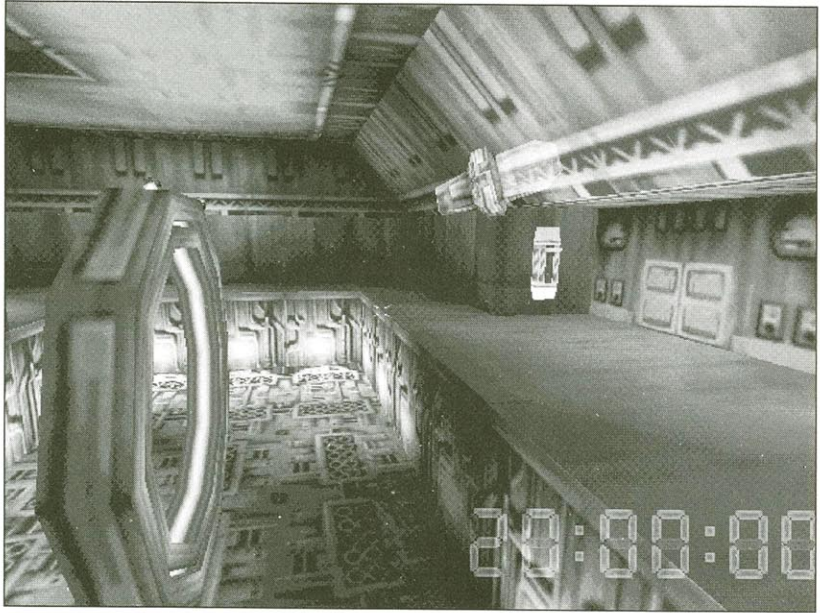


Schüsse auf den Generator im Vordergrund. Wenn er zerstört ist, schließt sich das Sichtfenster und die beiden Schiebetüren an den Seiten öffnen sich. Wählen Sie eine Tür, und machen Sie Ihren Frühjahrsputz in diesen Hallen. Jetzt nehmen Sie die Räder in die Hand und fliegen zurück zur Weggabelung.



Der Nuklear-Kran mit seiner tödlichen Fracht

Der rechte Weg führt Sie zu einer radioaktiv verstrahlten Halle, die nur unter Wasser zu überleben ist. Also hinein in den Pool und unter Wasser bleiben, so lange es möglich ist. Am Ende des Bassins verlassen Sie das Wasser und fliegen links in den Gang hinein. Der Gang führt vorbei an einer Glastür, die sich jedoch jetzt noch nicht öffnen läßt, in einen großen Raum, der standesgemäß mit zahlreichen Gegnern bestückt ist. Nach der Eliminierung aller Freunde sehen Sie auch den Grund für die kleine Heerschar: Einen Schalter gibt es hier zu aktivieren und einen Schlüssel aufzunehmen. Und dann ab durch den Teleporter.

**Schalter, Schlüssel, Teleporter: Alles, was das Herz begehrt**

Sie landen wieder am Anfang des Levels. Diesmal fliegen Sie weiter den Gang entlang bis zum Ende und treten durch die Tür, die der eben gefundene Schlüssel für Sie öffnet. Sie fliegen nach oben. Von oben werden Sie mit allerlei Gerümpel beworfen, und von unten werden Sie beschossen. Aber Sie sind Kummer nun ja schon gewöhnt. Am Ende des Ganges finden Sie ein Superschild, das Sie für 30 Sekunden unverwundbar macht. Der Grund wird schnell klar: Nach dem Öffnen der Schiebetür fallen Unmengen von Fieslingen über Sie her. Danach gelangen Sie in einen Raum mit vier Abgängen. Geradeaus ist ein Konsolenraum, in dem Sie ein Extraleben finden, wenn nur nicht die Zeit so knapp wäre ... rechts neben dem Extraleben-Konsolenraum führt ein Gang nach oben. Sie erreichen eine Schiebetür und gelangen in einen Raum mit Schienen. Folgen Sie diesen, und Sie gelangen zum nächsten Schalter. Die Barriere, die verkündet „Dies ist eine immer verschlossene Tür“ nehmen Sie zur Kenntnis, vergeuden aber bitte noch keine Energie daran. Jetzt aber zurück in den großen Raum mit den vier Abgängen. Zwei haben Sie schon erkundet, durch eine Tür sind Sie hereingekommen. Konsequenterweise erkunden Sie nun den verbleibenden Gang, der leicht nach oben führt. Hinter einer Schiebetür können Sie erneut der Phantasie der Programmierer huldigen: In dieser Geschicklichkeitsaufgabe wird von Ihnen erwartet, daß Sie sich wie eine Monorailbahn immer auf den Schienen fortbewegen. Sie müssen immer genau über den Schienen fliegen.



Der Weg ist das Ziel

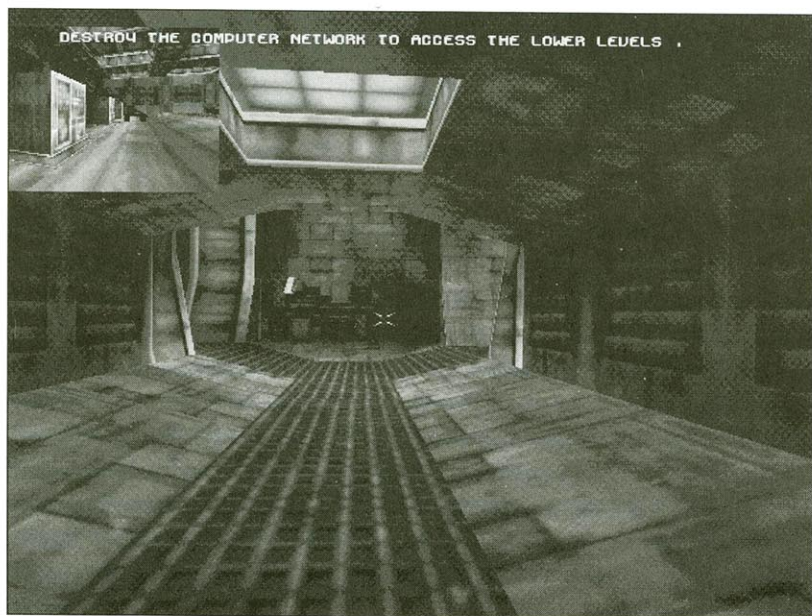
Solange Sie das Bild links oben sehen, ist alles in bester Ordnung, verschwindet es, müssen Sie zurück an den Anfang und es erneut versuchen. Vermeiden Sie langandauernde Gefechte mit den Schutztürmen, und fliegen Sie unbeirrbar bis zum Ende des Ganges. Die Türe wird sich öffnen, aber jetzt fängt die Party erst richtig an: Von hinten erscheint wieder so ein freundlicher Raketenwerfer, und von vorne werden Sie auch massiv unter Beschuß genommen. Nach der Lösung dieser Probleme ist es Ihnen gestattet, einen weiteren Schalter zu aktivieren. Dieser Schalter öffnet u. a. auch die „immer geschlossene“ Türe. Wir lassen also die zahllosen PS unseres Bikes spielen, fliegen in den Raum zurück und öffnen besagte Türe. Durch ein Licht in der Decke gelangen Sie direkt in einen Generator, dem Sie den Schlüssel entreißen. Dieser Schlüssel öffnet die Glastüre in der Nähe des Teleporters. Selbstverständlich fliegen Sie hinein ... aber nur solange, bis die Meldung erscheint: „Das Ende ist nah“, dann drehen Sie mit quietschenden Reifen um. Denn gegenüber der Glastüre ist der Ausgang.



LEVEL 4 - THERMAL POWER STATION

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
3	173	no

Handtuch um die Hüfte geschwungen und ab geht's in die Sauna. Für den Aufguß sorgen wie immer liebevolle Raketen und fürsorglich Gegner. Die erste Teilaufgabe in diesem Level ist klar definiert: Finden Sie die Zentralcomputer, und zerstören Sie sie. Und so geht's:



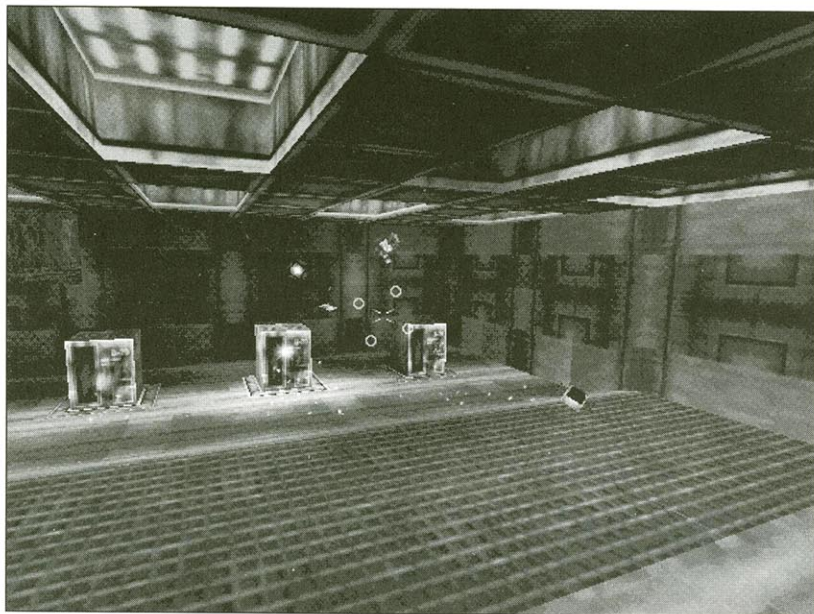
Die Aufgabe ist klar

Den Gang, auf dem Sie Ihre Mission beginnen, fliegen Sie entlang; vergessen Sie nicht, am Ende des Ganges links in der Nische die Kisten „mitzunehmen“. Dann wenden Sie sich dem Gang zu, der hinter der Schiebetür auf der rechten Seite verläuft.

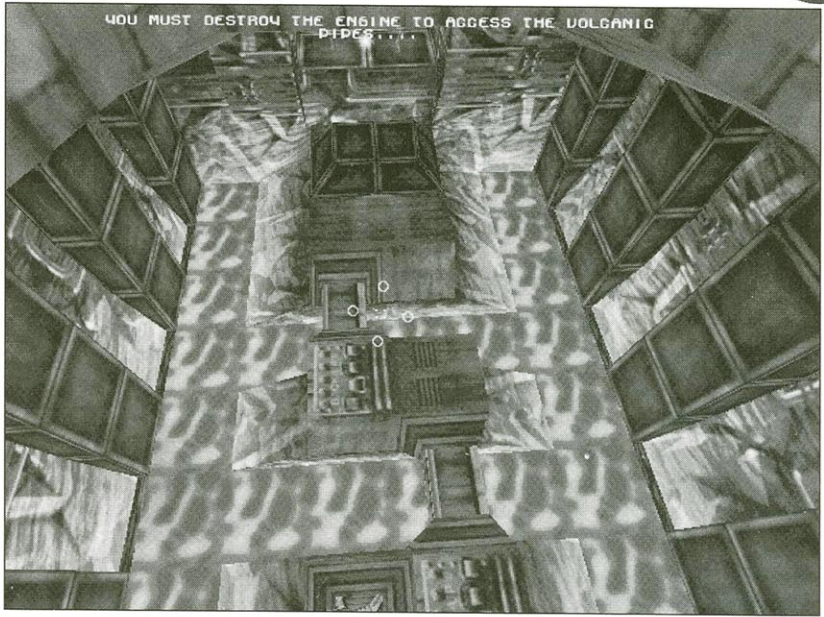


Kurz hinter der Tür auf der linken Seite des Ganges, den Sie gerade bereisen, finden Sie eine Secret Area, reinschauen lohnt sich.

Fliegen Sie dann den Gang bis zum Ende, und halten Sie sich immer schön links. Schon bald gelangen Sie in einen Raum, der mit seinem Dampf und vielen Kisten die Atmosphäre der eingangs erwähnten Sauna vermittelt. Alles, was sich bewegt (Gegner) und nicht bewegt (Kisten) führen Sie dem wohlverdienten Ruhestand zu. Aber Achtung: In einigen Kisten sind auch Minen versteckt, die sehr unwirsch auf Beschuß reagieren. Also gebührenden Sicherheitsabstand wahren. Der Schlüssel, den Sie hier finden, öffnet die Luke im Boden. Bald darauf gelangen Sie in einen Gang, den fest im Boden verankerte Raketenwerfer sichern. Bewegen Sie sich im richtigen Rhythmus durch diesen Raum. Aber im nächsten Raum erwartet Sie schon die nächste Herausforderung. Eine Horde dieser panzerähnlichen Gefährte sichert diesen Raum. Versuchen Sie nicht, gegen alle auf einmal anzutreten, sondern bringen Sie Ihr Schutzschild und alles, was sich darunter verbirgt, links hinter der Tür in den Gang in Sicherheit. Von hier aus können Sie die Panzer nacheinander erledigen oder direkt weiter choppen. Dieser Gang verläuft im Uhrzeigersinn leicht nach oben. Am Ende öffnen Sie die Schiebetür und wenden sich nach links. Hinter dieser Tür führt ein Schacht nach unten. Eine Meldung macht Sie auf den Teleporter aufmerksam, den Sie selbstverständlich sofort durchfliegen. Nun sind Sie nicht mehr weit von der Lösung der ersten Teilaufgabe entfernt, denn bald erscheint vor Ihnen der Computerraum, der selbstverständlich stark gesichert ist. Je nach Gesinnung stellen Sie sich einfach vor, daß die Computer in diesem Raum Apple, PCs wahlweise auch Amigas sind und handeln entsprechend.

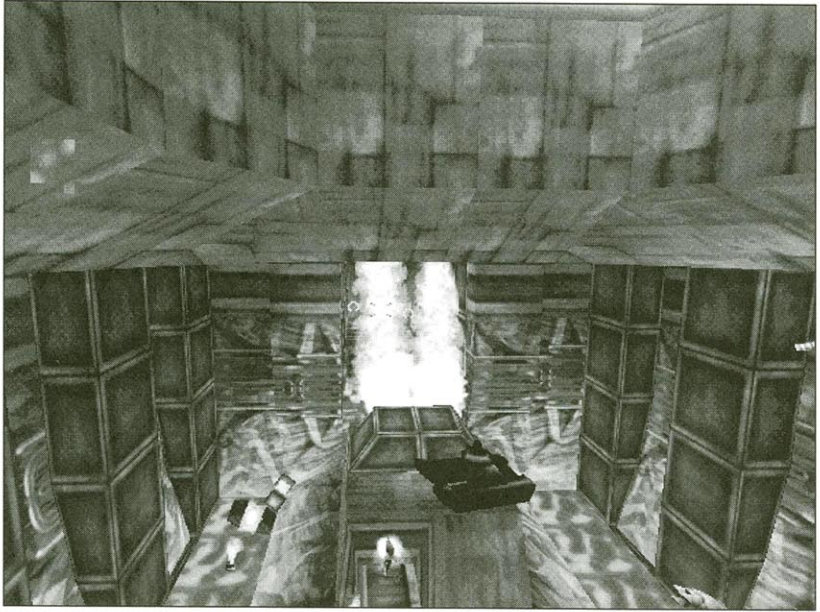
**Auftrag ausgeführt**

Danach fliegen Sie bis zum Starraum und legen dann den gesamten Weg bis zum Teleporter erneut zurück. Der Teleporter selbst ist nun inaktiv, aber kurz davor führt ein Gang nach rechts, der den Weg zu den „Lower Levels“ darstellt. Dieser führt auf eine Kreisbahn bzw. eine Art Kreisverkehr. Auf diesem Kreisverkehr, der ähnlich stark befahren ist wie der des Arc de Triumph in Paris, können Sie Ihre Muskeln einmal richtig spielen lassen. Übrigens auch unter den Rohren findet man das ein oder andere „Gimmick“. Auf der Außenbahn finden Sie eine Tür, die Sie weiterbringt. Im Raum mit den großen Röhren können Sie auf der gegenüberliegenden Seite Ihre Odyssee fortsetzen. In einer der folgenden Röhren treffen Sie auf drei knochenharte Jungs, deren Eliminierung Ihnen erst die Weiterfahrt ermöglicht. Sie gelangen erneut in einen Kreisverkehr, den Sie auf dessen Außenbahn verlassen können. Bald darauf stehen Sie vor der Wahl, rechts oder links herum. Da der linke Weg nur eine taube Nuß ist (Sackgasse), wählen Sie den rechten Korridor. Nach der unheimlichen Begegnung der wiederholten Art mit einer raketenspeienden Mine gelangen Sie bald zu einem riesigen Maschinenraum.



Die Maschinen zerstören - klar

Verwandeln Sie diese Anlagen in ein geschmolzenes Stück Metall. Wenn die Flammen aus der Maschine schlagen, sind Sie Ihrem Ziel erneut ein Stück näher gekommen. Fliegen Sie durch diesen Flammenstrahl - natürlich dann, wenn gerade keine Flamme da ist - und fliegen Sie durch die große Röhre, bis Sie einen Lavasee erreichen. Wenn Sie alles erledigt haben, was sich in diesem Raum in den Weg stellt - einschließlich des Minenlegers, der zwar ungefährlich aber sehr schwer zu knacken ist -, dann finden Sie in den Ecken des Raumes zwei Schlüssel die Ihnen den Ausgang in der Decke des Raumes öffnen. Die erste Röhre, die in diesem Schacht nach unten führt, ist der Weg in das nächste Level.



Es geht wieder einmal heiß her

LEVEL 5 - FEDERAL BANK VAULT

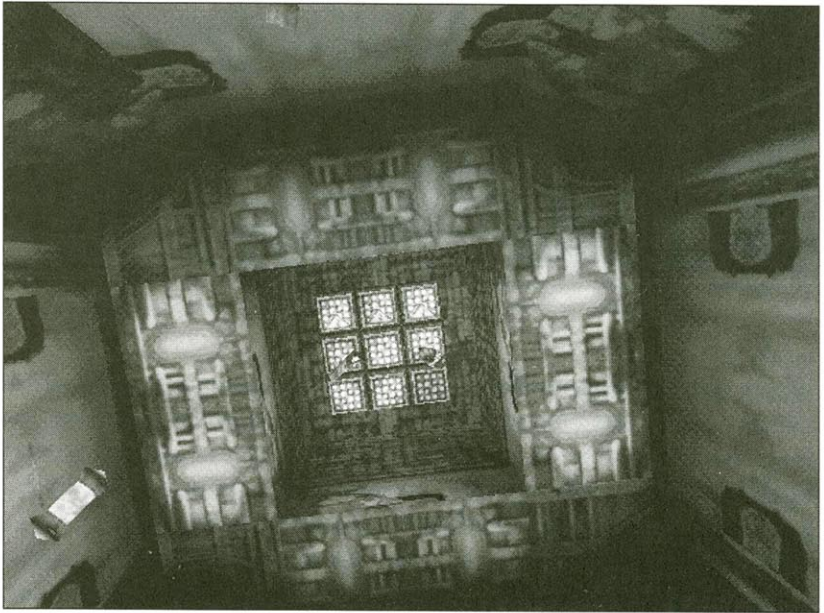
Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
6	225	no

Bankirrtum zu Ihren Gunsten - Sie haben einen Überziehungskredit ohne Limit; worauf warten Sie noch?

Sie starten in einem Raum, den Sie verlassen und dabei einen Alarm mit den dementsprechenden Folgen auslösen. In dem Raum, den Sie erreichen, benutzen Sie den Schacht, der vom Eingang aus betrachtet rechter Hand liegt und nach unten führt. Sie erreichen einen Raum, der etwas unübersichtlich wirkt, durch mehrere Nischen und Ausgänge. Links in einer solchen Nische finden Sie einen Schalter, der die Laser-Barriere im vorhergehenden Raum ausschaltet. Also durch den Schacht zurück in diesen Raum.

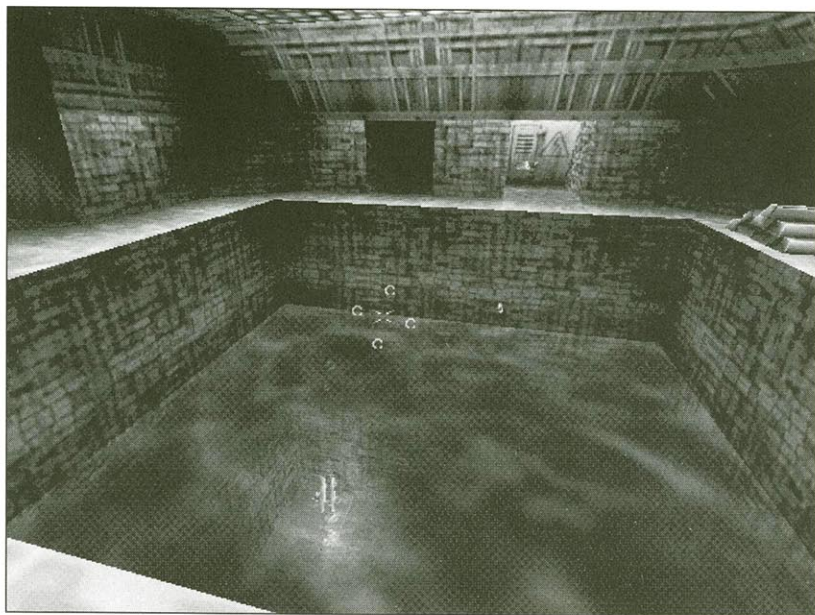


In einem Ausläufer dieses Raumes finden Sie eine kleine Schatzkammer, in der es einige Goodies zu holen gibt. Nach diesem erfreulichen Auftakt bewegen Sie sich wieder runter durch den Schacht. Halten Sie sich links in Richtung des Ganges mit den (noch) aktiven Feuerwerfern in der Wand. Vorsicht: Kurz davor wird Majestix Alptraum Wirklichkeit, und es fällt Ihnen zwar nicht die Welt, so aber doch die Decke auf den Kopf, was Sie ein virtuelles Leben kosten kann. Gegenüber dem Flammenwerfer folgen Sie dem Gang, der Sie in den Hochsicherheitstrakt führt. Dieser Hochsicherheitstrakt besteht aus vier miteinander ringförmig verbundenen Räumen.



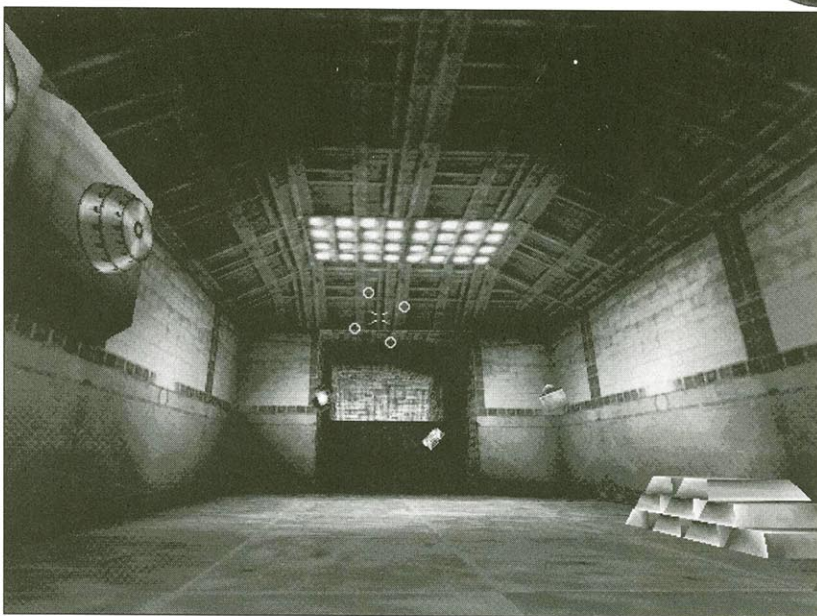
Diesen Code gilt es zu notieren

Hier wimmelt es von Helis, Raketenwerfern und Gleitern, und das hat auch seinen guten Grund: In dem Raum, in dem die Meldung „Red Code“ erscheint, finden Sie an der Decke (nach Beschuß) den Code für die rote Sicherheitszone. Die neun Lampen an der Decke sind in einer 3 x 3-Formation angeordnet. Drei Lampen blinken in einem bestimmten Rhythmus, der eindeutig eine Reihenfolge erkennen läßt. Notieren Sie sich diese Reihenfolge.



Hier bewahrt also der Bankdirektor den Safeschlüssel auf

Wenn Sie alle Gegner in eine bessere Welt geleitet haben, wird die Feuerbarriere nun deaktiviert sein. Fahren Sie hindurch, und Sie gelangen zu einem Raum mit einem Wasserbecken. Im Pool entdecken Sie neben Gold auch den Safeschlüssel. Wieder an die Wasseroberfläche gelangt, schalten Sie noch den Generator ab, indem Sie den Stromverteiler in einer Nische des Raumes mit einem gezielten Schuß kurzschließen. Jetzt zurück in den Raum, in den Sie durch den Schacht von oben gelangt sind. Von diesem Schacht aus gesehen rechts liegt der Generatorraum. Der Eingang zu den unteren Banketagen führt durch den Generator. Der ausgedehnte Gang führt in den Tresorraum, der massiv bewacht wird. Mit einem Schuß auf das Zahlenschloß öffnen Sie den Safe und holen sich einen weiteren Schlüssel. Aber alle Achtung: Der Tresor ist mit einem Zeitschloß versehen, der ihn nach wenigen Sekunden wieder schließt, also sofort wieder raus. Andernfalls ... na ja, das kennen Sie ja schon.



Die Panzerknacker am Werk

Sie joggen jetzt durch die andere Tür des Raumes: Wieder begegnet Ihnen ein massives Aufgebot von Andersdenkenden. Sie lassen sich durch das Loch im Boden fallen, bis Sie in das Minenlevel gelangen. Der Schacht teilt sich nach rechts und links. Da Ihnen rechts schon wieder Schutt vor die Füße purzelt, fliegen Sie zuerst nach links. Sie stehen nun vor einer Barriere, die undurchlässig ist. Wenn Sie die Strahlenwerfer genauer betrachten, erkennen Sie, daß der oberste in der Mitte ein wenig dunkler ist als die anderen. Nehmen Sie diesen unter Beschuß, und die Barriere bricht für wenige Sekunden zusammen - Sie können den Raum betreten. Sie stehen nun vor einer Art Schalttafel, die in sanftem Rot schimmert. Schießen Sie nun auf die Schalter, und zwar in der Reihenfolge, die Sie bei den Lampen an der Decke im Hochsicherheitstrakt notiert haben. Benutzen Sie die Waffe in der Farbe der Schalter, hier also den Flammenwerfer. Die Tür in diesem Raum kann nun geöffnet werden. Wenn Sie die Räume, die sich an die Tür anschließen, erkunden, entdecken Sie bald den Raum, der den grünen Sicherheitscode enthält, diesmal auf dem Fußboden. Auch hier wieder notieren und zurück in den „roten“ Raum. Von hier aus in die Minengänge und zu der Weggabelung, wo die Decke heruntergestürzt ist (bzw. noch stürzen wird).

**Schnell das Gold geschnappt und raus ...**

Hinter den Geröllmassen entdecken Sie einen kleinen Zugang, der von Flammen gesichert wird. Den kurzen Moment, in dem die Flammen verloschen sind, nutzen Sie und fliegen nach links hinein. Schon bald gabelt sich der Weg wieder. Zuerst den rechten Gang erkunden. Ein bekanntes Bild bietet sich Ihnen. Deaktivieren Sie die Barriere und fliegen Sie in den Raum hinein. „Geben“ Sie den Zahlencode an der grünen Schalttafel mit dem Pulsar „ein“ und erkunden Sie die dahinterliegenden Räume. Notieren Sie den Code für das Blaue Zimmer, und fliegen Sie zurück bis zur Weggabelung, wo Sie nun den linken Gang erkunden. Barriere deaktivieren und Zahlencode mit dem Laser eingravieren. Tür öffnen und die Gänge dahinter erkunden. Bevor Sie den Raum mit der Feuerbarriere betreten können müssen Sie die beiden anderen Räume „gesäubert“ haben. Hier wartet Nutta auf Sie und macht Ihnen das Leben schwer. Versuchen Sie sie auszuradieren, ohne dabei Ihr Schild zu sehr zu lädieren. Denn das brauchen Sie nun:



In diesem Areal suchen Sie nun die Wände ab und stoßen dabei auf eine „Secret Area“. Dahinter verbirgt sich ein Raum, der mit Gas gefüllt ist und sechs Goldbarren beinhaltet. Alle sechs Goldbarren müssen Sie einsammeln, bevor Sie den Raum verlassen können und sich Ihnen die Tür zur Frischluft und zum nächsten Level öffnet.

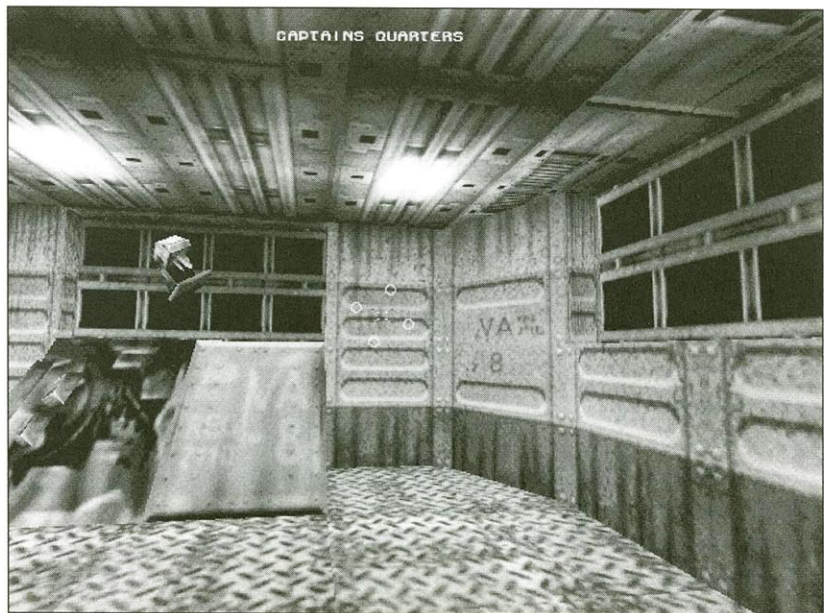


LEVEL 6 - PRISON SHIP

Geheimräume		Gegner	Zeitlimit
10	212	no	

Das ist ja wirklich eine reizvolle Aufgabe: Von einem gesunkenen, bakteriologisch vollständig verseuchten und bis obenhin mit Waffen gefüllten Schiff die DNA-Viren einzusammeln, die die Katastrophe verursacht haben. Herzlichen Glückwunsch!

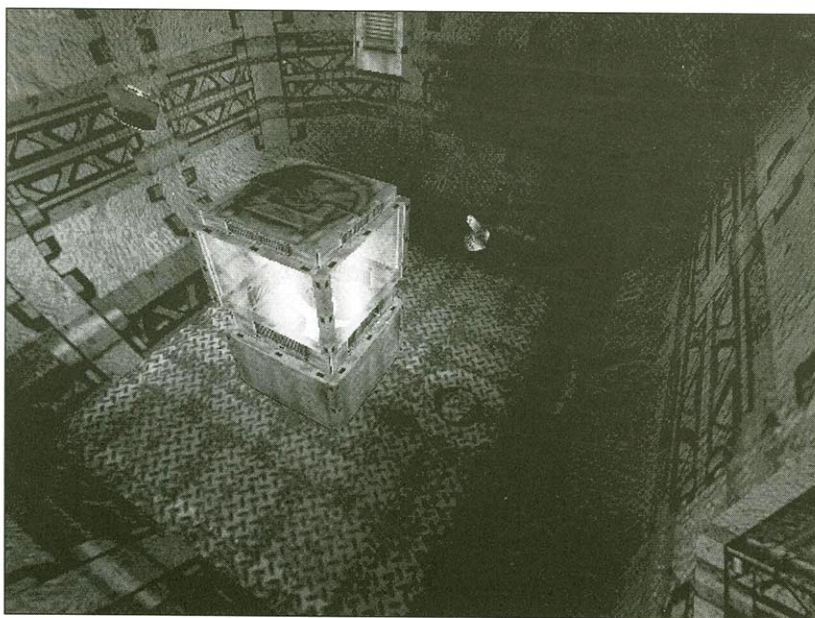
Den Raum, aus dem Sie starten, können Sie solange in Ruhe betrachten, bis Sie den Schalter hinter sich betätigen, was Sie allerdings aus größerer Entfernung und schrägem Winkel machen sollten, da Sie sich sonst die Finger verbrennen werden. Die Luke im Boden öffnet sich erst, nachdem Sie alle ... na ja ... Sie wissen schon. Sie fliegen in dem Schacht nach unten: Dem Gang folgen Sie zuerst nach rechts. In der linken Nische finden Sie hinter einer Laser-Barriere einen Knopf in der Decke, den Sie durch einen gezielten Schuß betätigen, was den Weg zur rechten Nische und Ihrer ersten DNA freigibt. Den Schalter, den Sie hier finden (Observation window), müssen Sie von der richtigen Seite aus beschießen. Zurück zum Gang und hinein ins Captains Quarters.



Ein Goldbarren, eine DNA-Probe - der Captain wird's verzeihen



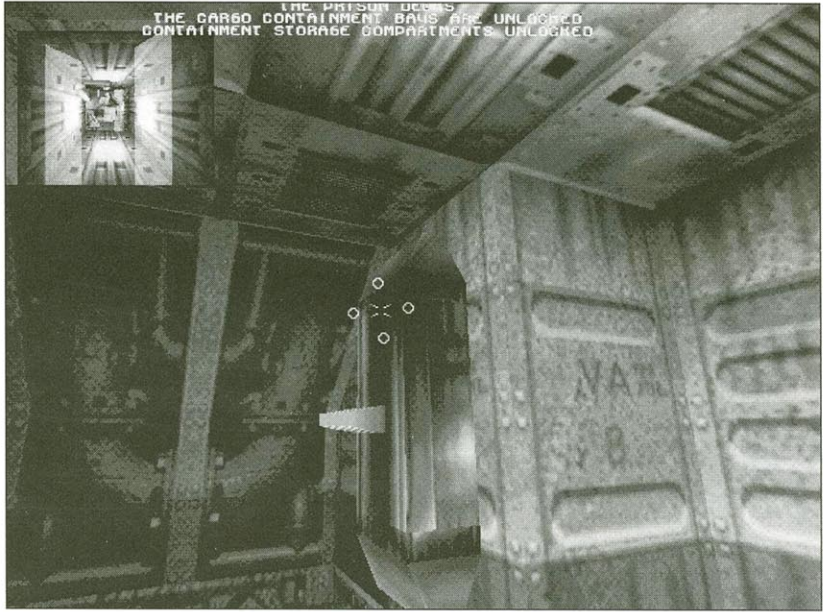
Schießen Sie auf die Platte, die vor Ihnen liegt, und die zweite DNA-Probe liegt in Ihren bewährten Händen. Jetzt begeben Sie sich durch den Schacht gegenüber Captains Quarters eine Etage tiefer. Hier fliegen Sie zuerst nach links, bis Sie auf einen Raum mit einer undurchdringlichen Barriere treffen. Durch die Barriere hindurch auf den Schalter hinten links an der Decke schießen, bis sich die Barriere öffnet. DNA einsammeln - und der Zugang zu den unteren Schiffsdecks ist frei. Durch den Gang fliegen Sie jetzt genau dort hin. Unten angelangt, fliegen Sie nach rechts, um im Crew Quarter die nächste DNA einzusammeln. Durchqueren Sie den Raum, und Sie gelangen in den Maschinenraum, wo das Gebot der Stunde lautet: Maschine abstellen, bevor sie zusammen mit Ihnen hochgeht. Drei Schalter sind zu betätigen, um die Gefahr zu bannen: Jeweils einer an den beiden äußeren Turbinen, dann der Druckknopf in der Mitte der Maschine. Ihr Mut wird mit einer DNA-Probe belohnt. Durch das Crew Quarter zurück auf den Gang bis zum Starboard, wo sie erneut DNA-fündig werden. Dieser Fund öffnet den Zugang zum Containment Deck, der sich im Maschinenraum befindet. In der Decke finden Sie einen Schacht, der sich gabelt; links geht's zurück zum Maschinenraum, rechts ist ein Gang, der durch eine Feuerbarriere gesichert ist. Hier befindet sich ein Schalter, den Sie im geeigneten Moment betätigen. Folgen Sie dem Weg nach oben, und Sie gelangen in einen Raum mit einer riesigen Vitrine. In einer Nische des Raumes hinter einer Barriere ist der Schalter, der die Vitrine freigibt.



Die Vitrine mit ihrem wertvollen Inhalt



Doch um an den Kristall zu gelangen, sind noch weitere Aktivitäten notwendig. Schießen Sie oberhalb der Vitrine, dorthin, wo schwach Farben aufleuchten, mit einer Waffe in der korrespondierenden Farbe, also auf Rot mit dem Flammenwerfer, auf Blau mit Trojax usw. Die Vitrine wird ihren kostbaren Inhalt freigeben. Jetzt durch den Raum in einen Gang hinein, der in eine Munitionskammer mündet. Die Kisten untersuchen, bis Sie DNA-fündig werden. Den Schalter in einer Nische nicht vergessen zu aktivieren.



Dieser Schalter bringt Sie voran

Zurück in den Raum mit der Vitrine. Die Barriere, die undurchdringlich schien, ist weg. Hier finden Sie zwei weitere DNAs. Kehrtwende Marsch (nicht vergessen, Sie befinden sich auf militärischem Gebiet) und zurück in die Munitionskammer. Im Boden finden Sie den Weg in das tiefer liegende nächste Deck. Und treffen erneut auf eine Barriere, deren Schalter wie gewohnt dahinter liegt. Hinter diesem Hindernis geht's runter, und Sie „stehen“ vor einem Gangsystem, von dem vier Räume abgehen, die sich sehr ähnlich sind. Gehen Sie wie folgt vor. Betätigen Sie den Knopf gegenüber dem Eingang zu dem Raum, und betreten Sie die Räume. Erledigen Sie alles, was sich dort tummelt, und öffnen Sie die Jalousietüren, untersuchen Sie jede Nische. Im ersten Raum finden Sie vier Knöpfe, die es zu aktivieren gilt, und drei DNAs. Im zweiten Raum auf der rechten Seite finden Sie vier Schalter und eine DNA. Auf der anderen Seite des Ganges im ersten Raum finden Sie ebenfalls eine DNA, aber keinen Knopf, und abschließend finden sie im letzten der vier Räume ebenfalls eine DNA



(keinen Schalter). Jetzt können Sie den Schacht, der zwischen den beiden Gängen liegt, nach unten betreten. Die Räume, die sie jetzt betreten, sind ähnlich aufgebaut wie die vorige Etage mit zwei Gängen, von denen jeweils zwei Räume abgehen.



Da kommt was auf Sie zu

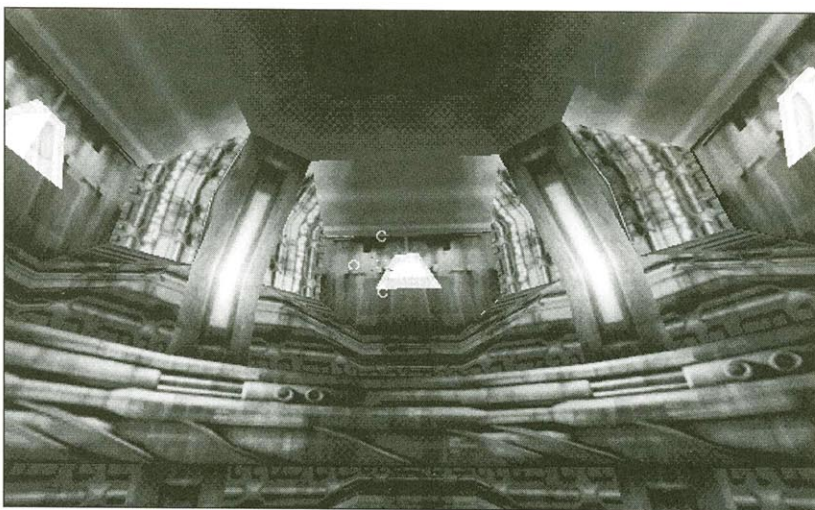
Ein Schalter an der Decke öffnet Ihnen den Weg. Im 1. Gang finden Sie eine DNA im anderen Gang ebenso. Die frohe Kunde, daß nun alle DNAs aufgesammelt seien, stimmt Sie zuversichtlich und läßt den weiten Weg zurück ins Munitionsdepot kürzer erscheinen. Endlich dort angekommen, betreten Sie durch eine Jalousietüre auf der gegenüberliegenden Seite einen großen Raum. Hier gibt es kein zurück mehr: Nach Ihnen schließt sich die Tür, und ein anderer Biker materialisiert vor Ihnen (unbedingt vorher abspeichern). Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt, den Sie hoffentlich für sich entscheiden können. Die letzte Tat des anderen Bikers ist es, weitere DNAs „freizusetzen“. Alles aufsammeln, und der Weg ins nächste Level ist geebnet.



LEVEL 7 - ASTEROID BASE

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
2	97	no

Klar, wir sind mit StarTrek groß geworden. Raumschiff Orion ist uns mit der Muttermilch verabreicht worden. Wir lachen bei jedem Witz, den Chewbaka in Krieg der Sterne reißt. Aber daß wir selbst einmal in einem solch gottverlassenen Außenposten der Zivilisation landen würden, das haben wir nicht erwartet ...

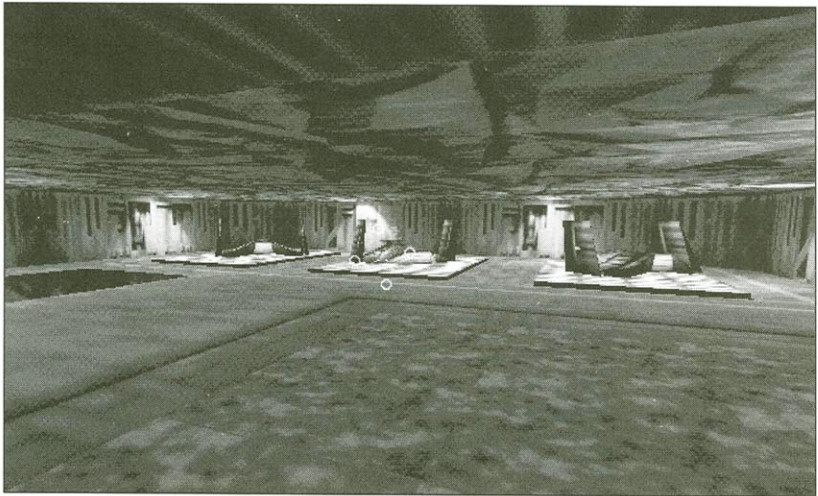


Ausgangspunkt der Reise

Ausgangspunkt dieser Mission ist ein riesiger Raum mit einer Menge verschlossener Türen. Vor Ihnen liegt ein anderer Raum mit dem Bordcomputer. Auf der Ihnen abgewandten Seite des Computers finden Sie ein merkwürdig aussehendes Ding, das stark an einen ultimativen Heavy Metal-Kopfhörer erinnert. Eine neue Form eines Schalters, der sich nur mittels einer Trojax-Kanone aktivieren läßt. Daraufhin lassen sich die Türen des unteren Levels öffnen. Zurück in den Anfangsraum und die erste Tür links im unteren Level angepeilt (Computer-raum im Rücken). Die Röhre führt in die Tiefe, bis sie in einem Gang endet. Hier gilt es erst



einmal, den Droiden Mores zu lehren. Dann folgen Sie dem Gang, bis Sie blaue Schwaden vor sich entdecken und ein Gang sacht nach unten führt. Dieser Weg entpuppt sich schnell als „Highway to Hell“. Hier ist schon ein gewaltiges Feuerwerk vonnöten, um das Empfangskomitee von der Abreise zu überzeugen. Immerhin lassen sie einiges Nützliches liegen. Jetzt aber zurück in die Anfangshalle und die gegenüberliegende Tür im unteren Level betreten. Den Schacht hindurchfliegen bis zum Teleporter. Der Weg, den Sie rechter Hand sehen, führt Sie erneut zu den blauen Schwaden, die Sie hier von der anderen Seite betrachten können. Benutzen Sie den Teleporter, und folgen Sie dem Gang auf dem Sie materialisieren bis zur großen Halle. Hier finden Sie wieder so einen Trojax-Headbanging-Schalter, der die Türen des mittleren Levels freigibt. Hurtig zurück in den Eingangsraum und die rechte Tür des mittleren Levels betreten (wieder mit dem Bordcomputer im Rücken). Fröhlich frohlockend und pfeifend folgen Sie dem Pfad bis zu einem großen roten Etwas. Links davon fliegen Sie bis zum Teleporter, der nicht aktiv ist. Noch weiter fliegen, bis ein Gang im Boden sacht entschwindet.



Die Schiffswerft

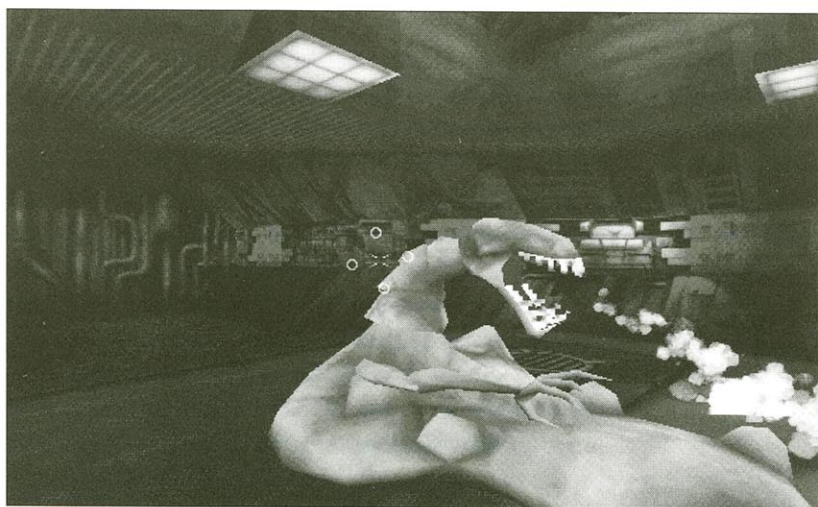


Diesem bis in die Schiffswerft folgen, in der drei Raumschiffe im Boden verschwinden und wieder auftauchen. Keine Munition an diesen Wracks verschwenden, Sie sind unkaputtbar, tun Ihnen aber dafür auch nichts. Es sei denn ... Aber sehen Sie selbst: Fliegen Sie in den Fahrstuhlschacht, der nicht von einem Raumschiff besetzt ist. Hinter dem mittleren der drei Raumschiffe befindet sich ein Trojax-Schalter, den Sie aus sicherer Entfernung aktivieren können. Dieser gibt die Räume des oberen Levels frei. Hinter den anderen beiden Raumschiffen finden Sie noch einige wertvolle Dinge. Wenn Sie gierig genug sind, versuchen Sie diese zu erreichen - aber jetzt kommt das aber: Geraten Sie nicht unter die Aufzugsschächte. Diese zerdrücken Sie, was Sie Ihr Leben kostet. Also vorher sichern (aber das hätten Sie ja sicherlich sowieso gemacht oder?).



Wenn Sie jetzt zu dem großen roten Ding zurückfliegen und es anschießen, wird der in der Nähe befindliche Teleporter aktiv. Benutzen Sie diesen, und ein neues Leben wird Ihnen geschenkt.

Nun zurück in den Anfangsraum. Durch die mittlere Tür des oberen Levels hindurch und dem Gang folgen, bis Sie auf einen Kreisverkehr treffen. Hier fliegen Sie nach rechts. Bevor Sie den großen Raum betreten, müssen Sie unbedingt sichern, da es danach kein zurück mehr gibt, denn die Tür schließt sich hinter Ihnen und ES steht vor Ihnen.



Garantiert kein Vegetarier: Flesh



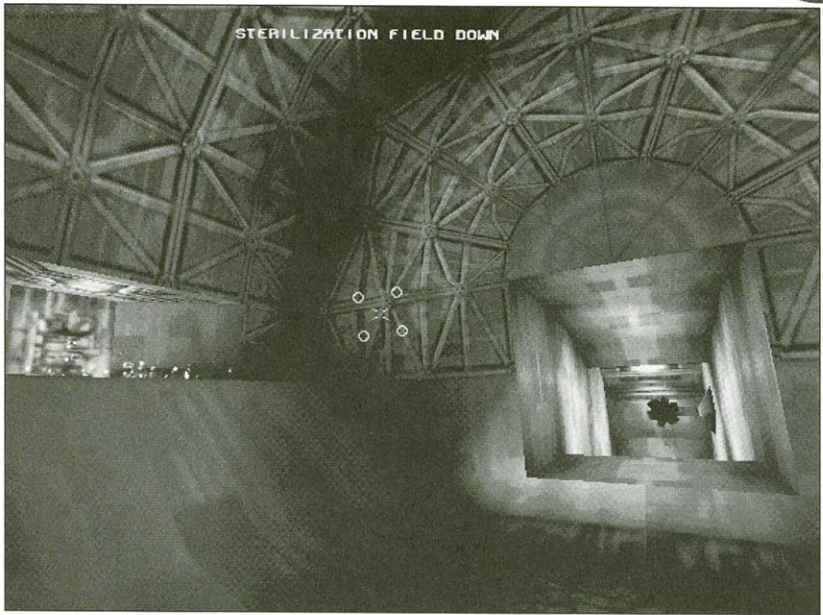
Haben Sie Alien gesehen? Dann wissen Sie, was gemeint ist. Das Vieh, dem Sie hier begegnen, hört auf den Kosenamen Flesh und ist äußerst übel gelaunt. Steigern Sie seine Übelkeit, indem Sie ihm fortlaufend auf den Bauch schießen. Wenn Sie das Monster in seine atomaren Einzelteile zerlegt haben, verlassen Sie den ungastlichen Raum durch ein Loch im Boden. Fliegen Sie geradeaus in einen großen Raum mit zwei Roboterschaltern. Wenn Sie diese Schalter aktivieren, wird der Teleporter aktiv. Geben Sie Ihrem Bike die Sporen und fliegen Sie hindurch. Sie finden sich in einem großen Raum mit vier Säulen von gigantischen Ausmaßen wieder. In den vier Ecken des Raumes befinden sich vier Schalter, die alle aktiviert werden müssen, bevor Sie sich der letzten Herausforderung dieses Levels stellen können: Ein konkurrierender Biker ist neidisch auf das von Ihnen erreichte und macht Ihnen das Leben schwer. Als ob Sie nicht schon genug Ärger gehabt hätten. Wenn Sie auch ihm die Leviten gelesen haben, können Sie den Level durch den Teleporter verlassen.

LEVEL 8 - BIO-SPHERE

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
2	103	no

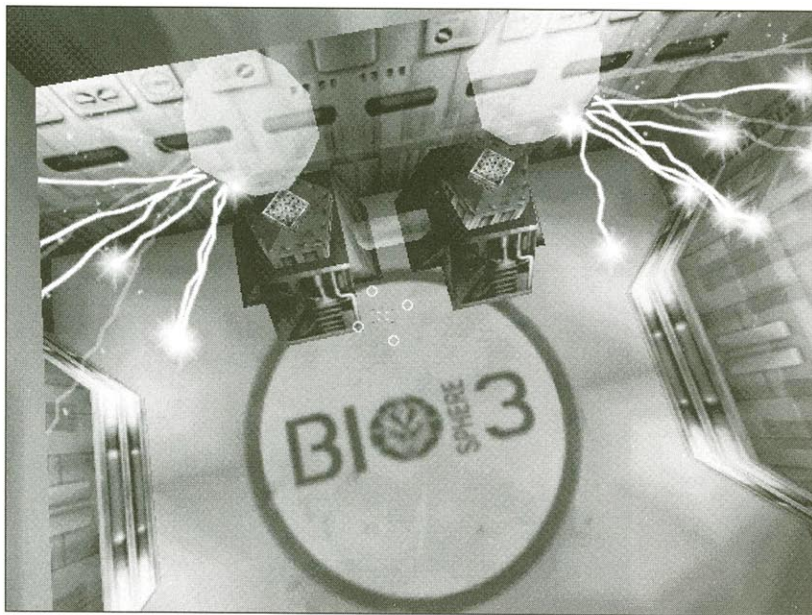
Leben erhalten und schützen, das war ja schon immer Ihr Motto, klar. Dieser Level zeigt Ihnen, daß es natürliche Grenzen der Tierliebe gibt.

Vom Raum, in dem Sie starten, führt ein Weg zu einer Hochspannungsbarriere, die Sie einfach umfliegen. Dem Gang auf der gegenüberliegenden Seite folgen Sie, bis Sie zu einem größeren Raum mit zwei weiteren Ausgängen kommen. Wählen Sie zuerst die rechte Röhre, bis Sie zu einer kleinen Halle mit Wasserbecken gelangen. (Vergessen Sie nicht, die Wasseroberfläche gebührend zu bewundern, denn das ist wirklich eine programmtechnische Meisterleistung.) Rechts macht eine Laserbarriere das Weiterkommen unmöglich, also folgen wir dem Weg links bis zu einer Art Bahnhofshalle. Die Elektroanlagen auf der rechten und linken Seite müssen Sie deaktivieren, worauf das „Sterilization Field“ zusammenbricht.



Das Feld ist zusammengebrochen

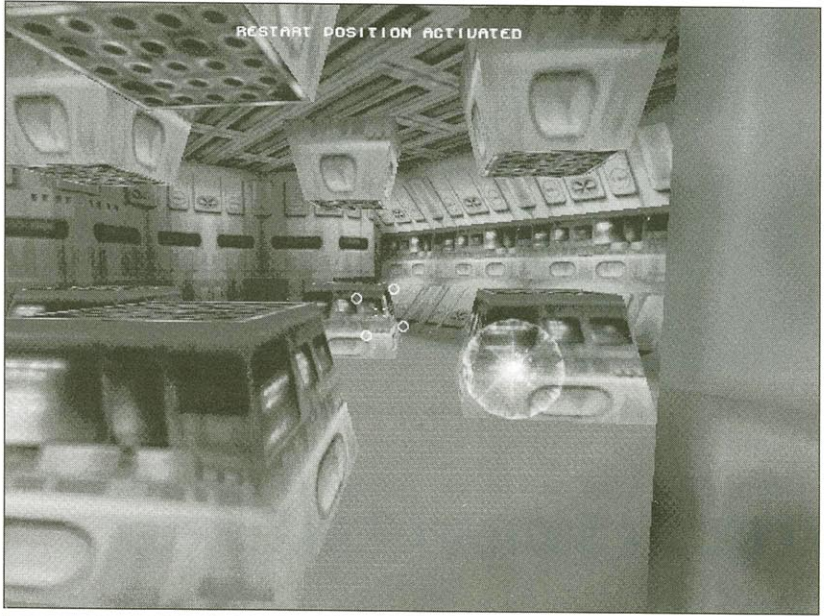
Das Weiterfliegen durch den an die Halle anschließenden Gang ist mühsam und gefährlich, da einige der Raketen-Gefechtstürme Ihnen im Weg stehen. In dem Raum, den Sie als nächstes aufsuchen, sind zwei Kugeln damit beschäftigt, Spannung in das Spiel zu bringen - und das können Sie wörtlich nehmen. Warten Sie, bis sich die beiden Kugeln sehr nahe sind und die Funken sprühen - ein Schelm, wer arges denkt dabei. In diesem Moment fliegen Sie zu dem Ausgang, der sich kurz über dem Boden befindet. Sie gelangen in eine kleinere Halle, die über insgesamt drei Ein- und Ausgänge verfügt. Wenn Sie einfach geradeaus durch diesen Raum hindurch fliegen würden, würden Sie zu dem größeren Raum am Anfang unserer Reise mit den zwei Ausgängen gelangen.

**Kommen Sie den Kugeln und den Strahlen nicht zu nahe**

Getreu dem Motto, auf zu neuen Ufern, betreten wir den Gang zur linken, der uns wieder in den Raum mit dem Wasserbecken führt. Erneut Programmierergedächtnissekunde einlegen für den schönsten Wassereffekt. Die Laserbarriere (Sterilizator) ist ja dank Ihres beherzten Eingreifens nicht mehr aktiv - also hindurch. Sie fliegen in einen Raum mit einer riesigen Achse, die quer durch den Raum verläuft. Durch diese Halle hindurch, bis Sie am Ende dieses Weges an einen Raum mit zwei riesigen Ventilatoren gelangen: einer an der Decke, einer auf dem Boden. Diese Möchtegerne-Casablanca-Dekorationen sind nicht ausschaltbar und erst recht nicht zerstörbar. Einzige Möglichkeit: exakt in der Mitte des Raumes zwischen beiden Flügeln hindurch, am besten mit Turboantrieb. Wenn Sie diesen Geräten zu nahe kommen, gibt's Fleischsalat. Ein paar Meter weiter stehen Sie erneut vor der gleichen Herausforderung. Weiter geht's bis zu einer riesigen Halle mit insgesamt fünf Zu- bzw. Abgängen. Ein Zugang stößt Feuer aus. Im Bodenabgang finden Sie einige Gimmicks, die nur auf Sie gewartet haben. Dann fliegen Sie in die Röhre neben dem Drachen und entdecken die Herkunft des Feuers. Auf der gegenüberliegenden Seite der Maschine, die für den Budenzauber verantwortlich ist, finden Sie einen weiteren Ausgang, der Sie direkt in die Arme von Max bringt. Max ist nun nicht gerade der Couchtiger Ihrer Nachbarin sondern ein ausgewachsener Kampfroboter, dem Sie hier zum ersten Male begegnen. Ein wenig Respekt ist durchaus angesagt. In diesem Raum schlägt das Maschinenherz der Station. Da Herz bekanntlich nur Schmerz erzeugt, fliegen Sie in den Gang, der hinter der Maschine beginnt und Sie bis zu einem riesigen Solar-Kraftwerk führt. Da das Leben, das Ihnen bislang auf Bio-Sphere begegnet ist, nicht besonders nett zu Ihnen war, beschließen Sie eine

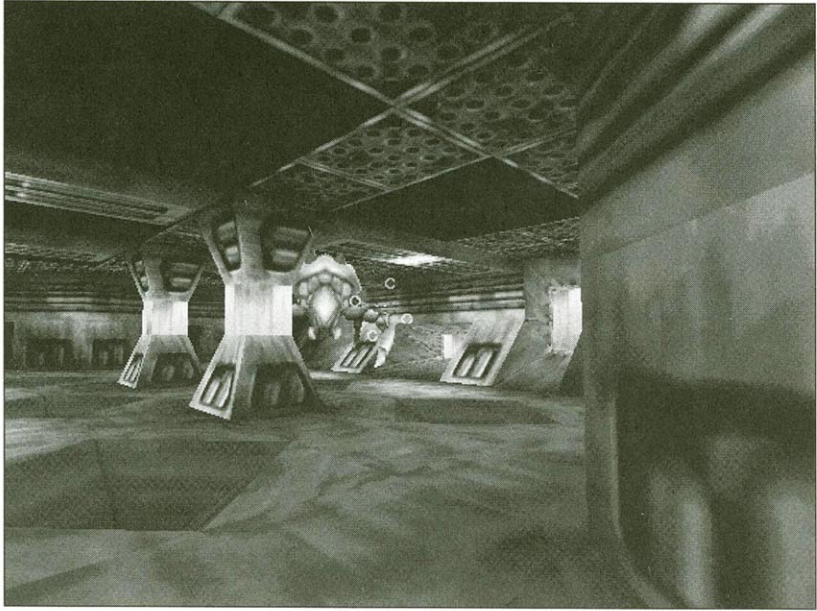


Revanche und schalten den Strom ab. Diesen Plan verwirklichen Sie dadurch, daß Sie die drei Schalter an der Decke betätigen und zum Schluß auf die Quelle des Energiestrahls zielen. Jetzt zurück in den Gang, der zum „Herz“ führen würde, wenn Sie nicht vorher den nach oben abgehenden und durch eine wandernde Laserbarriere gesicherten Schacht betreten würden. Die Laser sind zwar lästig, sind aber „machbar“.



Die „Solarien“

Sie betreten nun die Solarien der Bio-Sphere. Da Sie Ihre Clubkarte und auch das 5-DM-Stück vergessen haben, durchqueren Sie den Raum. Auf der anderen Seite kurz über dem Boden, hinter einer Sonnenbank verdeckt, befindet sich ein Transmitter. Vorher abspeichern, denn jetzt begegnen Sie Exogenon, einem Nachkommen von Tarantula. Diese Riesenspinne ist etwas ungehalten, da Sie Ihr den Kühlschrank abgeschaltet haben. Zum Dank dafür wirft Sie jetzt mit Feuerbällen nur so um sich. Dieser Raum gibt nur wenig Möglichkeiten um sich zurückzuziehen aber letztlich gibt es doch eine Nische in einer Wand. Von hier aus können Sie in Ruhe Ihren Raketenvorrat absenden. Oder mit indirektem Transpuls-Beschuß der unmittelbaren Gefahr aus dem Weg gehen. Auf jeden Fall sollten Sie versuchen, das Exogenon zu beschäftigen, damit es seinen Feuerstrahl nicht aktivieren kann.



Hier kann jeder seine Arachnophobia bekommen

LEVEL 9 - SUBTERRANEAN COMPLEX

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
8	129	no

Sicherlich, die Sonnenstrahlen können ganz schön gefährlich sein, allein schon wegen des Ozonlochs und der UV-Strahlen. Aber ob es sich unterirdisch wirklich besser lebt?

Ausgehend vom Startpunkt folgen Sie dem Gang, bis Sie eine riesige Halle betreten. Im Boden verlassen Sie diesen doch sehr kargen Raum und fliegen in einen kleinen Computerraum.



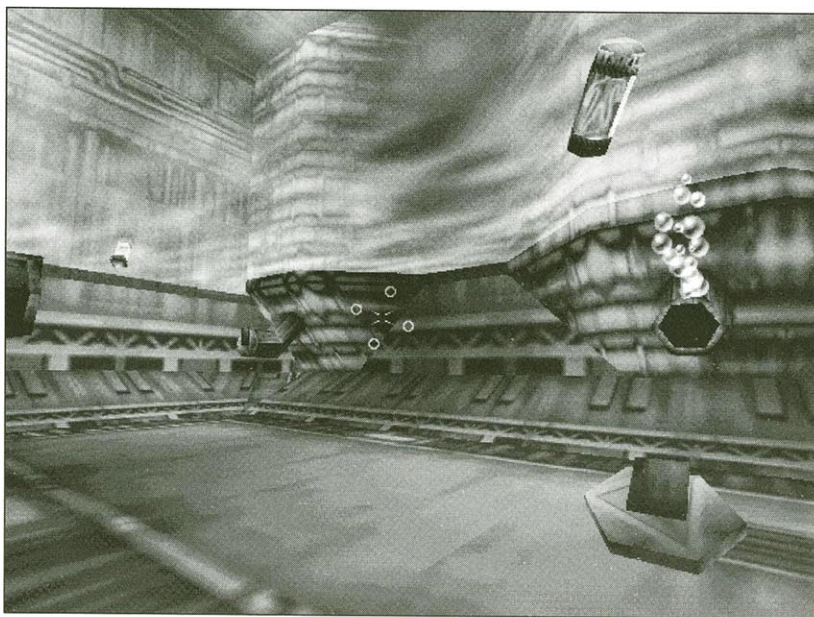
Der Raum mit den Terminals



In der rechten Konsole ist die erste Schatztruhe versteckt. Durch das Loch im Boden gelangen Sie in eine andere Halle mit einem Pool. Gefüllt ist dieses Bassin mit sehr ungesund aussehendem Wasser. Trotzdem kommen Sie nicht umhin, ein kleines Erfrischungsbad zu nehmen.



Schießen sie auf das Rohr, aus dem Luftblasen perlen. Hier finden Sie Ihr zweites Secret. Raus aus dem Wasser, hinauf zum Schornsteinausgang. Der folgende Gang endet in einem Raum, der sehr schön die heimelige Atmosphäre eines atomaren Endlagers widerspiegelt. Dieser Raum hat zwei weitere Ausgänge, von denen sich nur einer öffnen läßt. Der Raum, den Sie jetzt erreichen, enthält wieder ein gewünschtes Teil. Einfach auf die Quelle des Rauchs zielen, und Sie halten es in den Händen. In dem anschließenden Raum auf den Schalter schießen, worauf nun die zweite Tür im atomaren Endlager geöffnet werden kann. Dorthin zurück und den neuen Weg ausprobieren.

**Dieser Pool ist besonders erfrischend**

Der Raum, den Sie jetzt betreten, hat zwei weitere mögliche Ausgänge: einer ist durch einen Flammenstrahl, der andere durch einen Laserstrahl gesichert. Fliegen Sie zuerst in die Röhre, die vom Flammenstrahl gesichert wird. Der Flammenstrahl wandert von links nach rechts. Mit etwas Geschick kommen Sie ohne größere Blessuren durch den Sicherheitsmechanismus.

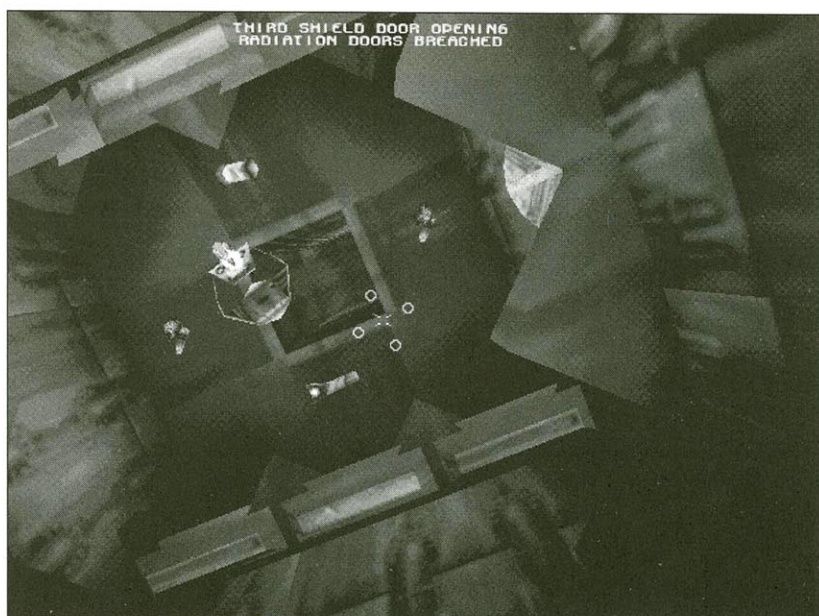


Sie fliegen bis zu einem Computerraum, wo Sie in dem einem Terminal erneut ein Secret finden. In dem dahinterliegenden Raum befindet sich ein Schacht im Boden, durch den Sie den Zentralcomputer erreichen. Sowohl die Vorder- als auch die Rückseite enthalten jeweils ein Puzzleteilchen zum Verlassen des Levels. Scheinbar haben Sie aber in ein Wespennest gestochen, und diese Wespen sind nicht mit ein bißchen Blütenstaub zufrieden. Hinter dem Computer führen zwei parallel laufende Gänge nach oben. Diese Wege sind Einbahnstraßenwindkanäle, da große Ventilatoren erst einmal verhindern, daß Sie über diesen Weg zurückkehren können. Dies ändern Sie, indem Sie im benachbarten Raum den Schalter anfeuern. Die Ventilatoren sind nun aus, und Sie können wieder zurückfliegen, denn gleichzeitig wurde die Laserbarriere im Raum hinter dem atomaren Endlager abgeschaltet. Dorthin fliegen Sie zurück und betreten jetzt die Röhre, die bislang vom Laser verschlossen wurde. In einer sehr dunklen Halle leuchten zwei Radioaktivzeichen und ein Schalter. Alles einmal anschießen.



Unter dem Schalter verbirgt sich ein weiteres Secret, welches Sie natürlich mitnehmen.

Jetzt fahren Sie zurück zum Zentralcomputer, den dahinter liegenden Gang hinauf und wenden sich nach links. Das eben noch verschlossene „Gefängnis“ ist jetzt offen. Betätigen Sie den Schalter in der Zelle aus sicherer Entfernung. Aufgrund austretender Radioaktivität sind jetzt die Schächte nach unten geschlossen, und der Raum kann nur durch ein Loch in der Decke verlassen werden. Der Weg führt Sie geradewegs wieder in den Anfangsraum zurück. An der Decke finden Sie einen Schalter, der das erste Schutzschild öffnet. Die beiden anderen Schutzschilde öffnen Sie entsprechend. Durch den Schacht in der Decke verlassen Sie den Raum, bis Sie einen Raum erreichen, der an einen Verladebahnhof erinnert.



Der dritte Schutzschild öffnet sich



Auf dem oberen „Deck“ dieses Raumes, linker Hand, gibt es wieder ein Versteck zu entdecken. Aber Vorsicht: Aus sicherer Entfernung öffnen, da eine mächtige Detonation Ihren Schutzschild sonst sehr in Mitleidenschaft ziehen könnte.

Durch diesen Bahnhof fahren Sie hindurch und erreichen eine düstere Halle. In dieser Halle steigen Sie bis ganz nach oben und deaktivieren den Laser. Auf der Rückseite der Maschine ist ein Schalter angebracht, der bei Aktivierung den Endgegner (Foetoid) auf den Plan ruft. Ich habe fertig.

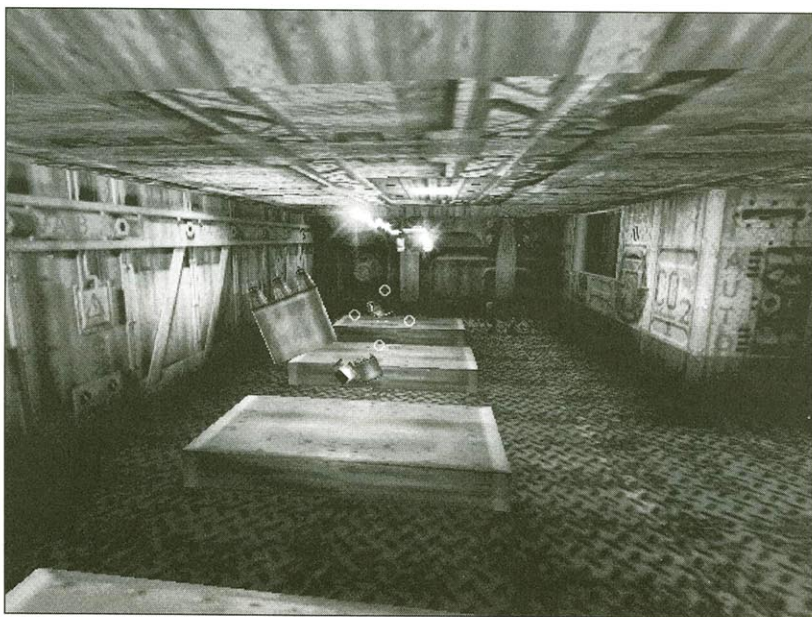


LEVEL 10 - CAPSIZED SHIP

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
1	129	no

„Das Schiff ist unsinkbar“, diesen Spruch haben Sie mindestens schon so oft gehört wie „Die Renten sind sicher“. Und in diesem Spiel haben Sie die Hauptrolle bekommen, und nicht so ein (Leonardo Di) Caprio-Fahrer. Oben offen ist ja auch nicht so gut, wenn's draußen so naß ist.

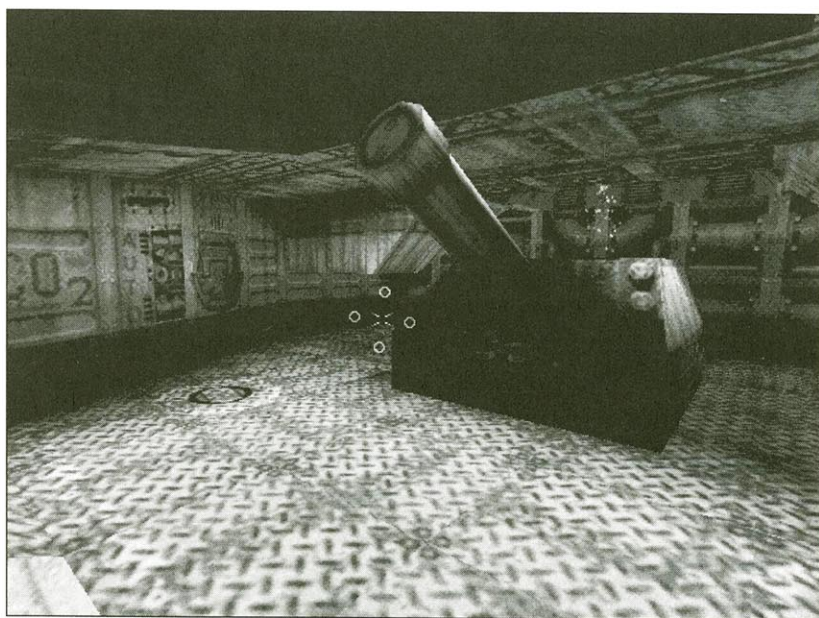
Die Kajüte, in der Sie das Spiel beginnen, ist zwar anfangs leer, aber sobald Sie sich ein wenig bewegen, bekommen Sie Besuch. Als guter Gastgeber geleiten Sie Ihren Besuch zur (Himmels-)Tür. Doch schon bald stellen Sie fest, daß der Weg nicht ins Paradies, sondern eher in die entgegengesetzte Richtung führt. Unten erwartet Sie ein Lagerraum mit teuflischen Gegnern.



Eine nette Begrüßung



Sie geben die Hoffnung nicht auf und fliegen durch den Lüftungsschacht wieder nach oben. Sie folgen den Irrungen und Wirrungen des Rohrsystems bis in einen Raum mit einer riesigen Kanone. Dankenswerterweise ist sie nicht auf Sie gerichtet und auch sonst vollkommen inaktiv. Vor der Kanone führt ein Gang in die Tiefe in einen Verteilerraum. In diesem Raum gibt es einen Goldbarren zu entdecken. Auf der rechten Seite in der Mitte schalten Sie die obere Lampe gewaltsam aus. Und schon sind Sie nicht nur um eine Erfahrung reicher. Die Tür auf der linken Seite lässt sich erst dann öffnen, wenn Sie in dem Schacht auf der rechten Seite den Knopf betätigt haben. Fliegen Sie hinein; in einem stimmungsvoll in rot gehaltenem Raum finden Sie den Schalter, der den ersten Sprengsatz aktiviert. Jetzt den ganzen Weg wieder zurück durch Kanonenraum und Lüftungsschacht bis zum Lagerraum. Jetzt wählen Sie den Gang in die Tiefe. In einem kleineren Raum unterwegs gibt es einige Unstimmigkeiten, die Sie allerdings mit überzeugenden Argumenten lösen können.



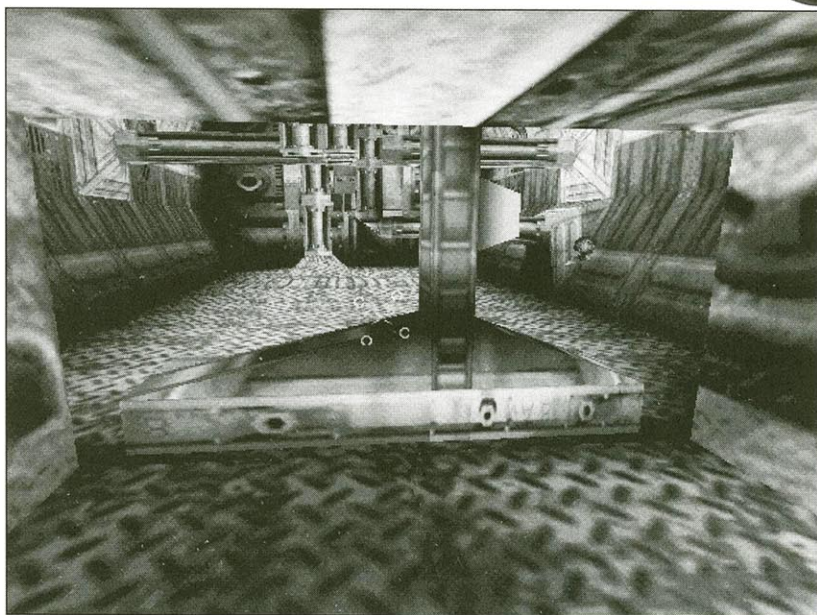
Nur eine Attrappe, aber imposant



Diesen Raum sollten Sie genauer untersuchen. In der Wand ist ein versteckter Schalter, der eine Secret Area öffnet, wo wiederum ein Schalter ist, mit dem Sie die Schiffsmaschinen abschalten können.



Und jetzt wird's naß: Sie tauchen ein in das Wasser. Schon nach wenigen Metern teilt sich der Gang: Während ein Weg weiter in die Tiefe führt, weist der andere Weg quer ins Innere. Dort fliegen Sie zuerst hinein. Schon nach wenigen Metern treffen Sie erneut auf eine Gabelung: Hier fliegen Sie einfach geradeaus und finden den Raum mit dem zweiten Schalter. Jetzt zurück. Den anderen Weg an der letzten Gabelung können sie vorerst ignorieren, denn er führt in einen riesigen Laderaum, in dem es außer der Meldung „Something big holds the key“ nichts zu holen gibt. Raus aus dem Wasser, neue Klamotten an und zurück in den Lagerraum. Dort gibt es eine weitere Möglichkeit, den Raum zu verlassen: Eine Schiebetür direkt unter dem Schacht, durch den Sie diesen Raum erstmals betreten haben. In dem anschließenden Gangsystem fliegen Sie zuerst den waagerechten Gang weiter, bis in einen wirklich großen Raum, der wie das innere einer Silos aussieht. Auf der anderen Seite des Silos liegt ein weiterer Ausgang, der Ihnen den Weg zu einem gut bewachten Raum freigibt, der nicht nur ein Extraleben bereithält, sondern auch einen Schalter, der eine Tür in einem anderen Raum freigibt. Zurück durch das Silo und im Gangsystem den Weg nach unten eingeschlagen. Wieder gelangen Sie in einen gigantischen Raum mit einer ebensolchen Belüftungsanlage, die auf den ersten Blick wie eine Schiffsschraube aussieht. Nur unter Protest geben die hier Anwesenden ein Extraleben aus der Hand. Zwischen den Röhren hindurch und hinein in den Gang am Boden des Raumes. Garstige Gesellen warten im Raum am Ende des Ganges auf Sie. Der Doppelgefechtsturm läßt sich übrigens überlisten, indem Sie im Gang davor so hoch wie möglich steigen. Daraufhin schießt der Dual ins Leere, und Sie können ihn in Ruhe deaktivieren. Der folgende Raum, geben wir ihm den Namen Zentrale, hat zwei Ausgänge: einen im Boden und einen geradeaus. Darüber hinaus befindet sich ein versteckter Ausgang in der Decke, durch den Sie das Level verlassen, doch dazu später. Sie verschwinden zuerst im Boden, wo eine riesige Presse darauf wartet, aus Ihnen ein handliches Paket zu machen.



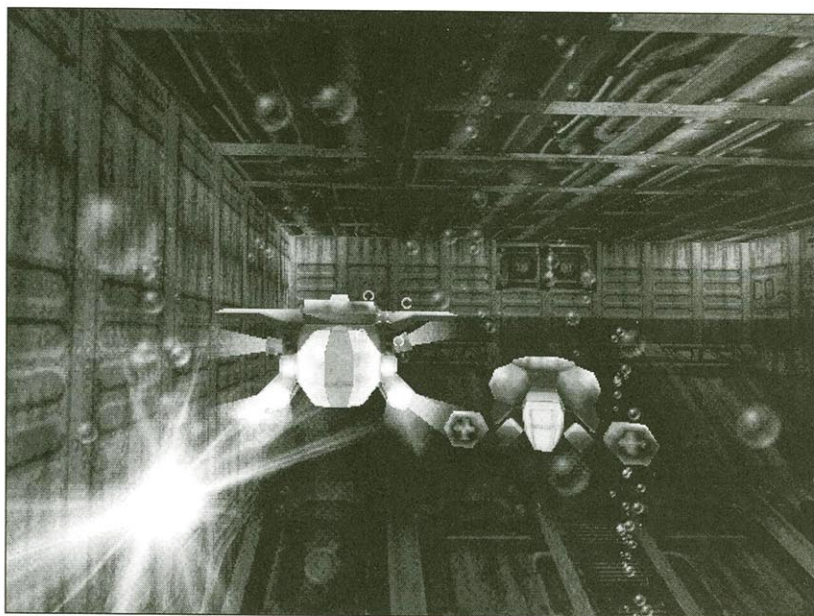
Die Schrottpresse bei der Arbeit

Für die Mühen werden Sie mit der Entdeckung des dritten Schalters belohnt. Jetzt wieder zurück in den Raum, wo sie zuerst den Boden geküßt haben (Zentrale). Konsequenterweise fliegen Sie durch den anderen Ausgang in einen Gang, durch den die Schiffswelle läuft. Dieser Welle folgen Sie und entdecken den vierten Schalter. Jetzt müssen Sie nur noch den Detonator finden.



Doch vorher holen Sie sich noch den Kristall hinter der Schiffsschraube, was natürlich nur dann geht, wenn Sie die Maschine abgestellt haben.

Erinnern Sie sich an den Raum mit der Meldung „Something big holds the key“? Fliegen Sie dorthin zurück, und lassen Sie sich von dem „Großen“ überraschen. Sie werden alles brauchen, was Sie haben, um diese Begegnung zu überleben. Das Schlimme: Es sind zwei Gegner. Das erste riesige U-Boot ist zwar furchteinflößend, aber langsam und ausmanövrierbar. Es legt Minen und feuert Photonenraketen ab. Wenn Sie dauernd im Kreis drumherum fliegen, zerstört es selbst die Minen wieder und wird dadurch auch beschädigt. Doch bevor es völlig zerstört ist, ruft es einen Kumpel, der schnell und wendig ist und mit schnellen Raketen auf Sie schießt. Versuchen Sie, in jedem Fall das größere Schiff zuerst vollständig zu zerstören, bevor Sie sich dem kleineren widmen. Gönnen Sie sich ruhig mal eine Atempause, indem Sie durch den Gang wieder verschwinden.



Zusammen sind sie unausstehlich

Aufgrund der Größe Ihrer Gegner werden Sie nicht verfolgt. Wenn sie den „Kleinen“ auch zerstört haben, ist die Tür zum Schlüssel der Detonation frei. In einer Nische finden Sie ihn - klein und unscheinbar - den Auslöser. Jetzt aber zurück in die Zentrale und durch den etwas versteckten Ausgang in der Decke das Level verlassen. Schon fast obligatorisch versucht Sie wieder ein anderer Biker daran zu hindern. Sie wissen soviel Herzlichkeit zu erwidern und verlassen das Level, indem Sie in den blauen Abendhimmel hinein fliegen.



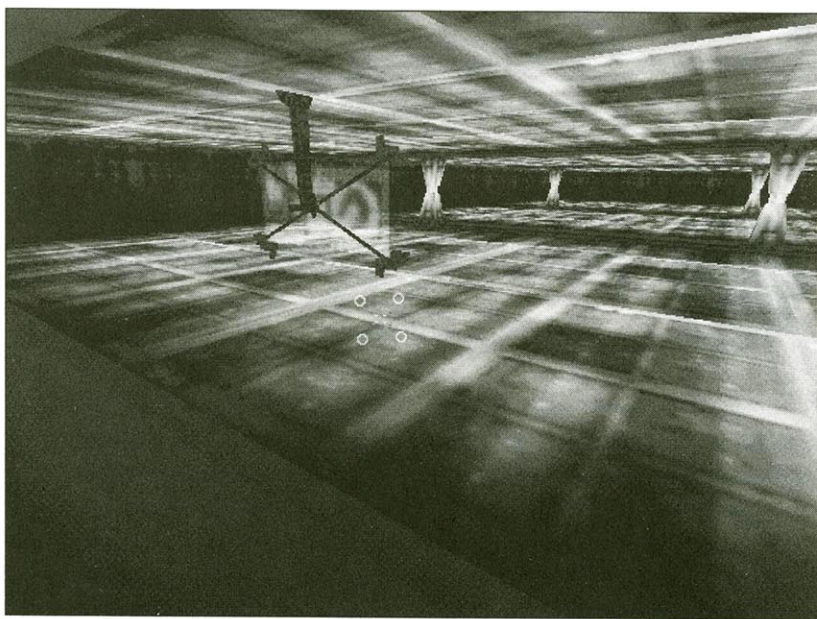
LEVEL 11 - ORBITAL SPACE STATION

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
2	141	no

„Wie es Mir geht? Woher soll ich wissen, was den russischen Allesklebern jetzt schon wieder passiert ist!“ Was haben wir schon über solche Platitüden gelacht und jetzt?

Jetzt sitzen Sie auf der Mir und müssen das Shuttle finden, um zurückkehren zu können. Los geht's:

Sie starten in einer Halle, die Ihnen scheinbar mächtig viele Ausgänge bietet. Beginnen Sie zuerst mit dem Schacht nach oben, der in eine kleinere Halle mündet, von der zwei Gänge abgehen. In beiden Gängen befinden sich zur rechten und linken jeweils zwei große Hallen.



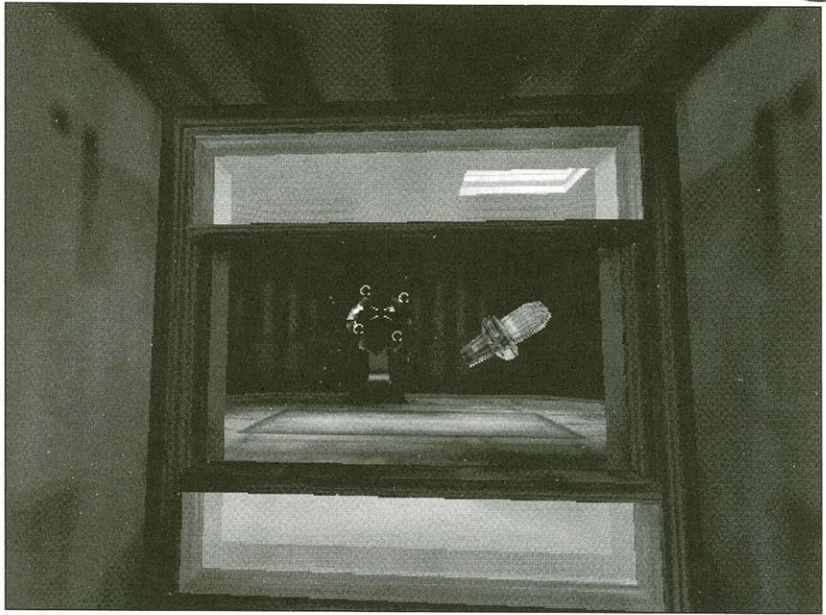
Die Schalter für die Sonnenkollektoren



In jeder Halle befindet sich ein Schalter für einen Sonnenkollektor. Insgesamt müssen Sie also in diesem Bereich vier Schalter aktivieren. Damit ist die Stromversorgung wieder gesichert und der Gegner alarmiert. Zurück zum Startraum und diesmal durch den Schacht im Boden. Bis zum Ende des Ganges, an dem es scheinbar keinen Ausgang gibt, und dann auf die dunklere Platte geschossen. Eine Tür öffnet sich und dahinter rotiert ein Zylinder, durch den Sie hindurch fliegen. Am Ende des Zylinders müssen Sie erneut durch einen Schuß eine Tür öffnen. Sie gelangen in eine kleine Empfangshalle mit Komitee. Zuerst das Vergnügen: Fliegen Sie nach rechts in den Gang und öffnen Sie die Vitrinen. Betrachten Sie es als Vorschuß. Den Kristall, der so nah und doch so fern ist, holen Sie sich später. Wieder hinaus durch die Empfangshalle hindurch in den gegenüberliegenden Raum. Hier wartet der Hammer auf Sie: Eine riesige Zentrifuge schleudert ein gewaltiges Etwas durch den Raum. Hier hilft nur Schnelligkeit (Turbo) und viel, viel Glück. Das Ziel: auf der gegenüberliegenden Seite der Schalter. Aktivieren und wieder raus. Zusätzliches Handicap: Sobald Sie den Schalter betätigt haben, werden Sie unter Beschuß genommen und zwar zielgenau mit einem Laser, so daß Ihnen keine Zeit zum Luft holen bleibt. Jetzt durch den Schacht im Boden in die Empfangshalle 2. Hier finden Sie vier Türen, von denen eine - noch - verschlossen ist. Zusätzlich ist noch ein Schachtausgang im Boden. Ihre Erkundung beginnt mit der verschlossenen Tür im Rücken, mit dem Gang links. Hier finden Sie außer ein wenig Ärger nicht besonders viel Interessantes. Vorsicht beim Öffnen der Kisten. Auch der nächste Gang (gegenüber der verschlossenen Tür) ist kaum für Überraschungen gut. Der letzte Gang in dieser Ebene enthält eine Tür, durch die Sie hindurchsehen können, aber noch nicht den Schlüssel dafür haben. Den holen Sie sich jetzt, indem Sie durch das Loch im Boden fliegen und in eine Art Teilchenbeschleuniger geraten. Sie werden automatisch in eine Richtung gezogen. Hier gibt es eine Menge zu erleben und einen Schlüssel zu finden - ein Extra-leben.



Und wenn Sie dann noch alles, was sich bewegt, aufgesammelt oder abgeschossen haben, öffnet sich auch die oben beschriebene durchsichtige Tür, und Sie haben ein Secret gefunden.



Ein wichtiger Schlüssel auf dem Weg zum Teleporter

Jetzt können Sie selbstverständlich auch die Tür öffnen, die bislang verschlossen war. Holen Sie sich auch hier noch einige Nettigkeiten ab (Waffen, Gold), und fliegen Sie dann zurück zu Empfangshalle 1, und zwar durch die Tür, die bislang verschlossen war.

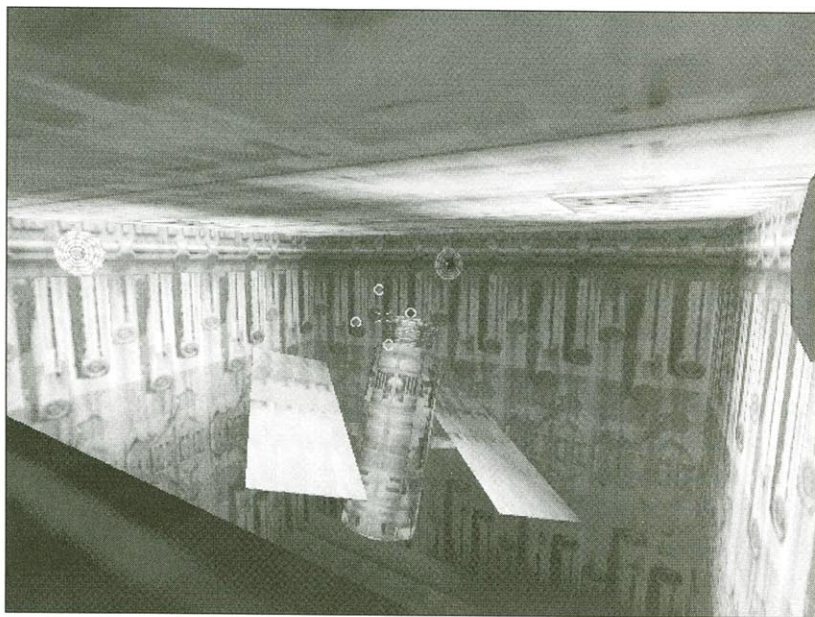


Auch dies ist wieder ein Geheimraum, und dieser hat es in sich: ein Extraleben und den Schalter, der den Kristall in der Vitrine freigibt.

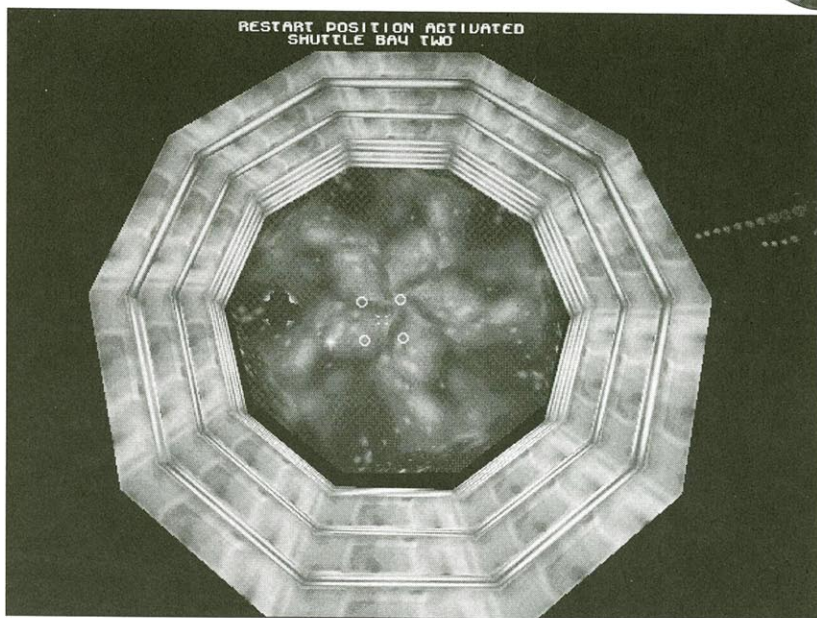
Jetzt den Kristall geholt und zurück durch den Zylinder in den Anfangsraum.

Dort hat der leblose Teleporter nun endlich Power, und Sie können hindurchfliegen.

Und da wir uns ja auf der Mir befinden, fällt nach einmaliger Benutzung der Teleporter selbstverständlich aus. Durch den schier endlosen Gang hindurch, immer den Schienen nach, wobei Sie die Schienen getrost auch verlassen dürfen. Am Ende der Schienen dem Gang folgen, und Sie gelangen zu einem anderen Teleporter, der selbstverständlich noch nicht funktioniert. Weiter fliegen, bis Sie zu einer Schiebetür gelangen, hinter der Sie - wegen des typischen Lärms - einen riesigen Generator vermuten. Öffnen Sie die Tür erst, wenn der Lärm verstummt. Dann fliegen Sie zunächst bis auf den Boden des Raumes, wo Sie vor der Hochspannung sicher sind. Dann umrunden Sie den Generator und fliegen bis kurz unter die Decke, wo sich der Ausgang befindet. Durch den Gang und tief Luft holen, denn jetzt bietet sich Ihnen ein Anblick, der Ihnen den Atem raubt: Rechts sehen Sie einen Satellit im Laderaum. Allein für diesen Anblick haben sich alle Mühen dieses Levels gelohnt.

**Was für eine Aussicht**

Dennoch vergessen Sie nicht, den Ausschalter am Ende des Ganges zu aktivieren, denn damit ist das Shuttle flugbereit und wartet nur noch auf uns. Zurück zum eben noch inaktiven Teleporter, der jetzt für Sie bereit ist. Sie landen in einem Raum (Shuttle Bay 1) der ebenfalls einen - noch - inaktiven Teleporter beherbergt. Im Schacht finden Sie den Schalter, der den Teleporter aktiviert. Übrigens: Das kleine Ding, was hier herumirrt, läßt sich nicht zerstören und dürfte aus einer Partylaune der Programmierer heraus entstanden sein. Sie gelangen jetzt in die Shuttle Bay 2, wo das gleiche Spiel noch einmal abläuft (Kisten nicht vergessen).



Dieser Teleporter ist einsatzbereit

Und schließlich Shuttle Bay 3. Aber schon vergessen? Sie sind auf der Mir: Shuttle Bay 3 ist noch nicht fertiggestellt. Also klemmen Sie die Räder unter die Arme, und weiter geht's. Durch den Schacht nach unten - Sie betreten den Laderaum des Shuttles. Vertreiben Sie alle Billigflieger von diesem Exklusivangebot, und setzen Sie sich ins Cockpit. 3,2,1, Lift Off.

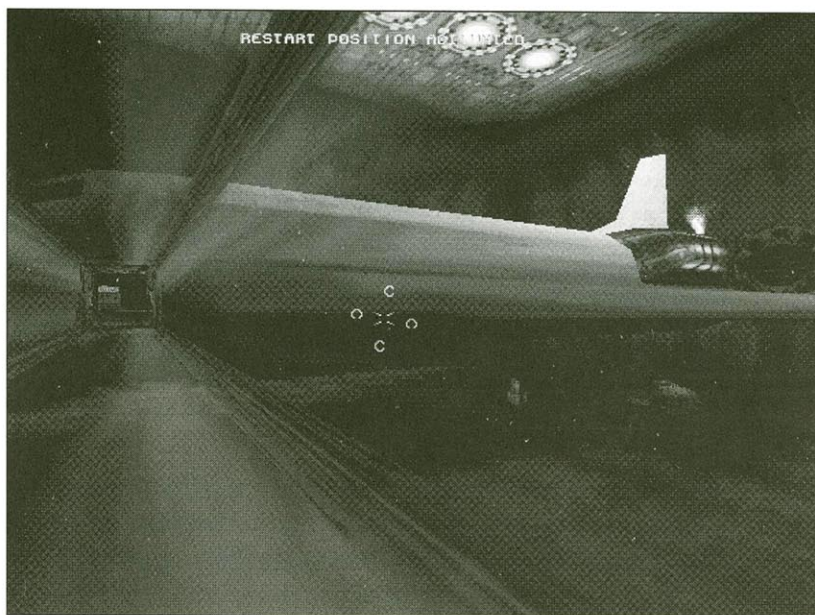
LEVEL 12 - SHUTTLE BAY

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
5	94	no

Logisch, da Sie ja gerade am Raumschiffparkplatz angekommen sind, stattdessen Sie direkt einmal einem anderen Schiff einen Besuch ab. Das Gold dieses Frachters hat Ihnen eine Einladung geschickt. Und Sie haben dankend angenommen.



Beginnend in einem Gang, dem Sie folgen, gelangen Sie in einen kleinen Raum, der die andere Tür erst freigibt, wenn Sie alles Fahrende und Fliegende beseitigt haben. Weiter durch schmale Gänge zu einem etwas größeren Raum mit beachtlichen Sicherheitsmaßnahmen. Den daran anschließenden Gang benutzen und die Aussicht genießen. Durch einen verglasten Zubringer gelangen Sie in das Innere des Shuttles.

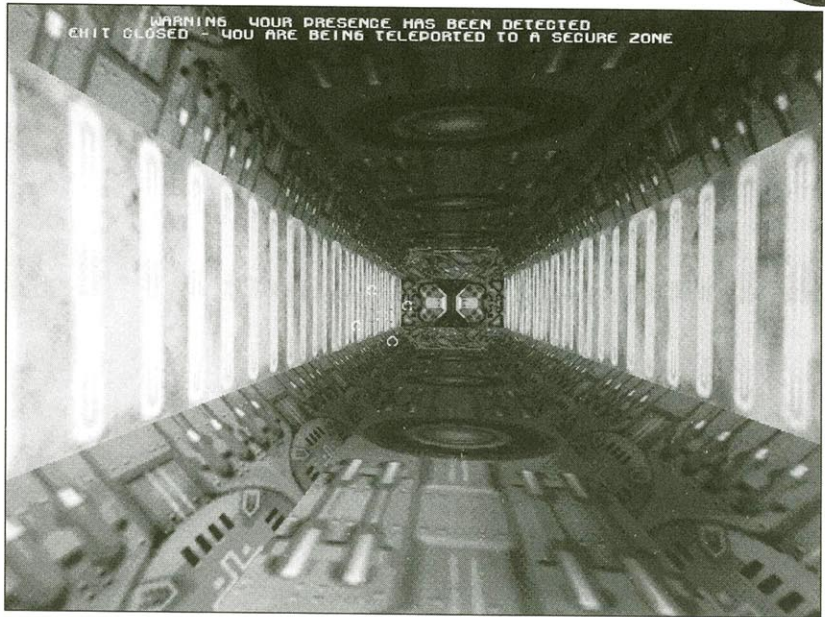


Dieses Flugzeug gilt es zu untersuchen



Im Eingangsbereich, dort wo der Legz patrouilliert, den Boden beschießen, denn darunter verbirgt sich ein Geheimraum.

Jetzt etwas aufwärts fliegen in das darüber liegende Deck. Ein Gang führt in das Cockpit, der andere in den Laderaum. Im Cockpit sehen Sie sich nur kurz um. Dann fliegen Sie in den Laderaum. Wenn Sie die massive Gegnerschar in ihre atomaren Bestandteile zerlegt haben, wird der Ausgang schon einmal geöffnet. Sie fliegen durch den mit Wasser gefüllten Laderaum hindurch. Leider hat Ihre Ballerei die Sicherheitskräfte auf den Plan gerufen, und Sie werden in ein „sicheres Gebiet“ teleportiert.



Sie sind entdeckt worden

Der Gang, durch den Sie fliegen, läßt Ihnen keine andere Möglichkeit - Sie gelangen in eine Röhre, die unter Raketenbeschuß steht. Wenn Sie dicht an der Außenwand dieser Röhre entlangfliegen, werden Sie von diesen Raketen verschont. Oben angelangt, finden Sie fünf Gänge vor. Beginnen Sie mit dem breitesten Ausgang. Sie gelangen zu einem Terminalraum, der halb durch eine Glasscheibe verdeckt ist. Auf dem ersten Terminal zerstören Sie erst einmal den Schalter, der sich darauf befindet.

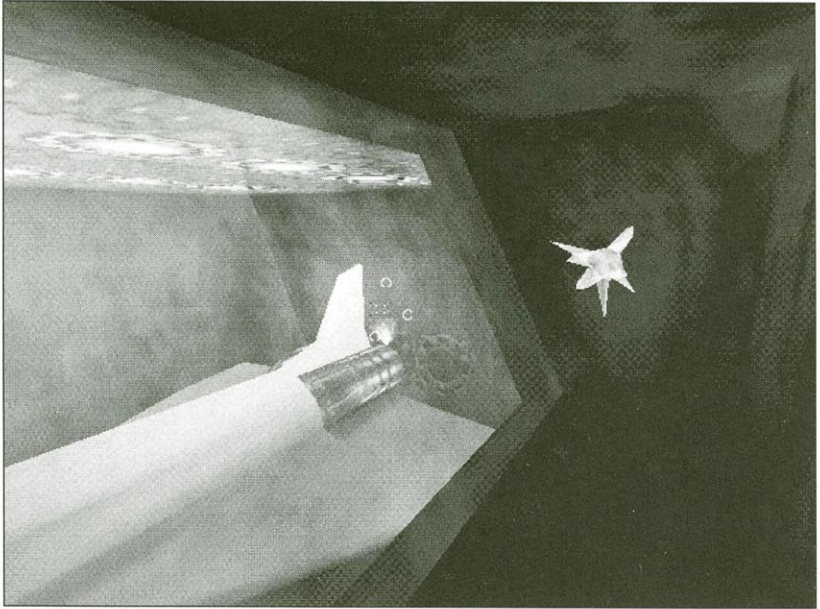


An die Dinge (mehrere Minen), die hinter dem riesigen Display zu sehen sind, gelangen Sie, wenn Sie rechts vorbei einfach dahinter fliegen. Sie haben einen Geheimraum entdeckt.



Ein Gang führt seitlich von diesem Display in die Tiefe. Dort können Sie einen Goldbarren finden und einen Schalter aktivieren. Dieser aktiviert eine Geheimtür.

Fliegen Sie nochmal zurück in den Raum mit dem Display. Vor dem Display stehend auf der rechten Seite ist die versteckte Tür. Darauf schießen Sie, folgen dem Gang und sammeln den Kristall ein.

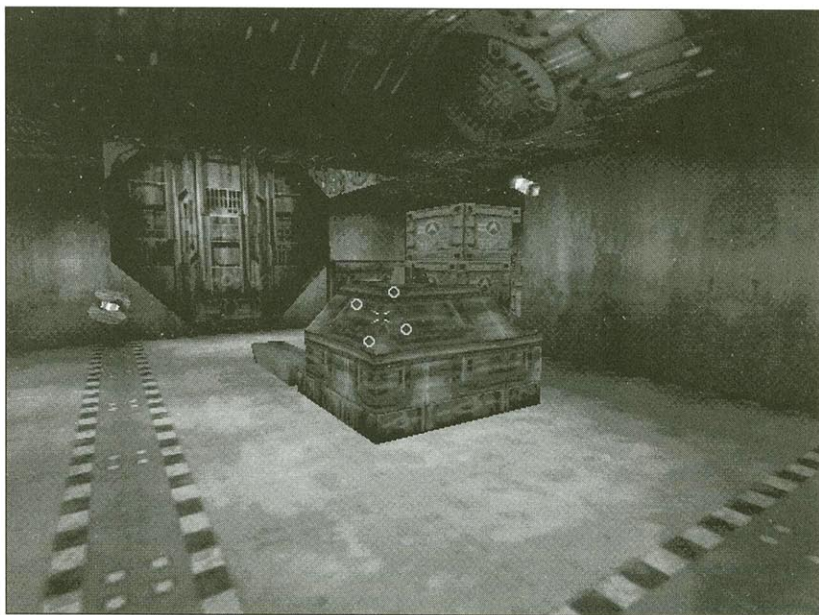


Der Kristall in Level 12

Jetzt wieder zurück in den Gang seitlich vom Display. Dieser Gang führt bis zu einem Raum, in dem sich links und rechts Nischen befinden, die scheinbar keinerlei Funktion haben. Einfach gerade hindurch fliegen. Weiterfliegen, bis Sie zu einem Raum kommen, in dem sowohl links als auch rechts ein Schacht in die Tiefe führt. Nur durch den rechten Schacht gelangen Sie in die Tiefe, da der linke Gang gravitationstechnisch gegen Ihr Eindringen gesichert ist. Unten erwarten Sie einige Eliteeinheiten (Security Bot, Levitank), mit denen nicht zu spaßen ist. Ein großer Schacht führt nach unten. Von diesem wiederum gehen zwei Wege ab, von denen der blaue erst einmal keine Funktion hat. Also den anderen Weg wählen. Sie gelangen zu einem Kreisverkehr, auf dem der Metatank einsam seine Runden zieht. Leisten Sie ihm ein wenig Gesellschaft, und sorgen Sie für Unterhaltung. Wenn Sie schön hinter ihm her fliegen, kann Ihnen fast nichts geschehen. Von hier aus können Sie ihn gepflegt unter Beschuß nehmen, bis er genug von Ihrer Anwesenheit hat und wieder die Einsamkeit des Nichts aufsucht.



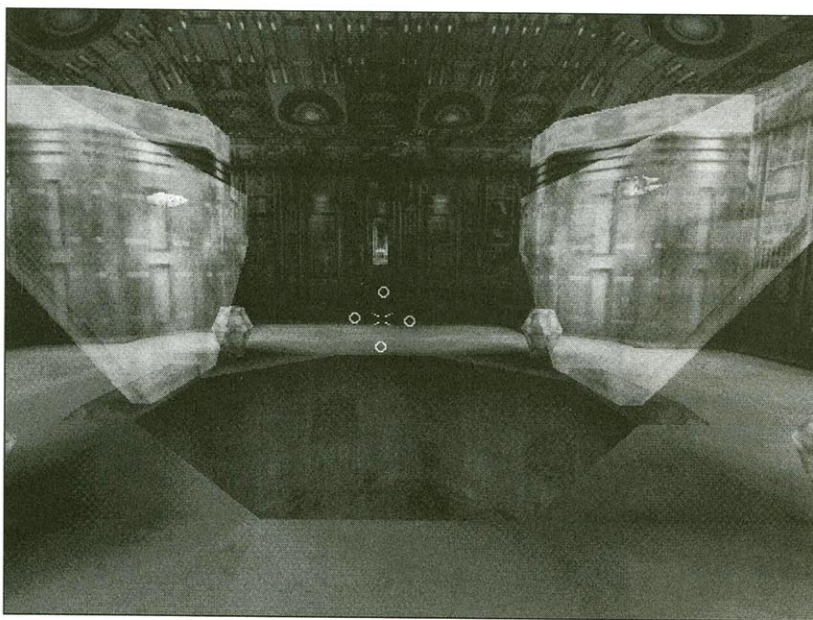
Im Starraum führen zwei Schächte nach unten. Der eine endet schon nach wenigen Metern mit einer verschlossenen Tür. Erkunden Sie daher den anderen Gang. Doch vorher schießen Sie auf die zwei bullaugenförmigen Gitter in der Wand. Diese Lüftungsrohre sollten Sie im gesamten Level unter Beschuß nehmen, da sich dahinter oft kleine Gimmicks verbergen. Im ersten Raum auf dem Weg nach unten wartet wieder so ein Raketenwerfer auf Sie. Weiter geht es durch eine Schiebetür. Dahinter können Sie nach unten in einen Schacht fliegen oder aber - Sie fliegen oben durch eine weitere Tür, wo es außer einer schönen Aussicht und einem Powerpad nicht viel zu holen gibt. Also nach unten: Wenn Sie dem Gang folgen, gelangen Sie zu dem Windkanal den Sie von oben schon bewundert haben. Der Wind ist hier nicht besonders stark, und so können Sie den Kanal ruhig betreten. Lassen Sie sich vom Wind treiben; Sie gelangen in einen Raum, von dem rechts eine Röhre nach oben führt, die nichts weiter als einen vergifteten Köder enthält. Rechts der Gang hinter der Schiebetür führt Sie zu einem kleinen Lagerraum mit einem Gabelstapler, in dem es scheinbar nicht weiter geht. Doch die Lösung liegt so nahe: Durch die Kisten auf der rechten Seite hindurchschießen auf die Schaltanlage, die dort andeutungsweise zu sehen ist. Daraufhin setzt sich der Gabelstapler in Bewegung und räumt einige Kisten ein wenig zur Seite.



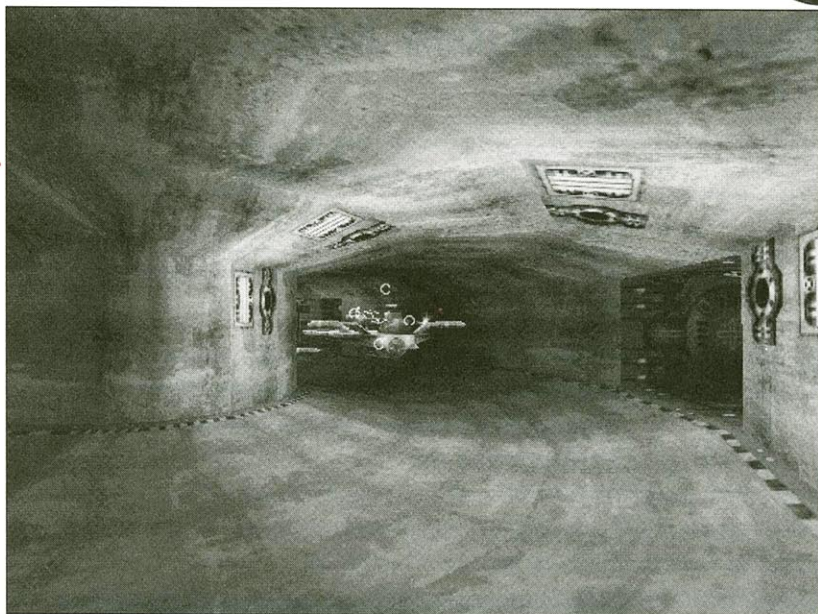
Der Gabelstapler nach getaner Arbeit



Jetzt können Sie an den Kisten vorbeifahren. Der dahinter liegende Gang führt Sie in einen geheimnisvollen Raum mit vier Säulen um einen halbtransparenten Schachtdurchgang im Boden, der allerdings verschlossen ist. Einige gezielte Schüsse öffnen dieses Verlies. Der Schalter an der Wand öffnet die Tür im Schacht des Anfangsraumes. Genau dahin fliegen sie jetzt zurück. Aber: Unterwegs begegnen Ihnen erneut zahlreiche Feindbilder, die Ihnen nicht nur im Wege rumstehen. Der Schacht führt in einen Gang, der sowohl nach links als auch nach rechts weist. Rechts zuerst. Den Gang bis zum Ende fliegen. Hinter der Schiebetür wartet eine schlagkräftiges Aufgebot und ein Raum mit einer Treppe auf Sie. Die Treppe runter und hinein in den Gang hinter der Treppe. Dem Gang folgen bis zur nächsten Schiebetür. Dahinter finden Sie auf der linken Seite einen durch ein Laserschild geschützten Raum. Diese Barriere deaktivieren Sie, indem Sie zwischen den Laserstrahlen hindurch auf die Schalttafel an der linken Seite schießen. Den Schalter im Raum aktivieren. Der andere Gang führt zu den drei Fenstern, die Sie von der anderen Seite aus dem Raum mit den vier Säulen schon betrachtet haben.



Auf geht's nach unten



Treiben Sie den Metatank vor sich her

In diesem Kreisverkehr gibt es eine Menge Nischen und mögliche Wege, gehen Sie daher systematisch vor. In einer Nische entdecken Sie einen Schalter, der eine Tür entriegelt. Von diesem Schalter aus fliegen Sie gegen den Uhrzeigersinn weiter und entdecken die Tür auf der rechten Seite. Fliegen Sie hinein. Dort gibt es ein enorm starkes Aufgebot von fliegenden Einheiten, die aber auch einiges an Goodies hinterlassen.



Fliegen Sie diesen Gang bis zum Ende, und Sie entdecken ein Secret mit einem Extraleben und einem Goldbarren.

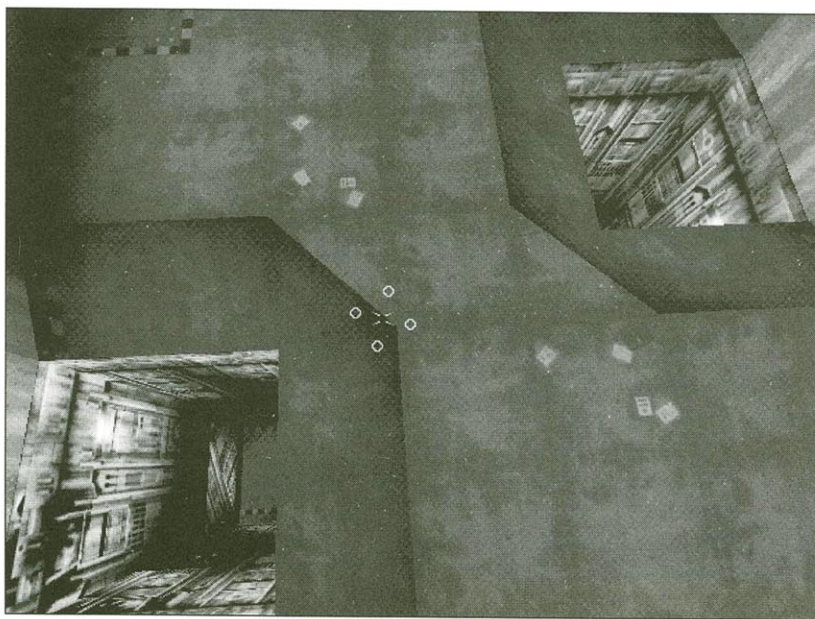
Jetzt wieder zurück zum Kreisverkehr und gegen den Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Eingang auf der rechten Seite. Kämpfen Sie sich vor bis zum Ende des Ganges. Er führt in einen geheimnisvollen, fast vollständig dunklen Raum, der von ebenso geheimnisvollen Maschinen gefüllt ist. Rechts von diesem Raum führt ein Gang ab, der um mehrere Ecken führt und mehrere Nischen hat, die manchmal eine kleine Aufmunterung enthalten. Plötzlich und unvermittelt landet ein kleiner Raumer vor Ihnen und lädt Sie zu einer Spritztour in den nächsten Level ein.



LEVEL 13 - MILITARY BASE

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
3	205	no

Ihr Lebenslauf: Pfadfinder - Schützenzug - Armee. Das reicht als Qualifikation für diesen Job. Ein paar Teile einer neuartigen biologischen Bombe zusammensuchen und dafür ein Menge Kohle kassieren - wer kann dazu schon nein sagen. Hätten Sie vielleicht sollen - aber dazu ist es jetzt zu spät.



Die zwei Schächte des Startraumes, die nach unten führen



LEVEL 14 - TLOLOC TEMPLE

Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
3	208	5 min*

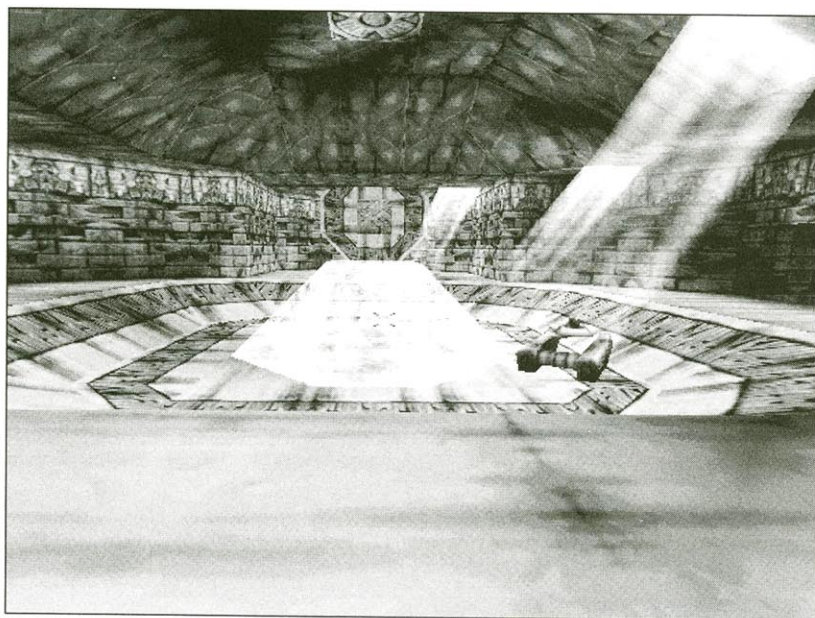
* Zeit zur Flucht aus dem Tempel

Sehen Sie sich auch in der Tradition der großen Archäologen - Carter, Schliemann und Indiana Jones? Auf geht's zur zünftigen Schatzkammerplünderung und fröhlichen Leichenflädderung.

Der Startraum, von dem aus Sie beginnen, ist über einen Weg mit einem runden Raum verbunden, in dessen Mitte laufend kleine Explosionen stattfinden. Es gibt nur eine weitere Tür, die sich im Moment öffnen läßt, gehen Sie dort hindurch. Sie gelangen in den Tempel des Lichts. Vom Eingang rechts und links liegen zwei Wege, die miteinander verbunden sind. Geradeaus führt ein Schacht in die Höhe, der schon bald endet.



Einige Schüsse auf die Mauern dort oben im Schacht und Ihnen wird klar, daß sich hier ein Geheimraum verbergen muß. Sie finden einen Raum, wo ein Laser eine Unterwasserschraube antreibt. Wenn Sie in das turbulente Wasser eintauchen, können Sie eine goldene Statue gewinnen. Die Schwierigkeit besteht darin, von dem turbulenten Wasser weder in die Laserstrahlen gezogen zu werden noch in die Schaufeln zu kommen.

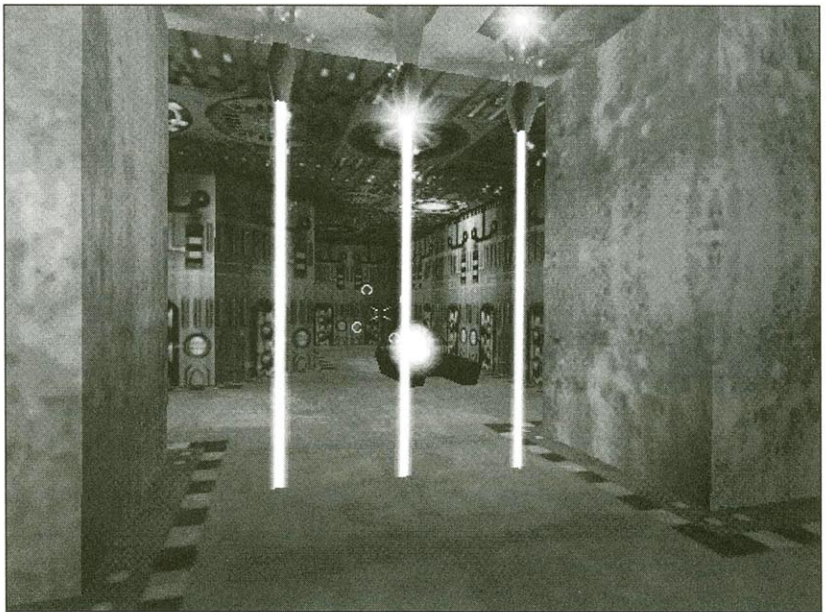


Der Tempel des Lichts

Zurück in den Lichtraum bzw. in einen der beiden miteinander verbundenen Gänge. Den tiefen Schacht bis ganz unten entlangfliegen, bis die Meldung „A door opened“ erscheint. Dann den Schacht wieder hochfliegen, bis ein kleiner Abzweig in diesem Schacht erscheint. Die Barriere davor läßt sich öffnen. Der rechte Gang vom Eingang aus gesehen enthält ein Extra. Der linke Gang ebenfalls, aber hier wird eine Warnung ausgesprochen, die Sie beherzigen sollten. Fliegen Sie daher nicht unter dem an der Decke befestigten Altar hindurch, sondern daran vorbei. Sie betreten nun die Katakomben. Wie es sich für ordentliche Katakomben gehört, kann man sich hier natürlich auch verlaufen bzw. verfliegen.



Jetzt zurück zu dem Ausgang des Schachts, an dem Sie sich für den rechten Weg entschieden haben. Neben dem Schacht, durch den Sie nach unten gekommen sind, ist ein weiterer Schacht, der noch tiefer nach unten führt. Dem Weg, der an den Schacht anknüpft, folgen Sie, bis ein Schacht wieder nach oben führt. Rechts von dem Ausgang des Schachts führt ein weiterer Gang nach oben - sehr schwer zu erkennen und sehr, sehr dunkel. Aber dafür erwartet Sie am Ende des Gangsystems ein Lichtblick, der Sie begeistern wird, versprochen! Durch einen transparenten Gang im Innern des Shuttle-Hangars fliegen Sie auf die andere Seite. Dieser dunkle Gang mündet in einen kleineren Raum. Rechts hinter der Schiebetür finden Sie einen Goldbarren. Folgen Sie nun dem Weg nach links. Bis zu einem Schacht, der in die Tiefe führt. Der Weg, der nun folgt, führt in den Shuttle-Hangar, den wir bereits vom Plexiglasgang aus bewundert haben. Jetzt dürfen Sie sich frei darin bewegen. Doch Ihr einziges Ziel ist hier ein Schalter, der eine Tür freigibt. Zurück durch den Plexiglasgang zu dem kleinen Raum, von dem aus Sie die dunklen Gänge betreten haben. Hier finden Sie übrigens einen kleinen Gang, der am Ende einige schöne Preise für Sie bereithält. Das eigentliche Ziel ist jedoch der Schacht, den wir vom Ausgangsraum betreten haben.



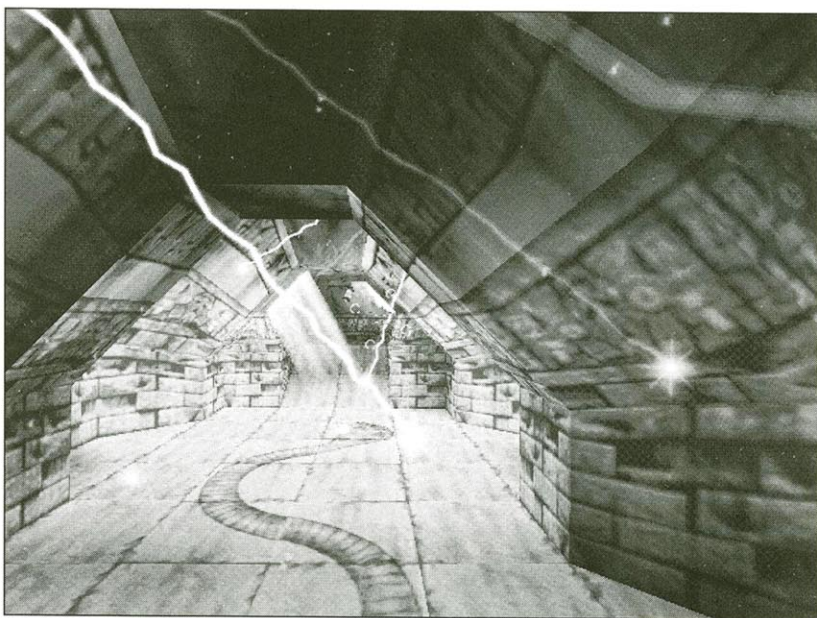
Diese Laserbarriere hält Sie nur kurzzeitig auf



Hierher zurückgekehrt untersuchen Sie nun den linken Gang. Auf der rechten Seite entdecken Sie eine kleine runde Tür, über die Sie eine Betonröhre durchqueren können, die wiederum einen weiteren Ausgang hat. Dieser führt über einen Schacht in die Tiefe zu einer kleinen Lastzugstation. Unterwegs führt ein Gang in der Decke ab. Dieser ermöglicht es Ihnen, vor den Zug zu gelangen. Außerdem gibt's hier ein Bombenstück zu entdecken. Die Barriere am Gleisende durchbrechen Sie mit einigen dosierten Schüssen. Weiter bis zu einem Raum, den eine riesige Rakete beherrscht. Stört. Weg damit! So verfahren Sie auch mit den anderen drei Raketen, die durch einen ringförmigen Gang verbunden sind. In einem der Raketenräume befindet sich weiter oben eine Nische, die einen Schalter enthält. Umlegen. Zurück, an dem Zug vorbei, durch die Betonröhre durch die kleine runde Tür hindurch. Jetzt nach rechts wenden, da Sie diese Gegend noch nicht erkundet haben. Dieser Weg teilt sich schon bald nach links und rechts. Rechts gibt es zwei Goldbarren zu holen, die wir von den Raketenräumen schon gesehen haben. Der linke Weg führt in einen Raum mit einer merkwürdigen Konstruktion aus Stahlrohren. Der Schalter in der dahinter liegenden Nische gibt die Antwort auf die Frage: Was ist das? Ein Deckel auf einem riesigen Loch, der von einer Mechanik hochgehoben wird. Fliegen Sie in den Hexenkessel. Ein größerer Raum mit acht merkwürdigen Schreinen wartet auf Sie. Vier davon enthalten Schätze. Einfach mit dem Schlüssel der Gewalt öffnen. Dahinter werden Sie mächtig rangenommen. Achten Sie darauf, daß Sie das Superschild, das Ihnen das goldene Powerpad gibt, weise nutzen. Jetzt in einen Raum mit dem entsprechenden Schiff - einem Raumschiff - scheinbar die neueste Technologie. Von diesem Raumschiffraum gehen mehrere Weg ab. Beginnen Sie erneut gegen den Uhrzeigersinn die Gänge zu erkunden. Die erste Nische enthält eine verschlossene Tür. Dann folgt eine transparente Barriere. Doch den dritten Gang können Sie endlich wieder erkunden. Dort gibt es zwar nur einen Schalter zu entdecken, aber immerhin. Dieser Schalter öffnete die erste Tür in diesem Raumschiffraum. Und schon sind Sie unterwegs. Aber die Enttäuschung ist groß - auch hier nur ein Schalter. Jetzt hinein in den letzten Gang dieses Raums, dessen Tür bislang auch verschlossen war. Sie sind nicht mehr verwundert, denn auch hier nur ein Schalter. Aber die Wirkung ist außerordentlich, denn jetzt steht das Raumschiff scheinbar startklar im Raum. Außerdem ist die Glasscheibe verschwunden, und der Weg zum Ausgang ist frei. Ach ja - der Endgegner wartet noch ...



Raum mit den Laserstrahlen, können Sie sich jetzt den Kristall und das Unverwundbarkeitschild holen. Dann fliegen sie in die breite Nische auf der gegenüberliegenden Seite. Hier befinden sich zwei weitere Ausgänge: einer in Bodenhöhe, der andere weiter oben. Gleichgültig, welchen Sie nehmen, Sie gelangen in den Raum nahe dem Anfang, wo die Explosionen stattfanden. Durch diesen Kessel steigen Sie in den Raum auf. Fliegen Sie jetzt durch das Tor, das anfangs verschlossen war. Sie betreten den inneren Tempel. Die Warnung sagt es: Erwarten Sie das Schlimmste. Haufenweise Fallen. Laserstrahlen, Gravitationsraketen, die Sie ins Feuer ziehen, kiloweise Gegner.



Auf dem Weg zum Avatar

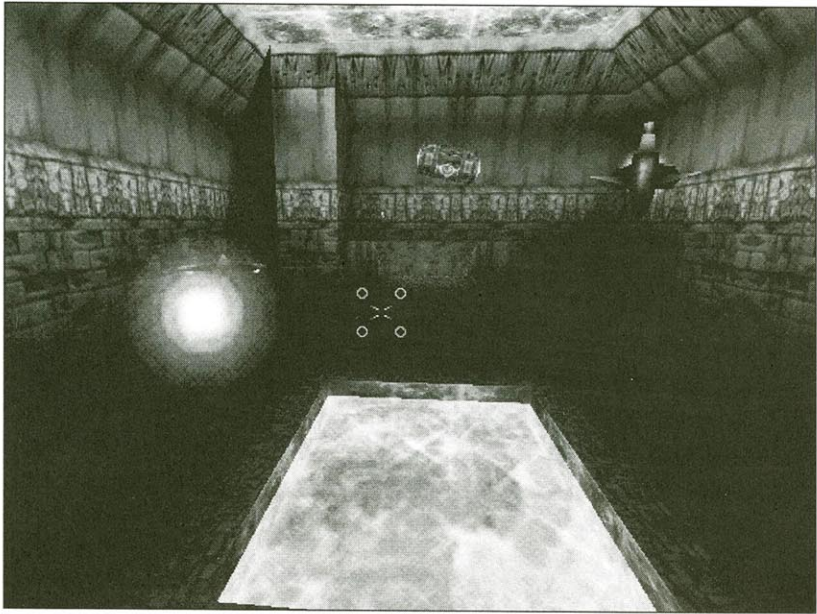
Wenn Sie all das überleben sollten, stehen Sie in einem Raum mit zwei blauen Kegelstümpfen. Dahinter führt ein Gang in die Tiefe. Dort finden Sie einige wunderschöne Grabbeigaben. Fliegen Sie nun zu dem in helles Licht getauchten Altar. Hier beweisen Sie nochmals Ihre Stärke, bevor Sie dem Avatar entgegentreten dürfen. Durch den Schacht nach oben ins Allerheiligste. Dort begegnen Sie ihm - dem Forsakengott. Was für eine Herausforderung. Doch selbst danach gibt es für Sie keine Erholung. Denn Sie haben nur fünf Minuten Zeit, um zum Ausgangsraum zurückzukehren. Und eine Menge Wächter warten auf dem Weg zurück auf Sie. Wenn Sie es geschafft haben in den Raum zurückzukehren: Der Ausgang befindet sich über dem Gang der nach unten führt, hinter drei Steinplatten, die unter Beschuß immer neue Formationen bilden. Gratulation!



LEVEL 15 - ANCIENT TEMPLE

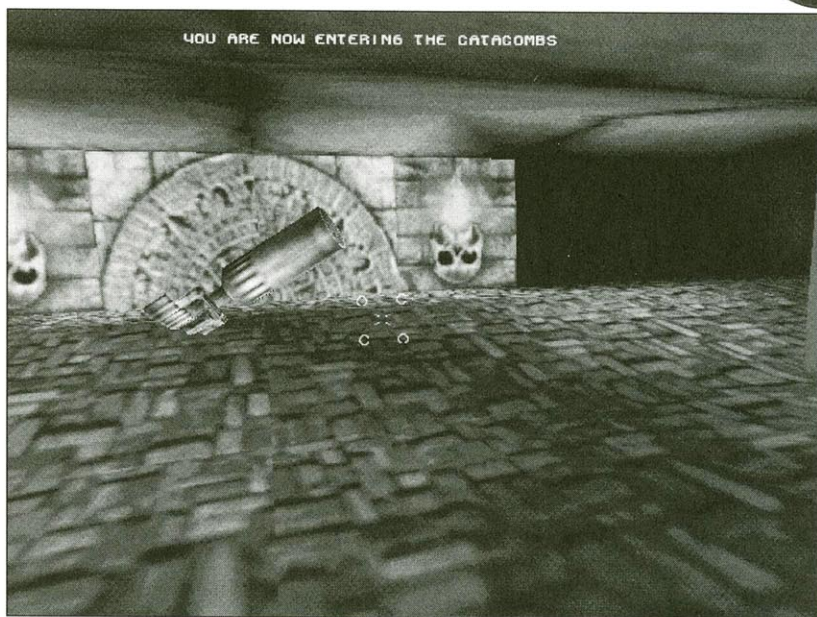
Geheimräume	Gegner	Zeitlimit
2	136	no

Nur zu verständlich, daß Ihre Gegner jetzt die Nase voll von Ihnen haben. Das, was jetzt kommt, haben Sie sich auch selbst zuzuschreiben. Warum konnten Sie nicht schon früher aufgeben, warum mußten Sie auch so hartnäckig sein. Aber irgendwann ist einmal Schluß ...



Nehmen Sie unbedingt ein belebendes Bad

Von dem Raum, in dem Sie beginnen, führt ein schmaler Gang zu einem Pool, der Ihnen Ihr Leben sehr erleichtert, zumindest solange Sie sich in diesem Raum aufhalten. Sie fliegen nun weiter in einen Raum, in dem eine Maske unablässig Raketen auf Sie abschießt. Erwidern Sie das Feuer. Dann durch die antike Tür am Ende des Ganges bis zur Falltür unter Ihnen. Sie betreten einen altertümlichen Saal mit mehreren Treppen, die auf eine im Boden eingelassene Tür weisen. Diese kann erst nach gründlicher Säuberung des Raumes geöffnet werden.



Runter in die Katakomben

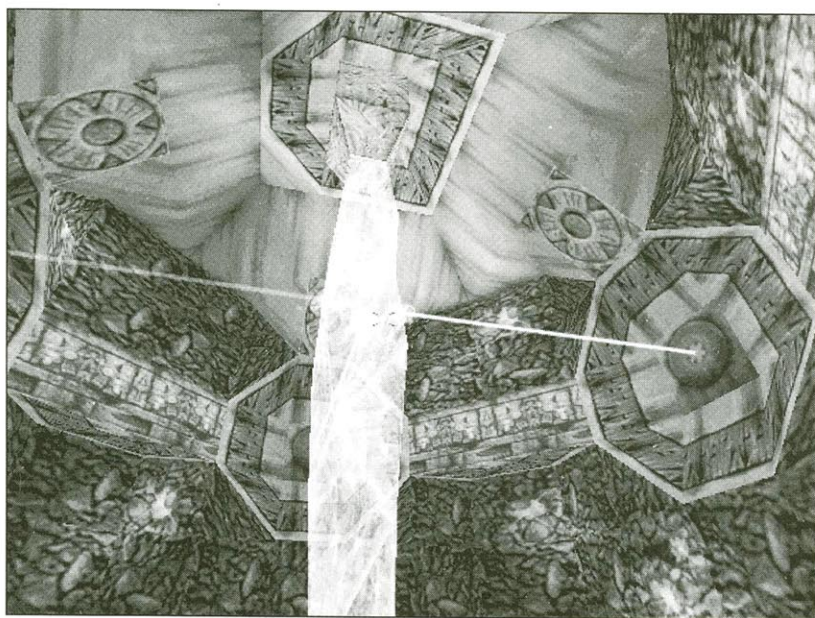
Der kürzeste Weg aus den Katakomben heraus ist dennoch einfach zu finden: Mit der (virtuellen) linken Hand immer an der Wand entlangfliegen, bis unten ein Ausgang erscheint (mit der rechten Hand geht's auch, da fliegen Sie nur ein wenig länger). Sie kommen zu einem Raum, in dem Energiestrahlen ungebündelt hin und her züngeln. Der Ausgang aus diesem spannenden Raum ist in der Decke. Öffnen Sie die Barriere von weitem mit einem Schuß, und fliegen Sie in einem geeigneten Moment hindurch. Aber Vorsicht: nicht zu weit hineinfliegen. Oben wartet schon wieder eine antike Raketenfalle auf Sie. Eine Raketen-salve abwarten und dann der Raketenrichtung folgen. Vom Regen in die Traufe kommend, gelangen Sie in einen Raum, wo noch mehr Raketen auf Sie abgeschossen werden. Wenn Sie sehr tief fliegen, treffen Sie die Raketen nicht und Sie können die Gefechtstürme eliminieren.



Schießen Sie auf die Mauer, auf die die Raketen einschlagen (wenn sie Sie nicht treffen). Ein Geheimraum mit seinen Schätzen liegt vor Ihnen.



Fliegen Sie nun in die Richtung, wo vorher die Gefechtstürme waren. Rechts sehen Sie eine aktive Barriere, die es noch zu beseitigen gilt. Links sehen Sie ebenfalls eine Barriere, doch diese können Sie durchfliegen. Über die Grube in der Mitte des Raumes sollten Sie nicht fliegen, da die Flammenwerfer Ihnen sonst das Leben zur Hölle machen und Sie evtl. auch dorthin befördern. Fahren Sie jetzt durch den stockdunklen Gang in der linken Ecke. Sie entdecken einen Raum mit einer riesigen Edelsteinsäule. Schießen Sie auf die vier runden Öffnungen in der Mitte des Raumes, um den Kristall wieder zum „Leben“ zu erwecken. In gleißendes Licht getaucht, erstrahlt der Raum.



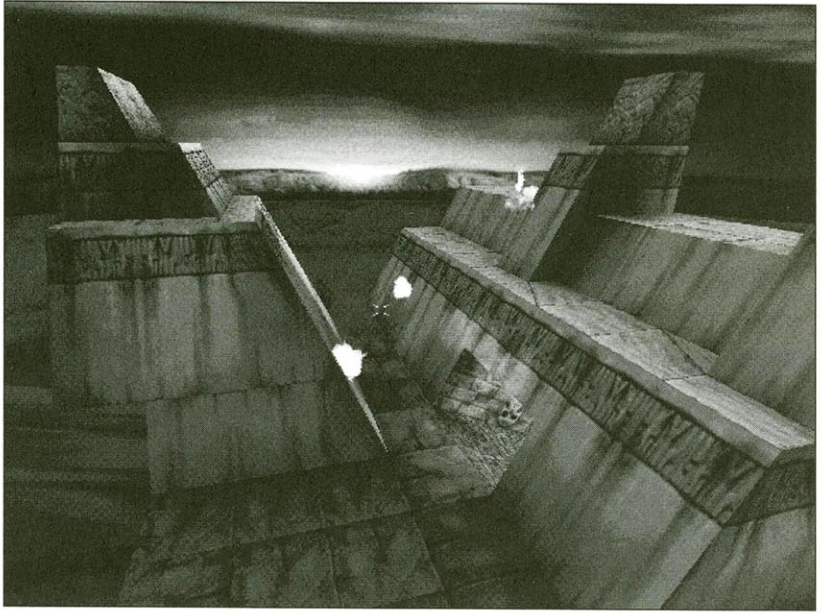
Die Edelsteinsäule wurde zum „Leben“ erweckt

Zufrieden fliegen Sie jetzt in die Grube, wo eben noch die Flammenwerfer aktiv waren. Diese sind jetzt zwar ausgeschaltet, dafür spuckt die Grube jetzt eine Menge der Teufelsbrut aus. Nachdem dieses Problem beseitigt ist, fliegen Sie durch die Schiebetür, die sich dort unten in der Grube befindet. Jetzt gelangen Sie in einen Raum, der durch Laserstrahlen, die aus der Decke kommen, mächtig unter Beschuß genommen wird. Tasten Sie sich langsam durch den Raum, und merken Sie sich, wo sich der nächste Laser vor Ihnen in den Boden bohrt. Von den mehreren Ausgängen ist nur einer momentan „begehrbar“ (hinten rechts). Tauchen Sie ein in das Wasserbecken. Eine kurze Erfrischung genossen (in Form von Extras und Waffen) und auf der anderen Seite wieder raus aus dem Wasser. Den Gang entlang bis zum nächsten Wasserbecken. Hier schwimmen Sie längere Zeit unter Wasser, bis Sie das Munitionsdepot entdecken. Alles vernichten. Auf dem Rückweg begegnet Ihnen noch ein Wächter, diesen müssen Sie vernichten, da er die zweite goldene Statue „abwirft“. In dem



Der letzte Raum vor der Freiheit

Vier Ausgänge befinden sich an den vier Wänden. Im dem ersten Raum entdecken Sie eine dieser Wächtereinheiten, die mit Gravgon-Raketen schießen. In einem anderen Raum werden Sie gewarnt, daß es kein Feuer ohne Rauch gibt. Was damit gemeint ist, erfahren Sie schnell: Durch einen Sog werden Sie in den Raum gezogen und nach wenigen Sekunden einem blitzartigen Bräunungsverfahren unterzogen. Die Flammenwerfer schalten Sie ab, indem Sie auf die runden Auslässe am Eingang des Raumes schießen, aus denen Rauch quillt. Zum Danke für diese Tortur gibt es auch einige heiße Preise. Im letzten Raum werden Sie - sofern Sie es nicht zu verhindern wissen - von einer Steindecke wahlweise zerdrückt oder aufgespießt. Sie können dieser Bedrohung nur entgegen, wenn Sie die vier „Gesichter“, die Sie an der Wand sehen, „berühren“, d.h. nicht anschießen, sondern anfliegen. Wenn Ihnen dies gelingt, bevor Majestix einzige Angst wahr wird, nämlich, daß Ihnen die Decke auf den Kopf fällt (das hatten wir doch schon einmal), senkt sich der Boden, und die Steindecke stellt keine Gefahr mehr für Sie dar. Wenden Sie sich jetzt der endgültig letzten Herausforderung zu. Durch einen Gang werden Sie in eine blaue Sphäre gezogen, in der nacheinander alle Lufteinheiten noch einmal gegen Sie antreten. Es ist vollbracht! Wenn Sie nun noch alle Kristalle, die es unterwegs gab aufgesammelt haben, werden Sie auf besondere Weise belohnt ...



Das ist das Ende!

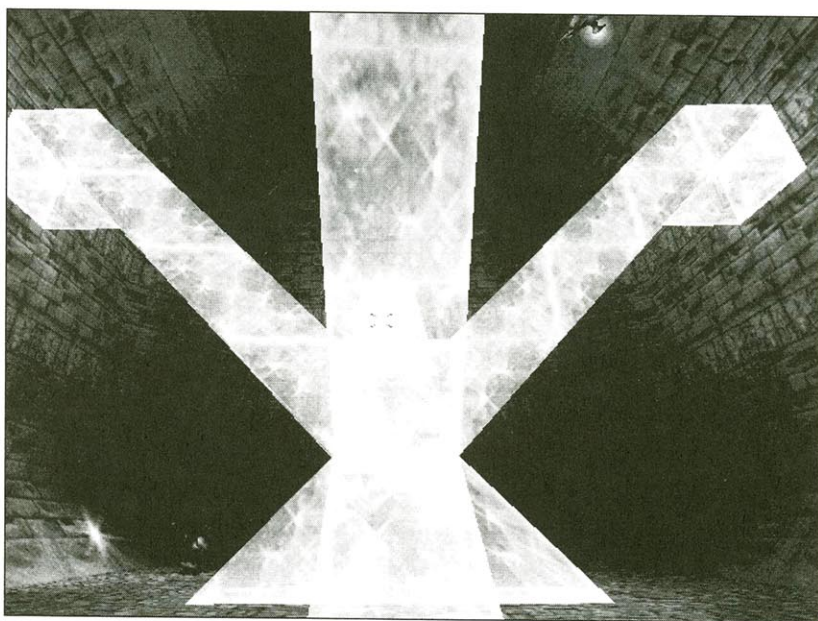


Um die Treppe herum sind Bildnisse eines Pharaos zu sehen. Hinter einem dieser Bildnisse befindet sich ein Secret (2 Gold).



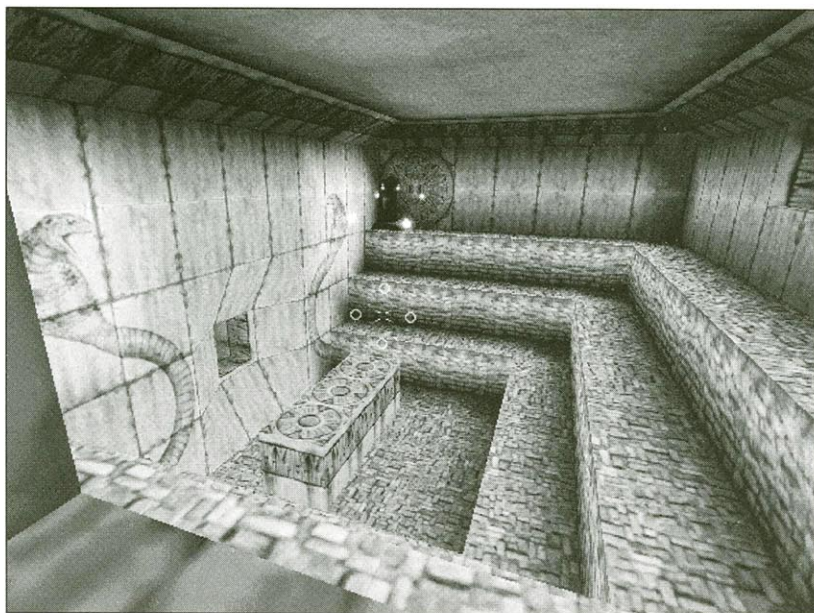
Der Gang führt in einen Raum mit einem riesigen, kristallähnlichen Gebilde.

Betrachten Sie die Decke dort, sehen Sie Zeichnungen von Schlangen. Ein Schlangenkopf ist ein wenig heller als die anderen. Schießen Sie auf ihn, und es erscheinen neue Gegner. Nach der Beseitigung leuchtet ein anderer Kopf. Das führen Sie solange fort, bis die Meldung erscheint „You found a secret“. Einige attraktive Waffen gehen in Ihren Besitz über.



Auch hier gibt es ein Secret zu entdecken

Jetzt hinein in den Schacht oberhalb eines Kristallarmes. In einer kleinen Kammer sehen Sie vor sich einen Gang, der unablässig von Raketen heimgesucht wird. Versuchen Sie, jetzt noch nicht dort hineinzufliegen. Statt dessen wählen Sie den Weg hinter der kleinen Tür auf der linken Seite. Aus der Halle, die Sie jetzt betreten, kommen Sie nur hinaus, wenn allen gegnerischen Einheiten der Sprit ausgegangen ist. Durchqueren Sie nun den Raum, und verlassen Sie ihn durch die Tür. Daraufhin sind auch die Raketen in dem Gang abgeschaltet. Fliegen Sie durch den sehr dunklen Gang, bis Sie in eine Art Arena gelangen. Wenn Sie alle Einheiten, die hier erscheinen, vernichten, wird der Pool des Lebens wieder aktiv. Schießen Sie auf die beiden Schlangenköpfe, die überlebensgroß an der Wand prangen. Sie öffnen Ihnen den Weg im Boden der Arena.



Die Arena

Beim Versuch, diesen neuen Weg zu betreten, werden Sie von einem gewaltigen Luftsoğ erfaßt und in einen anderen Schacht gezogen. Fliegen Sie dort entlang. Unterwegs können Sie in einem Raum, der sich oberhalb befindet, einen Goldbarren und anderen nützlichen Proviant ergattern. Am Ende teilt sich der Gang nach links und rechts. Auf der linken Seite können Sie in einem Turm unter dem Vorsprung, durch den Sie den Turm betreten, die Windmaschine ausschalten. Jetzt zur rechten Seite. Hier kommen Sie in einen Raum, der in der Mitte durch eine Stufentreppe nach unten verlassen werden kann. In der Tiefe des Raumes können Sie zwei Goldbarren für sich gewinnen. Jetzt zurück durch den Gang, der eben noch durch den Wind versperrt war, in die Arena und durch das Loch, das die Schlangen im Boden verursacht haben. Sie gelangen in einen Raum, in dem Laserstrahlen den Eingang sichern. Fliegen Sie im richtigen Moment, können Sie den Raum in aller Ruhe erkunden.

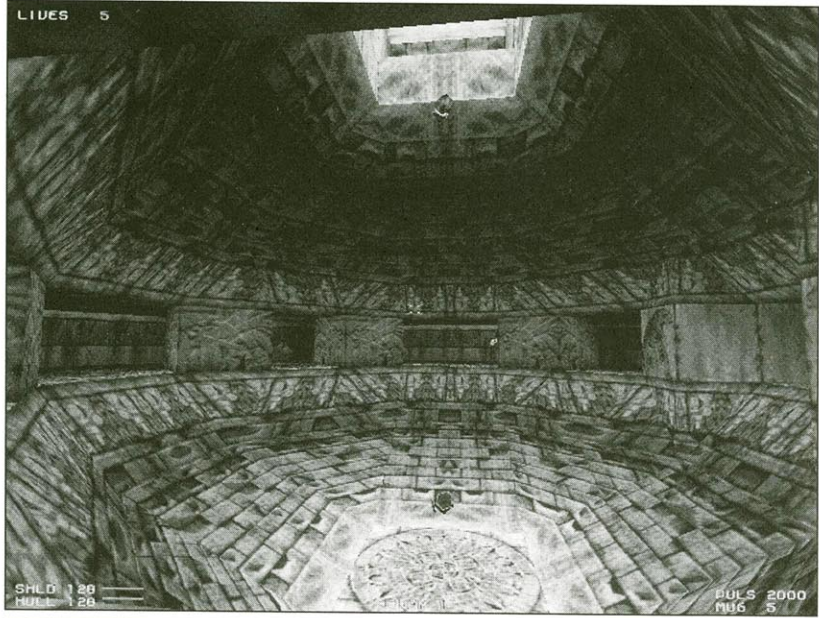


KAPITEL 6 - MULTIPLAYER

Der Wettstreit Mensch gegen Mensch ist nicht zu vergleichen mit dem Kampf gegen die Maschine. Folglich sind auch die Multiplayer-Level ganz anders aufgebaut als die Singleplayer-Level. Während in den Einzelspieler-Levels Ihnen meist die Gänge den Weg hin zum Ziel weisen, gibt es bei den Mehrspieler-Matches ein vollkommen anderes Ziel: nämlich zu Überleben. Oder besser gesagt: Die anderen zu besiegen. In den Levels für mehrere Spieler sind die einzelnen Räume meist mehrfach durch Gänge miteinander verbunden, so daß ein komplexes Gewirr aus Gängen und labyrinthähnlichen Strukturen entsteht. Derjenige, der die „Örtlichkeiten“ kennt, hat enorme Vorteile. Daher ärgern Sie sich nicht, wenn Ihnen in Ihrem ersten Mehrspieler-Match schon nach wenigen Augenblicken das erste Mal die Luft aus den Reifen gelassen wird. Schon nach wenigen Spielen werden Sie sich vielleicht schon revanchieren können. Übrigens: Wenn Sie sich die Mehrspieler-Level einmal in Ruhe ansehen möchten, ohne sich mit IPX oder Internet rumschlagen zu müssen, gehen Sie wie folgt vor: In dem Verzeichnis, in das Sie Forsaken installiert haben, gibt es ein Unterverzeichnis namens *Data*, welches wiederum ein Unterverzeichnis *Levels* enthält. Hier finden Sie die Dateien *Battle.dat* und *Mission.dat*. Sichern Sie die Datei *Mission.dat* in einen anderen Ordner, und kopieren Sie die Datei *Battle.dat* in das gleiche Verzeichnis, aber unter dem Namen *Mission.dat*. Jetzt können Sie die Mehrspieler-Karten wie Einzelspieler-Level aufrufen.

LEVEL 01 - OLD TEMPLE

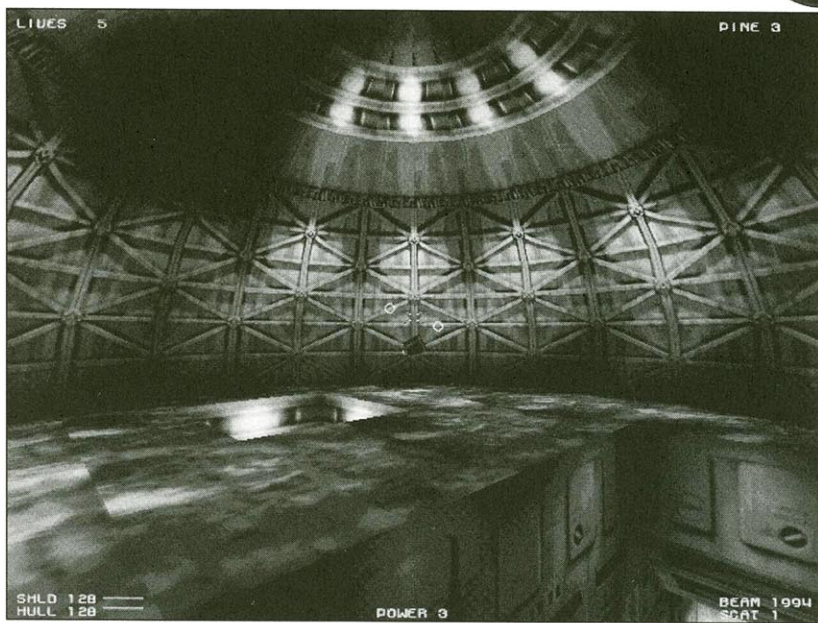
Im klassischen Ambiente antiker Tempel finden hier die mörderischen Gladiatorenkämpfe statt. Viele Schauplätze für einen unterhaltsamen Kampf bietet die altehrwürdige Arena. Den zentralen Platz bildet ein kreisförmiger Kuppelsaal, in dessen Mitte eine Titanbombe auf den Schnellsten wartet. Da diese Bombe praktisch nur in diesem Raum gezündet werden kann, damit derjenige, der sie benutzt, auch sicher sein kann, daß er nicht selbst getroffen wird, brauchen Sie nicht unbedingt an diesem Rennen teilzunehmen. Denn ausgehend von diesem zentralen Kampfschauplatz gibt es mehrere andere Orte, die „ansprechende“ Waffen beherbergen. Besonders der Raum mit der kleinen blauen Pyramide bietet alles, was das Spielerherz begehrt. Aber Vorsicht: Die Nischen in der oberen Galerie bieten den optimalen Nährboden für einen verabscheuungswürdigen Hinterhalt, von dem Sie selbstverständlich nur in Ausnahmefällen Gebrauch machen.



Der Mittelpunkt jeden Kampfes: die antike Arena

LEVEL 02 - BIODOME

Im ersten Moment mag dieser Level wie eine riesige Achterbahn auf Sie wirken. Die Flugbahnen sind Ihnen hier förmlich aufgezwungen. Die Türen ins Innere des Domes öffnen sich nur sehr langsam, was für eine schnelle Flucht oder einen überraschenden Angriff sehr hinderlich ist. Insgesamt ist der Level sehr kompakt und eher für kleinere Spielerzahlen geeignet.



Die große Kuppel im Biodome

LEVEL 03 - SEWER

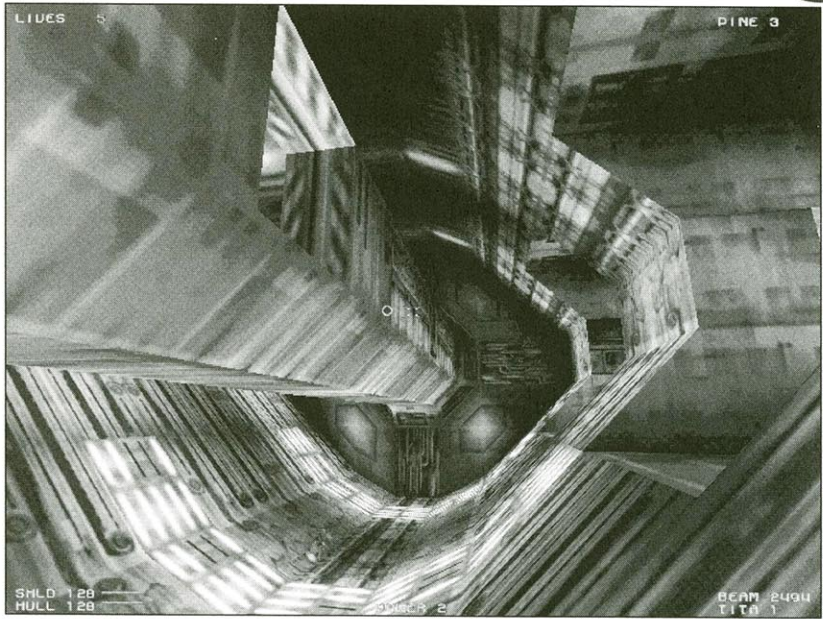
Wollten Sie sich schon immer einmal in den Kanalanlagen der Galaxis umsehen? In diesem Level haben Sie Gelegenheit dazu. Dunkel und unheimlich, mit vielen Nischen und anderen Möglichkeiten für Ihr Katz und Maus-Spiel. Ein optisch äußerst ansprechender Level, welcher sich grafisch an dem zweiten Singleplayer-Level orientiert (Abandoned Subway). Sehr stimmungsvoll.



Endlose Gänge unter der City: Sewer

LEVEL 04 - SPACEWHEEL

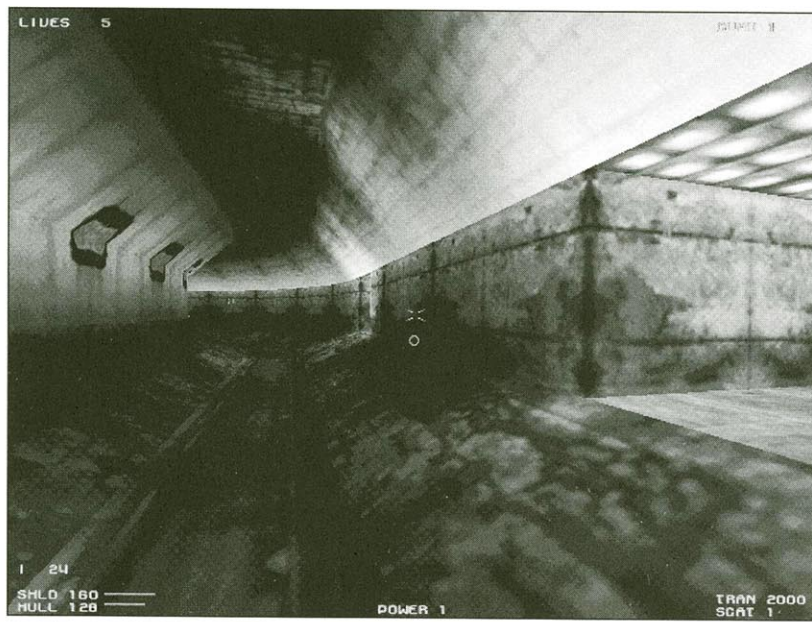
Das ist der Level für alle Fans von 2001 - Odyssee im Weltraum. Hier bekommen Sie das Feeling. Joggen Sie im großen Radraumschiff entlang des äußeren Rings. Fliegen Sie durch das Kreuz im Innern des Raumers. Blicken Sie durch die Fenster in die Weiten des Universums. Nur HAL fehlt. Aber Ihre Mitstreiter sind ja da. Obwohl übersichtlicher und klarer konstruiert als die meisten anderen Level, bietet dieser Level wirklich alles, was Sie für ein spannendes Match benötigen. Ein faszinierendes Erlebnis, das Sie auf keinen Fall versäumen sollten.



Also sprach Zarathustra: Spacewheel

LEVEL 05 - TUBE

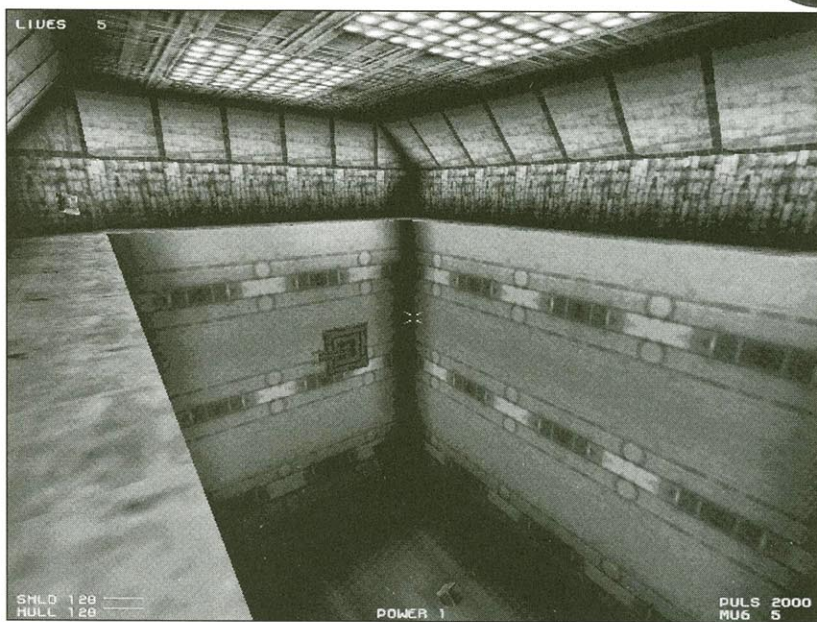
Hier finden alle Fans von verwinkelten, dunklen Gängen, Nischen und Katakomben ihren Level. Schnörkellos - einfach nur dreckig und dunkel. Mit einigen schwer zu erkennenden Eingängen und schier endlosen Röhren und Gängen, die für jeden, der verfolgt wird, zur Qual werden müssen.



In Beton gegossene Einöde: Tube

LEVEL 06 - ALPHA

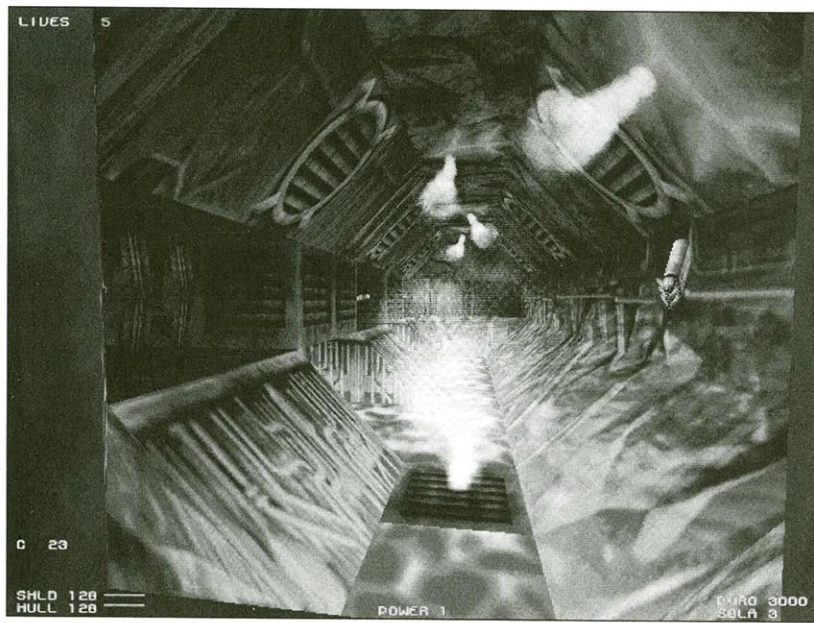
Dieser Level basiert grafisch auf dem ersten Singleplayer-Level (Vulcano). Eine muntere Mischung aus Lava, Beton und Metall. Viele kleinere Räume laden zu eben solchen Scharmützeln ein. Sehr unübersichtlich, obwohl alles gerade miteinander verbunden ist. Die Räume bieten kaum Nischen oder dunkle Ecken für Hinterhalte. Im Gegensatz zu den Singleplayer-Levels dürfen Sie hier aber die Lava berühren, ohne Schaden zu nehmen.



Eine der Begegnungsstätten auf Alpha

LEVEL 07 - REFINERY

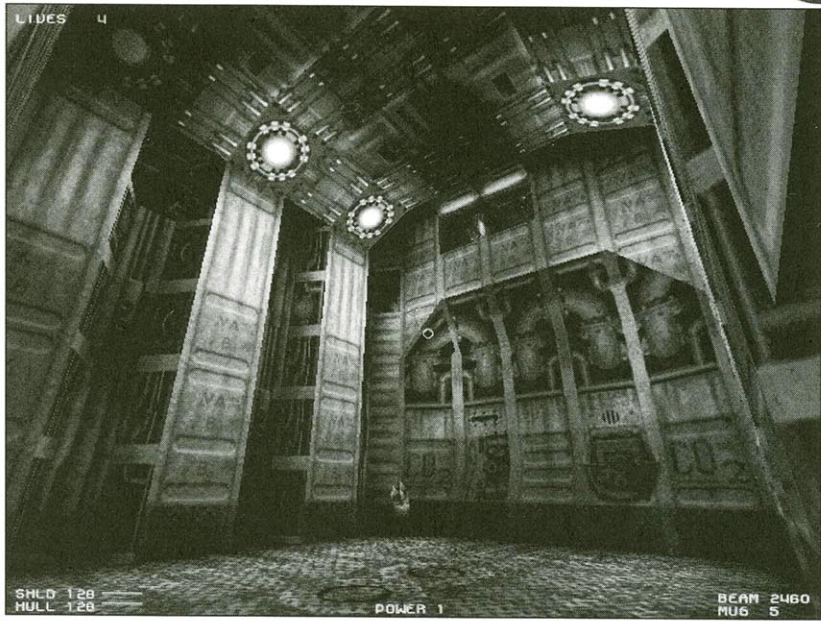
Das ist Jagd mit Stil! In diesem Level ist alles enthalten, was der Jäger und auch der Gejagte brauchen. Verwinkelt bis in den letzten Gang, manchmal dunkel, manchmal erleuchtet durch die Laserstrahlen, die von der Decke herunterzucken. Dazu das diabolische Leuchten der Lava und der Computerdisplays. Wie das alles zusammenpaßt? Am besten, Sie sehen es sich selbst an!



Der Hölle näher denn dem Himmel: Refinery

LEVEL 08 - CRUISE

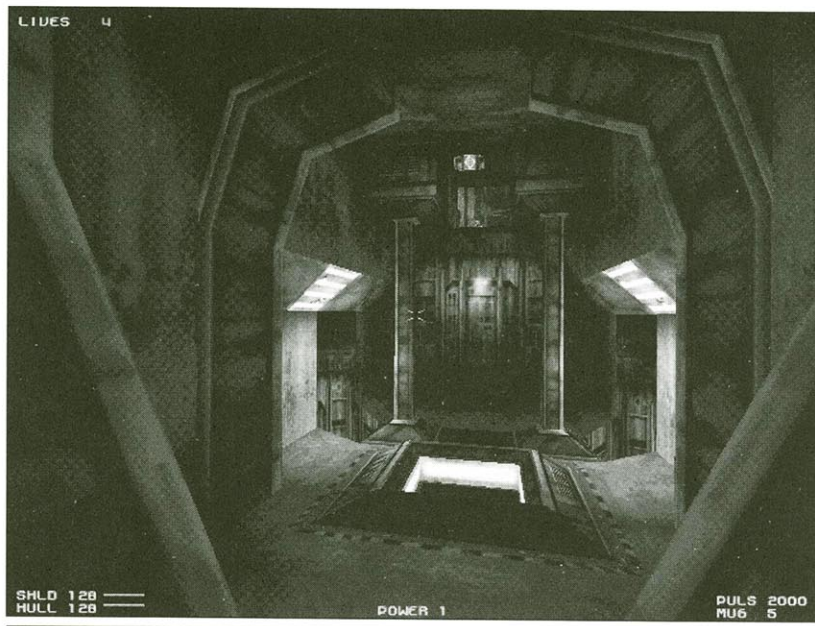
Sie erinnern sich noch an den Singleplayer-Level auf der Titanic (Capsized Ship)? Hier ist das Pendant als Multiplayer-Level. Allerdings kurz vor der Katastrophe, also noch ohne Wassereintrich. Dieser Level birgt unglaublich viele Versteckmöglichkeiten und so schmale Gänge, daß sie kaum als solche zu erkennen sind. Sie können sowohl im Maschinenraum als auch in den Kabinengängen Ihrem Jagdtrieb folgen. Mit einigen großen Räumen für Duelle im großen Stil.



Der Ballsaal bittet zum Tanz: Cruise

LEVEL 09 - ARENA

Viele mittelgroße Räume bilden die Basis für diesen Level - mit einigen uneinsehbaren Ecken. Die Komplexität dieses Levels rührt von der sehr heterogenen Architektur her, die verwirrend und faszinierend ist. Durch mehrere Gravitationsänderungen wird die Orientierung zusätzlich irritiert. Ein Level für alle Pfadfinder und Scouts.



Komplett komplex konstruiert: Arena

LEVEL 10 - SHIP

Der Name des Levels ist etwas irritierend, denn tatsächlich ist kaum eine Ähnlichkeit mit einem Raumschiff zu erkennen und schon gar keine mit einem schwimmenden Schiff. Verhältnismäßig einfach aufgebaut, gerade Gänge, beinahe hell erleuchtet, vermittelt dieser Level eine ganz andere Stimmung als die meisten anderen Multiplayer-Level. Der ideale Level für den „Umstieg“ vom Singleplayer-Modus in das Mehrspielergemetzel.



Einfach geradeaus: Ship

LEVEL 11 - PANDORAS BOX

Ein Level zum Verlieben; wenn da nicht die vielen bösen Menschen wären, die die vielen wunderbar verschlungenen Gänge nur für ihre hinterhältigen und verschlagenen Ziele einsetzen würden. Was für ein Level. Mit vielen Effekten, Gravitationswechseln, gigantischen Räumen und herrlichen Arenen. Hier macht es einfach Spaß, gemein zu sein.



Immer für eine Überraschung gut: Pandoras Box



KAPITEL 7 – INTERNET

Auf diesen Seiten finden Sie einige interessante Links und Verweise auf bekannte Firmen, Zeitungen und Homepages, die sich mit dem Thema Spielen auseinandersetzen. Hier finden Sie sicherlich auch viele weitere interessante Artikel rund um Forsaken und andere Spiele.

NEWSGROUPS

alt.games.forsaken

alt.games.descent

DIE OFFIZIELLEN FORSAKEN-WEB-SEITEN

<http://www.forsaken.com>

<http://www.forsaken.com/forsaken/euro-index.html>

<http://www.forsaken.com/forsaken/us-index.html>

DIE INOFFIZIELLEN WEB-SEITEN

<http://www.KoolBear.com/Forsaken>

<http://www.mindspring.com/~lug/forsaken>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9339/>

<http://www.blasternet.com/forsaken>

<http://www.mswebdesign.com/forsaken/>

<http://www.angelfire.com/ut/hedgehog82/page2.html>

<http://w.pudzone.com/forsaken>

<http://www.sci.fi/~majix>



<http://table.jps.net/~truobrt>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5160/>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/6490/index.htm>

<http://www.diyatech.com/sohaib/forsaken.htm>

<http://table.jps.net/~truobrt/>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5160/>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/6490/index.htm>

<http://www.hp.europe.de/seb/forsaken/forsaken.htm>

<http://pages.cthome.net/offspring/>

<http://members.aol.com/GATORS200/forsakentitle.html>

<http://www.thumbweb.com/4saken/>

<http://www.forsaken.net>

<http://pages.prodigy.net/k9frog/>

<http://privat.schlund.de/MaXXDulghier/forsaken.html>

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/schmiddies>

<http://rw1.rworld.com/natrius>

<http://www.axg.net/forsaken/>

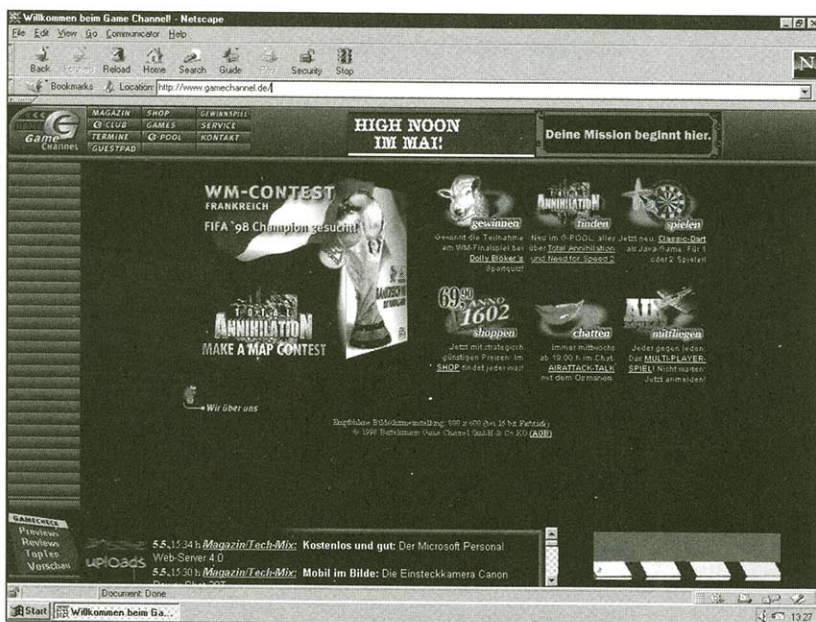


ALLGEMEINE SPIELE-WEB-SEITEN

<http://www.sybex.de>

<http://www.spieleforum.de/>

<http://www.gamechannel.de>



<http://happypuppy.com/games/>

<http://hyperactive.com/games/index2.html>

<http://www.allaboutgames.com/>

<http://www.gamecenter.com/?ctb.game>

<http://www.gamepen.com/yellowpages/>

<http://www.gamesdomain.co.uk/>

<http://www.gamesmania.com/>



<http://www.gameszone.net/jump.htm>

<http://www.magnamedia.de/powplay/index.html>

<http://www.ogr.com/>

<http://www.pcgamer.com>

<http://www.spielenews.com/sn/>

<http://www.spielpalast.de/index.htm>

<http://www.zdnet.de/spiele/game-wf.htm>

SPIELEZEITUNGEN IM INTERNET

<http://www.pcplayer.de>

<http://www.cinetic.de/joker>

<http://members.aol.com/maxfunmag>

<http://www.pccaction.de>

<http://www.pcgames.de>

<http://www.logon.de/maniac/>

<http://www.logon.de/pcx>

STRATEGIEN
& LÖSUNGEN

FORSAKEN™

Lösungen für den ultimativen Spielespaß

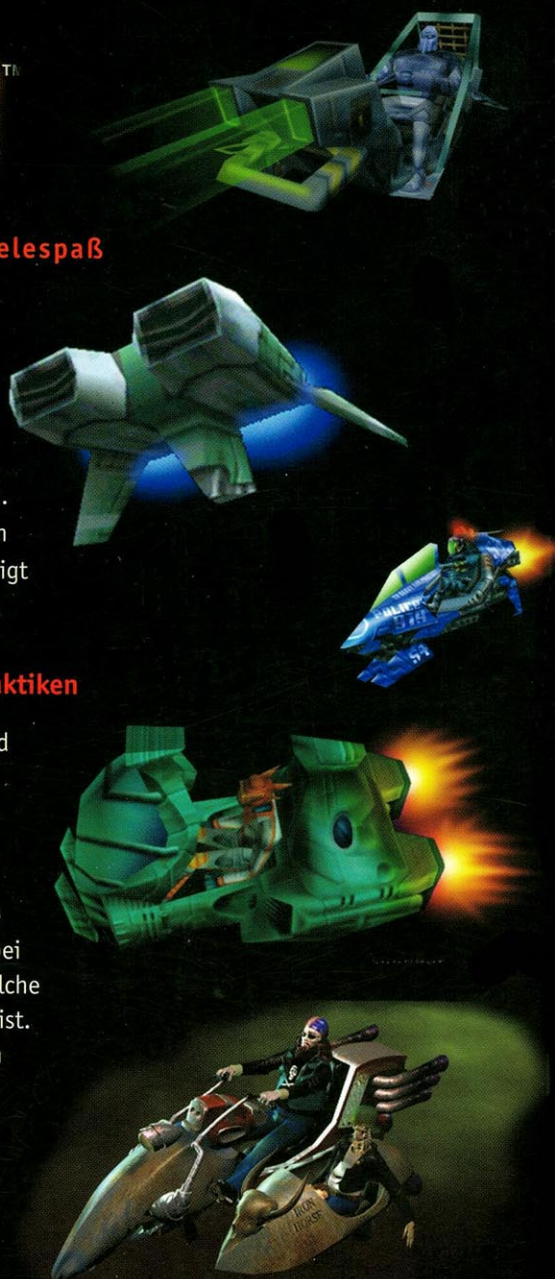
Forsaken ist Action pur: Sie müssen Ihr fliegendes Motorrad durch die Labyrinth steuern. Und immer wieder werden Sie nicht nur durch hinterlistige Gegner und neue Waffen überrascht, sondern auch durch einmalige Lichteffekte und ein geniales Leveldesign. Wer im Spiel überleben will, braucht von Anfang an eine gute Strategie. Und wer gewinnen will, benötigt außerdem Insider-Tips. Dieses Buch liefert beides.

Erfolgreiche Strategien und faszinierende Taktiken

Das Buch beschreibt die Taktiken, Strategien und Vorgehensweisen, die bei Forsaken zum Ziel führen. Hier finden Sie, gleichgültig ob frustriert oder interessiert, neben den allgemeinen Tips auch Lösungen zu allen Levels mit der Übersicht, wo die Gegner lauern und wo geheime Orte oder die coolsten Waffen zu finden sind. Das Buch hilft bei der Auswahl des richtigen Bikers und gibt Tips, welche Waffe gegen welchen Gegner am wirkungsvollsten ist. Auch auf die Mehrspieler-Level geht das Buch ein und verrät wertvolle Tricks, die es ermöglichen, ein wenig besser zu sein als die Mitspieler.

Die Lösungen eines Experten

Ralf Jürgen Kraft, selbst Programmierer erfolgreicher Computerspiele, ist seit Jahren Kenner der Game-Szene.



Best.-Nr. 5114

ISBN 3-8155-5114-5

DM 19,95
öS 146,-
sFr 18,-



01995

9 783815 551141

Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf

