

NecroVision Lösung

Aus dem russischen in deutsch Übersetzt mit Google.

NecroVisioN (PC)

Cheats:

Drücken Sie im Spiel [^], um die Konsole zu öffnen. Geben Sie hier die folgenden Cheats ein.

Cheats:	Effekt:
NVNGOD	Unverwundbarkeit
NVNMAKEMYDAY	Lebensenergie auffüllen
NVNWEAPONS	alle Waffen
NVNAMMO	Munition auffüllen
NVNUNLOCK	alle Schattenattacken
NVNALLLEVELS	alle Levels freischalten

Prolog

Niemandsland

Das Spiel beginnt im Schützengraben. Nach einem kleinen Training folgen wir unseren Kameraden. Leider ist die erste Schlacht zu Ende, bevor sie richtig begonnen hat – unser gesamtes Team wird in geordneten Reihen an den Zugängen zu den feindlichen Befestigungen aufgestellt.

Kapitel 1

Graben-I-Krieg

Hauptaufgabe: Raus aus dem gasverseuchten Gebiet in den deutschen Schützengraben

Aufgabe: Verlassen des Bunkers

Die erste Schlacht erwartet uns mit unserem eigenen Soldaten, der seine Kameraden verraten hat. Ein paar Tritte oder Schläge mit einer Waffe – und er ist tot. Neben der Leiche liegt ein Foto einer Magd, die dem Krieger, der in die Hände der Hauptfigur fiel, so gut gefiel – wir können uns diesen Spott ansehen.

Und hier ist unsere „Schönheit“ Helga.

Um aus dem Bunker herauszukommen, nutzen wir das in der Nähe liegende Dynamit. Wir bauen die mit Brettern vernagelten Bretter ab und verschwinden.

Die Deutschen warten bereits an der frischen Luft auf uns. Der Beschuss wird ziemlich stark sein, es ist besser, sich hinter der nächsten Kiste zu verstecken und zurückzuschießen, ohne zu weit herauszuragen. Lass uns das nächste Hindernis mit Dynamit sprengen und weitermachen.

Aufgabe: Greifen Sie zum Maschinengewehr und schießen Sie deutsche Flugzeuge ab.

Der versteckte Krieger wird uns sagen, dass mit den Deutschen nicht zu spaßen ist und dass Sie militärische Erfolge vergessen können, wenn Sie ihnen die Luftunterstützung nicht entziehen. Wir klettern hinauf, nachdem wir uns zuvor mit vier Deutschen befasst haben, und setzen uns an das Maschinengewehr. Zuerst richten wir das Feuer auf die Infanterie – sie wird hart zuschlagen. Dann „erledigen“ wir die Flugzeuge in aller Ruhe. Nun kehren wir zum verängstigten Soldaten zurück.

Er ist schon lange tot und die Gegend ist voller Deutscher. Wir überwinden offene Räume, indem

wir rennen; oben steht ein Maschinengewehr, das durchaus auf unseren Helden lauern könnte. Unterwegs wird ein Bunker explodieren, aus dem die Deutschen fliehen werden – nachdem Sie die Feinde eliminiert haben, vergessen Sie nicht, dorthin zu schauen und eine Schrotflinte mitzunehmen.

Aufgabe: Den Zünder finden und die Basis sprengen.

Der weitere Weg ist durch eine Gasbarriere blockiert. Nach einem kurzen Video, in dem es nicht möglich sein wird, mit einem deutschen Soldaten eine Diplomatie aufzubauen, schießen wir auf ihn und nehmen die Gasmaske samt Erste-Hilfe-Kasten und Patronen an der Spitze mit. Der Zünder selbst ist recht leicht zu finden – folgen Sie einfach der Richtung des Kompasses. Der Weg ist klar. Nach einem nicht ganz klaren Video werfen wir eine Granate auf die Maschinengewehrmannschaft – das wird den Kommandanten beruhigen. Vor uns liegt eine elektrische Barriere, und um diese zu überwinden, zielen wir auf das rote Kästchen hinter der Barriere.

Lass uns hier schießen.

Öffne die Tür links vom Feuer. Die auftauchenden Soldaten werden sofort sterben, wir werden nicht einmal Zeit haben, auf sie zu schießen. Seien wir vorsichtig – vor uns steht ein gepanzerter Soldat, mit einer Schusswaffe wird es ziemlich schwierig sein, mit ihm fertig zu werden. Aber man kann es lecker braten – in der Nähe liegt eine Gaslampe, wir heben sie auf und werfen sie auf den Schurken. Vergessen Sie nicht, sich die Trophäe in Form eines Maschinengewehrs zu schnappen. Bald wird es ein erstes Treffen mit Zombies geben – die Jungs werden versuchen, den Protagonisten zu umzingeln, aber zuerst müssen sie sich mit einem Soldaten mit einem Maschinengewehr auseinandersetzen. Die Zombies kommen immer wieder, aber es gibt einen Ausweg – siehst du den Ofen, in dem Feuer lodert? Verstecken wir uns dahinter und warten darauf, dass die Zombies auf uns zukommen. Der Ofen frittiert sie alle systematisch.

Jetzt müssen Sie den Maschinengewehrschützen in einem engen Korridor treffen – es ist besser, auf den Feind zu schießen, da sich hinter ihm Patronen befinden. Wir bekämpfen die Zombies im Nahkampf – die Patronen werden Ihnen beim Verlassen des Bunkers nützlich sein, wenn Sie ein Treffen mit dem Boss haben.

Aufgabe: Mit dem Zauberer fertig werden.

Der Anführer selbst ist nicht besonders schwierig und wird sich nicht einmal persönlich in den Kampf einmischen. Unsere Aufgabe ist es, die Monster zu vernichten, die der Magier „füttert“. Nur bei fliegenden Vögeln wird es schwierig – am besten löscht man sie mit einem Maschinengewehr. Vergessen Sie auch nicht, den feurigen Schüssen des Magiers auszuweichen, die er manchmal zerstreut.

Kapitel 2

Festung

Hauptaufgabe: Durchsuchen Sie die Festung und finden Sie einen Ausweg.

Aufgabe: Überprüfen Sie den Innenhof der Festung.

Zu Beginn der Mission werden wir gefangen genommen, aber aus irgendeinem Grund entkommen die Deutschen und Simon bleibt allein und sogar mit zurück eine Pistole. Auf dem Weg nach draußen werden uns eine weitere Pistole und ein Bajonett in die Hände fallen – wir werden es nicht versäumen, sie aufzuheben.

Der erste Feind wird ... der Boss sein. Dieses Mal müssen Sie nicht auf durchschnittliche Gegner schießen, sondern auf den Helden des Anlasses. Den zahlreichen Vertretern der Zombie-Familie sollte man besser keine Beachtung schenken – gegen sie ist die Waffe immer noch nicht sehr

wirksam. Durch ständiges Beschießen konzentrieren wir das Feuer auf den Boss. Wir können die verbleibenden Zombies mit einem stationären Maschinengewehr erledigen.

Der Boss reicht nicht aus und ein riesiger Schläger stürzt in die Arena und sieht aus wie zwei Erbsen in einer Schote, wie ein Troll aus der Verfilmung von „Der Herr der Ringe“. Der Kadaver ist nicht so schlimm; in drei Minuten wird das Gebiet durch ein massives Bombardement vom Erdboden gewischt.

Aufgabe: Sprengstoff finden

Um von hier zu entkommen, müssen Sie Sprengstoff finden. Die Suche wird nicht schwierig sein, es befindet sich in einem der Bunker, zum Glück weist Ihnen der Kompass den Weg, falls etwas passiert. Bevor Sie mit der Suche beginnen, ist es besser, den Schläger mit einem stationären Maschinengewehr zu erledigen.

Schade, dass man mit diesem Streitkolben nicht kämpfen kann. Aber wenn man es zerbricht, fallen Münzen heraus.

Eine Explosion reicht nicht aus; das zweite Dynamit liegt hinter den deutschen Sperrabteilungen. Beteiligen Sie sich nur dann an Feueregefechten, wenn es nötig ist – die Zeit ist streng begrenzt. Wir empfehlen Ihnen daher, zunächst darüber nachzudenken, wie Sie das Feuer fangen können, bevor Sie Ihre Schlittschuhe wegräumen.

Horden von Krauts warten in der Festung auf uns. Die Kämpfe werden langwierig und langwierig sein. Das einzig Gute daran ist, dass von den besiegten Leichen Munition abfällt, sodass Sie sich keine Sorgen über „Munitionshunger“ machen müssen. Wir durchbohren die Bretter mit einem Bajonett an einem Gewehr (oder einem gewöhnlichen Bajonett).

Aufgabe: Finden Sie einen Weg, die Stahltür zu öffnen.

Im nächsten Raum werden wir aus unbekanntem Gründen mit gefrorenen Zombies eingesperrt. Ziehen wir zunächst den Hebel rechts neben der Tür. Nun bahnen wir uns unseren Weg durch die geordneten Totenreihen zum zweiten Hebel. Bald werden die Deutschen mit den Zombies vermischt auftauchen. Schließlich wird der dritte Hebel, der sich in der Altarhalle befindet, der letzte sein. Als Snack werfen wir eine Gaslampe auf den gepanzerten Maschinengewehrschützen.

Aufgabe: Besiege das deutsche Team.

Herzlichen Glückwunsch, nachdem du vom besiegten „Panzerwagen“ ein Maschinengewehr geschenkt bekommen hast, kannst du mit dem Spaß am Schießen beginnen! Es gibt viele Deutsche, aber ein Maschinengewehr wird sie in gutes Kanonenfutter verwandeln. Bald wird der Boden unter unseren Füßen zusammenbrechen. Wir werden nicht ohne Feinde bleiben – eine Wolke aus Spinnentieren wird Mr. Buckner sofort angreifen. Im Nahkampf fressen sie schnell, es ist besser, sich mit einer Schrotflinte zu bewaffnen und die Kreaturen abzuschießen, indem man um den Umkreis herumläuft.

Aufgabe: Gehen Sie mit dem Aufzug in den Untergrund.

Um den Aufzug zu aktivieren, müssen Sie nacheinander drei Knöpfe drücken. Der Vorgang wird jedoch durch eine große Gruppe von Feinden verlangsamt. Die erste Priorität besteht darin, den Maschinengewehrschützen loszuwerden; der Rest der Feinde ist unproblematisch.

Aufgabe: Besiege das Phantom.

Der Boss, der uns gleich zu Beginn des Levels traf, versperrt erneut den Weg. Der Kampfalgorithmus ist ähnlich: Wir rennen vor den Zombies davon, ohne sie zu berühren, und schießen auf den Anführer. Bald müssen wir gegen die Untoten kämpfen – das Phantom wird uns in einen kleinen Raum voller Toten einsperren. Am besten positionieren Sie sich am Ende des Raumes und schießen von dort aus.

Kapitel 3

Höhe

Hauptquest: Auf den Gipfel des Hügels gelangen.

Quest: Eine Maschinenpistole finden

Wir fangen an, die erste Gruppe Deutscher aus der Höhe zu vernichten – es besteht kein Grund, nach unten zu gehen und in Schwierigkeiten zu geraten. Um nicht von feindlichen Granaten getroffen zu werden, stehen wir am Rande des Abgrunds. Sobald wir am Boden sind, bewegen wir uns vorsichtig und schießen methodisch auf die ankommenden Soldaten. Wir stürmen nicht vorwärts – Maschinengewehrschützen sind auf den Hügeln stationiert. Wenn wir also sofort anfangen zu glühen, könnten wir Kugeln einfangen. Unsere Aufgabe ist es, eines dieser Maschinengewehre zu beherrschen. Und da der einzige Weg, sie zu bekommen, darin besteht, die Besitzer dieser Waffen zu töten, nähern wir uns vorsichtig, versteckt hinter unserer Deckung, den Maschinengewehren. Wir steigen die Treppe zur Festung hinauf und töten die Maschinengewehrschützen im Hintergrund.

Aufgabe: Zerstöre den Panzer.

Wir bewegen uns auf den Stacheldraht zu. Dort triffst du neben den Deutschen auf eine neue Art von Feind – mutierte Hunde. Wir bereiten uns darauf vor, sie mit unserem Maschinengewehr zu behandeln. Ein Panzer ist vor der nächsten deutschen Befestigung im Einsatz – wir verstecken uns in einem Haus in der Nähe vor seinen tödlichen Schüssen. Wäre es jedoch nicht besser, diesen Tank ganz loszuwerden? Auf dem Dach desselben Hauses sind Granatwerfer im Einsatz – wir steigen die Treppe zum Dach hinauf und beginnen unsere eigene Jagd nach dem mechanischen Gerät.

Und heute ist der Fluss aus Blutstropfen rot.

Aufgabe: Zu den Schützengräben gelangen.

Wir gehen über die Brücke auf die gegenüberliegende Seite und schießen nach dem Video auf den Camper auf dem Hügel. Da liegt ein Scharfschützengewehr, schnappen wir es uns.

Als wir uns dem Felsen nähern, tauchen wir links in eine unauffällige Passage im Felsen ein (siehe Screenshot). In der Höhle gibt es Deutsche und ein Hindernis in Form von Büschen. Mit dem ersten haben wir uns mehr als einmal befasst, und das zweite kann mit Hilfe einer Gaslampe beseitigt werden.

Wir gehen nach links. Rechts gibt es nichts außer einer Sackgasse.

Draußen bewaffnen wir uns wieder mit einem Scharfschützengewehr und schießen auf die freie Fläche. Die Schützengräben sind nur einen Steinwurf entfernt.

Auftrag: Sprengen Sie die Barrikade

In den Schützengräben erwarten uns hin und her huschende Ratten, Deutsche, die Blei und Gas wollen. Letzteres ist unangenehm, daher müssen Sie schnell eine Gasmaske finden. Wir werden die Barrikade sprengen, die den Weg versperrt, nicht ohne die Beteiligung roter Fässer, die abgelegen in der Nähe stehen.

Aufgabe: Zerstöre die Besatzungen.

Von oben kämpfen Soldaten mit Zombies. Wir töten die ersten, damit wir uns nicht in den Umgang mit den letzten einmischen. Für die Toten ist ein Maschinengewehr am besten. Auf dem Weg zu den Berechnungen werden wir auch auf fliegende Stachelrochen stoßen, die uns aus dem Kampf mit dem Boss im ersten Level bekannt sind. Bald wird der Verbrecher auftauchen – füttern wir ihn mit einem Raketenwerfer. Im deutschen Bunker müssen Sie etwas Mächtiges finden, das dabei hilft, die

Türen in die Luft zu sprengen. Bei diesem Etwas handelt es sich um einen Haufen Granaten, der sich direkt neben den Besatzungen befindet.

Das letzte Hindernis auf dem Weg zum Hügel ist ein elektrischer Generator, der Zombies wiederbelebt. Es schaltet sich im Hauswirtschaftsraum unter der Treppe unter dem Generator aus. Der letzte Feind auf unserem Weg wird der Boss sein, der Algorithmus seiner Aktionen ist recht einfach – er schlägt uns einfach hart zu. Den Riesen zu töten wird nicht schwer sein – wir nehmen automatische Waffen in die Hand und schießen zurück, während wir unermüdlich durch die Arena rennen. Früher oder später wird es herunterfallen.

Kapitel 4

Stärkung

Hauptaufgabe: In die Burg gelangen

Aufgabe: Gasspeicher verlassen

Um den Speicher zu verlassen, ziehen Sie den Hebel. Es treten Gase aus, Sie müssen diese „Gaskammer“ so schnell wie möglich verlassen. Auf dem Tisch liegen Schlüssel – sie führen uns zum Ausgang.

Eine große Anzahl von Soldaten erwartet uns an der frischen Luft. Zunächst werden wir das Feuer auf den Maschinengewehrschützen und den Raketenwerfer konzentrieren.

Durch Schießen bahnen wir uns einen Weg durch die Bretter.

In der Höhle werden uns Zombies angreifen: Kein Problem – wir klettern auf die nächste Kiste und schießen von dort aus auf sie. Um die nächste Barrikade zu überwinden, schießen Sie auf den Lauf. Am Ausgang erwartet uns ein gepanzerter Soldat, die Gaslaterne ist nirgends zu sehen. Wir nehmen einen „Scharfschützen“, verstecken uns hinter der nächsten Deckung und verkrüppeln die Beine des Feindes.

Aufgabe: Schlüssel finden.

Der Eingang zum Schloss ist verschlossen, Sie müssen auch nach dem Schlüssel dazu suchen. Wir kehren zum heruntergekommenen Turm zurück und gehen hinunter. Auf dem nächstgelegenen Schlachtfeld gibt es eine ganze Brutstätte von Feinden und sogar mit Maschinengewehren.

Allerdings steht in der Mitte ein stationäres Maschinengewehr – das müssten wir schnellstmöglich satteln. Der Schlüssel befindet sich im nahegelegenen Turm.

Aufgabe: Erreichen Sie die Schützengräben.

Von oben erscheinen Vögel. Nachdem wir sie erschossen haben, bewegen wir uns durch die Zombies zu den Schützengräben und vergessen nicht, zuerst in das Arsenal zu schauen.

Aufgabe: Betreten Sie das Tor.

Das Tor ist verschlossen, aber Sie können durch List hineinkommen – in regelmäßigen Abständen öffnen sie sich, um eine weitere Gruppe Zombies gegen uns zu schicken. In diesem Moment werden wir uns durchschleichen. Nachdem wir das Territorium betreten haben, biegen wir rechts ab und schließen die Tür hinter uns ab – wir haben keine Verwendung für die elektrifizierten unsterblichen Toten. Nachdem wir nach oben gegangen sind, werden wir die elektrische Barriere ausschalten, die bis zu diesem Moment den Weg versperrte.

Aufgabe: Finden Sie den Schlüssel, öffnen Sie den Durchgang zum Abwasser.

Eine weitere Tür – ein weiterer Schlüssel. Es befindet sich im Raum links hinter der Schiebetür. Wir werden drinnen eine Gasmaske mitnehmen.

Mission: Erledige das Monster im Rollstuhl

Sobald die Gasmaske nützlich ist, erscheint ein dumm aussehendes Monster in einem riesigen Rollstuhl in der Arena. Es ist sinnlos, auf ihn zu schießen, aber es gibt eine Methode, ihn endlich in eine andere Welt zu schicken. An den Seiten des Grabens befinden sich Rohre, die jeweils verschlossen sind. Wir müssen nur alle Stecker ausschalten (sie sind rot markiert) und der behinderte Mensch versinkt in Vergessenheit.

Aufgabe: Auf die gegenüberliegende Seite gelangen

ist eintönig und linear – wir bewaffnen uns mit einem Scharfschützengewehr und schießen methodisch aus großer Entfernung auf jeden, der unter die Waffe kommt. Wenn das Tor am Horizont erscheint, schießen Sie mit einer beliebigen Waffe auf den Schalter und die Türen öffnen sich.

Als nächstes kommt ein Treffen mit ... dem Endgegner des vorherigen Levels. Der Algorithmus ist derselbe – Angriffe und nie endendes Feuer. Sobald wir im Labyrinth angekommen sind, konzentrieren wir uns auf die Kompassnadel – sie wird uns dorthin führen, wohin wir gehen müssen.

Aufgabe: Verlassen Sie die Festung mit einem Laufpanzer.

Sie werden erneut auf ein großes Monster stoßen – dieses Mal im Laufpanzer. Jetzt stellt das Monster jedoch keine besondere Gefahr mehr dar – ein paar Raketen reichen ihm. Die rechte Taste ist eher für das Maschinengewehr zuständig und die Leertaste für das Zielen.

Kapitel 5

Stone Ridge

Hauptaufgabe: Zimmerman töten

Aufgabe: Zu Zimmermans Residenz gelangen

Sie werden Infanteristen, einen Panzer und Raketenmänner gegen uns einsetzen. Es ist besser, einfach die Run-Taste gedrückt zu halten und einfach an ihnen vorbeizustürmen, ohne auf die Schüsse zu achten, denn wir müssen so viele Lebenspunkte wie möglich sparen – sie werden im Kampf mit dem Endgegner immer noch nützlich sein.

Mission: Zerstöre den Scorpion-Panzer

den Zimmerman in einem riesigen Panzer versteckt hat, der ein wenig an die Spinne aus Wild Wild West erinnert. Dieser Boss ist ziemlich komplex, zumal es viel Arbeit erfordert, eine Methode zur Eliminierung zu finden. Erstens halten wir Abstand – der Panzer feuert nicht nur Maschinengewehre ab, sondern er schlägt auch schmerzhaft mit seinem mechanischen Stachel zu. Zweitens schießen wir nur mit einem Maschinengewehr, da die Raketen in den meisten Fällen den Panzer nicht erreichen. Und drittens: Sobald kleine Helfer auf der Bühne erscheinen, richten wir das Feuer sofort auf sie. Sie werden nicht viele Schüsse brauchen, aber Sie sollten sie auch nicht ignorieren – sie werden uns in ein paar Sekunden töten.

Und schließlich besteht das Hauptproblem darin, dass der Chef ständig nachlädt. Um ihm diese Möglichkeit zu nehmen, müssen Sie auf Energiequellen schießen, die über den gesamten Kartenumfang verstreut sind. Um schneller voranzukommen, verwenden wir „Laufen“.

Sobald der Tank zu rauchen beginnt, wird Zimmerman uns persönlich zur Rede stellen. Ohne seine Wunderwaffe wird der Zauberer viel schwächer sein – er kann nur Feuerbälle werfen, und das ist alles. Unsere Aufgabe ist es, mit Maschinengewehrmaschinen zu schießen und zu schießen. Als Geschenk des Zauberers erhalten Sie eine sprechende Hand.

Kapitel 6

Molehole

Hauptaufgabe: In den Vampir-Dungeon eindringen

Jetzt wird sich das Spiel dramatisch verändern. Der Erste Weltkrieg endete, bevor er richtig begonnen hatte. Aber Vampire und die vom verstorbenen Nekromanten erhaltene Hand werden auftauchen. Ein seltsam aussehender Zug wird uns zu unserem Ziel bringen. Durch Ziehen des Hebels schlagen wir eine Brücke über die Eisenbahn.

Aufgabe: Öffne die Tür.

Um die Tür zu öffnen, die den Weg versperrt, musst du die erste verfügbare Gelegenheit der Hand des Nekromanten nutzen – das Werfen von Feuerbällen. Um diese Fähigkeit zu erhalten, erledigen wir ein paar Zombies in der Nähe.

Aufgabe: Finden Sie einen Weg, die Kiste zu öffnen.

Nehmen wir eine Vampir-Maschinenpistole aus der Leiche des nächsten Schusswaffenfeindes und machen wir weiter. Rohlinge, Karate-Monster, Zombies – kein Problem, wir testen die neue Waffe einfach in Aktion. Aber die Phantome, die den Hebel bewachen, sind eine echte Herausforderung. Man sollte keine Munition für sie verschwenden, diese Kerle tauchen immer noch endlos auf. Deshalb ziehen wir den Hebel und spulen schnell zurück.

Aufgabe: Befreie die gefangenen

Gorgonen und sogar Drachen werden gegen uns geworfen. Sowohl das erste als auch das letzte sind recht einfach zu handhaben – zum Glück gibt es in der Nähe einen Patronen-Regenerationspunkt. Nach einer weiteren Fahrt mit einem Laufpanzer treffen wir unerwartet auf einen gefangenen Briten. Natürlich wird unser Held ihn nicht in Schwierigkeiten bringen. Gegenüber stehen Kisten und dazwischen Fässer. Der Schlüssel wird buchstäblich in der Umgebung „fliegen“.

In den Kopf geschossen, aber lebendig.

Aufgabe: Finden Sie den Mechanismus, der die Brücke öffnet.

Die weitere Jagd nach Zombies wird zusammen mit einem Kameraden fortgesetzt, obwohl er wenig nützt. Aber wenn er stirbt, werden wir lernen, wie man Leichen wiederbelebt. Die Fähigkeit macht übrigens noch weniger Sinn.

Nachdem wir die Phantome getroffen und eine Verbesserung für die Dunkle Hand gefunden haben, springen wir mit Anlauf dorthin, wo der Schläger ein paar Minuten lang lief. Von unten erwarten wir bereits die Umarmung des bereits geliebten Laufpanzers. Um Straßen durch die Bahnstrecke zu verlegen, drücken Sie mehrmals den Hebel. Elektrische Felder sollten jedoch nur zu Fuß überquert werden.

Nachdem Sie den Kampf der Tiere in der Arena beobachtet haben, müssen Sie sich dem Sieger stellen. Es ist gut, dass wir ihn neulich getötet haben, und wir wissen jetzt bereits, wie es geht. Und hier ist die Brücke, die die Miniaufgabe dominiert. Der Schalter befindet sich in der Nähe. Drücken Sie ihn und klettern Sie in den von Drachen bewachten Bereich. Um das Level zu beenden, tauchen Sie ein in die elektrische Ladung.

Kapitel 7

Crystal Hall

Hauptaufgabe: Finden Sie das Heiligtum.

Nachdem wir die Vampir-Schrotflinte aufgehoben haben, gehen wir auf die Horde der Kreaturen zu. Hier ist es wichtig, nicht stillzustehen, sonst werden die Feinde uns schnell umzingeln und zerstören. In der Arena sind laufende Panzer das Hauptproblem, aber ein halbes Dutzend Schüsse aus einer Schrotflinte werden sie für immer beruhigen.

Wen werden wir kochen?

Ziel: Holen Sie sich den Kristall und aktivieren Sie den mechanischen Schutz.

Willkommen zurück im Tank. Um das Auto dieses Mal zu starten, benötigen Sie noch einen Kristall – er befindet sich etwas rechts und über dem „schlafenden“ Tank.

Aufgabe: Folgen Sie der Eisenplattform.

Die Plattform ist nur einen Steinwurf entfernt. Unterwegs müssen Sie ein paar Schläger, „Karatekas“, erledigen und auf das regelmäßig auftauchende Phantom schießen. Nur wird die Reise jetzt erwartungsgemäß nicht stattfinden...

Aufgabe: Finden Sie einen Weg aus der Höhle.

Beim Verlassen des Zuges erwarten uns Spinnen und Goblin-Flammenwerfer, der Kampf wird heiß. Hier müssen Sie nicht kopfüber vorwärts rennen und so noch mehr Feinde anlocken, sondern vorsichtig versuchen, die Feinde einzeln abzuschießen. Sie können jede Waffe außer einer Schrotflinte verwenden – sie ist gegen flinke Spinnen wirkungslos. Und hier ist das letzte Treffen mit den Deutschen – nur dass sie mit der neuen Waffe in unseren Händen nicht die Hälfte der früheren Furchtbarkeit repräsentieren.

Aufgabe: Besiege den Vampir-Zauberer.

Nun, ohne einen Boss für einen Snack wäre es völlig chaotisch. Der Anführer wird ein Zauberer sein, der auf der ersten Ebene bekannt ist. Er wird uns auch dieses Mal mit Monstern füttern, aber wir raten Ihnen, ihnen jetzt keine Aufmerksamkeit zu schenken, sondern Ihre ganze Aufmerksamkeit mit einem Raketenwerfer bewaffnet auf den Vampir zu richten.

Kapitel 8

Unterirdischer Tempel

Hauptaufgabe: Mit dem Drachen in die Halle gelangen

Aufgabe: Tor öffnen

Das Level hat gerade begonnen, als sich vor uns bereits ein Hindernis in Form eines geschlossenen Tors befindet. Wir biegen nach links ab und ziehen den Hebel, nachdem wir mehrere Karatekas eliminiert haben.

Aufgabe: Bekämpfe Feinde auf dem Platz.

Es gibt ziemlich viele Feinde auf dem Platz und zuerst musst du den Schläger eliminieren. Es ist ziemlich schwierig, gegen kleine Feinde zu kämpfen, aber in der Mitte gibt es einen Vorsprung. Wenn Sie darauf springen, können Sie die Gegner ohne Anstrengung erschießen.

Lasst uns auf diesen Vorsprung klettern.

Aufgabe: Strom abschalten

Es sind keine Probleme zu erwarten. Der Schalter befindet sich im Wohnwagen links und wird nur von wenigen Karatekas bewacht. Lasst uns sie töten und gleichzeitig die Munition des Vampir-Maschinengewehrs auffüllen.

Aufgabe: Presse ausschalten.

Aber die Presse stört den weiteren Durchgang wirklich. Es gibt keine Möglichkeit durchzuschlüpfen – der Tod tritt sofort ein. Der „Schalter“ befindet sich in der Nähe des Heizraums und ist nicht einmal der übliche Hebel, sondern die neue Fähigkeit der Dunklen Hand, einzufrieren. Versuchen wir unser Können an den engsten Gegnern – dem Schläger und den Spinnen.

Aufgabe: Besiege Skele-Thor.

Die Drachenhöhle wird von einem alten Bekannten bewacht – einem Boss im Rollstuhl. Jetzt steht einem direkten Beschuss nichts mehr im Weg – Hauptsache, die Schüsse bleiben in Richtung Raketenwerfer. Wir achten nicht auf sein Gefolge, aber wenn sie ihn zu sehr unter Druck setzen, rennen wir vom Anführer zum anderen Ende der Karte und kümmern uns um mindestens die Hälfte der kleinen Monster, woraufhin wir die Jagd erneut fortsetzen das Skelett... Skele-Thor, das heißt.

Aufgabe: Schlüssel finden

Und hier ist der Bahnhof. Wenn ich nur den Schlüssel finden könnte. Es fällt aus dem feurigen Vogel, der den Durchgang bewacht.

Aufgabe: Bekämpfe die Bestien.

Ich kann nicht einmal glauben, dass diese Schläger einst Bosse waren. Strafinf schicken wir das Outfit der Riesen in eine andere Welt. Hier gilt es, sofort gegen die fliegenden Bälle vorzugehen, die mit ihren kleinen Maschinengewehren so schmerzhaft einschlagen. Dann fangen wir an, tolle Freunde zu finden. Der Drache wird sehr bald erscheinen.

Kapitel 9

Die Rache des Drachen

Hauptaufgabe: Durch die Tunnel fliegen

Wir haben also den Drachen gesattelt und bereiten uns nun darauf vor, alle Dämonen zu schlagen. Die Steuerung ist einfach – die linke Maustaste ist für den Flammenwerfer zuständig, die rechte für „Raketen“. Mit der „Shift“-Taste können Sie den Flug sogar beschleunigen. Wir werden von anderen Drachen und Infanteristen bekämpft, letztere können uns mit ihren Raketen am meisten stören und wir zerstören sie zuerst.

Ein Drachensimulator ist heutzutage eine Seltenheit. Sogar für ein paar Level.

Aufgabe: Schalten Sie das Energiefeld aus.

Bald wird das Energiefeld beginnen, den Drachen festzuhalten, und wir müssen nach unten gehen. Vor uns erscheinen vier Türme, die das Feld abschalten, ohne zu zögern schießen wir auf sie.

Ziel: Barrieren deaktivieren

Und da sind wir wieder beim kleinen Drachen. Ich rate Ihnen, nicht jeden Feind zu töten, sondern einfach vorbeizufiegen und nur zu schießen, wenn es nötig ist – es gibt nicht genug Trefferpunkte für alle. Ja, übrigens, um den Vorrat an Leben wieder aufzufüllen, wählen wir die Seelen getöteter Drachen und Mana – Menschen. Sie werden versuchen, den Weg mit Barrieren zu blockieren, aber es wird keine Probleme geben – Sie müssen so hoch wie möglich fliegen, die Sammler sind da.

Aufgabe: In die Festung eindringen

Wir steigen vom Drachen ab und dringen in das gut bewachte Schloss ein. Horden von Karatekas werden uns entgegentreten. Wir eliminieren sie mit einer Kombination aus einem Vampir-Maschinengewehr und Feuerbällen.

Aufgabe: Finden Sie einen Ausweg

Wenn wir zum Pilotensitz zurückkehren, werden wir mehrere Generatoren zerstören und dann den gestoppten Propeller zerstören. Der Flug geht zu Ende ...

Kapitel 10

Tempel von Azazel

Hauptaufgabe: Töte Azazel.

Die Reise des Drachen geht weiter. Jetzt ist es Zeit, den General der Dunkelheit Azazel zu besuchen. Der Dämon reitet auf einem dreiköpfigen Drachen; zuerst musst du diese Kreatur töten. Wir bewegen uns von den kleinen Drachen weg, die auftauchen, und töten sie nur, wenn es nötig ist, wenn wir Verstärkung zum Leben brauchen. Dann musst du mit dem Halbgott selbst kämpfen, aber nur ohne den Drachen. Der Kampf wird schwierig sein, aber der Algorithmus ist derselbe – füttere den Boss einfach mit allen Arten von Waffen und vergiss die Strafe nicht.

Kapitel 11

Dungeon

Hauptaufgabe: Zur Residenz von Mephistopheles gelangen.

Noch ein paar Schlachten, und wir werden dem Fürsten der Dunkelheit persönlich einen Besuch abstatten. Um ehrlich zu sein, sah die Hölle im ersten Painkiller interessanter aus. Hier gibt es eine solide Sammlung von Dämonen unterschiedlicher Couleur und das ist alles. Die Hauptsache ist, nicht in den Abgrund zu fallen. Wir haben alle diese Dämonen mehr als einmal getötet, zumal keine besonders schwierigen Kämpfe bevorstehen. Und selbst der Anführer der riesigen Stachelrochen wird nach einem Dutzend Schüssen aus einem Raketenwerfer verstummen.

Normalerweise sind Stachelrochen elektrisch. Und das ist feurig.

Aufgabe: Folge dem Zauberer

Der Zauberer, den wir immer als Boss empfunden haben, ist jetzt unser Verbündeter. Aber wir müssen ihn noch befreien. Schießen Sie dazu auf die gegenüberliegenden gefrorenen Chimären. Sie müssen dem Magier auf dem bereits zurückgelegten Weg folgen. Im letzten Kampf werden uns Vampire helfen – wir werden es nicht versäumen, ihre Dienste in Anspruch zu nehmen.

Kapitel 12

Mephistopheles-Turm

Hauptaufgabe: Mephistopheles töten

Es ist Zeit, dass der Herr der Hölle für seine Sünden zur Rechenschaft gezogen wird. Anscheinend kommen wir alleine nicht mit dem Herrn der Dunkelheit zurecht, also springen wir in den

Feuergolem – eine Art verbesserte Version eines wandelnden Panzers. Der Kampf gegen den Antagonisten wird in drei Runden stattfinden, aber unsere Aufgabe ist es, mindestens bis zum Ende der zweiten Runde im Golem durchzuhalten.

Sobald die Rüstung in Form eines Golems zerstört ist, machen wir uns auf den Weg. Mephistopheles ist viel stärker als seine Vorgänger, aber wenn Sie vor seinen Angriffen (insbesondere vor seinen Füßen) davonlaufen und seine Assistenten sofort töten, wird der dämonische Tycoon früher oder später seine Schlittschuhe abwerfen. Schauen Sie sich das Ende an und denken Sie über die letzten Worte der Hauptfigur nach! Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss eines weiteren Spiels