

Lösung für das PC Spiel Gene Troppers.

Einleitung

Diese Lösung ist Frei und kann beliebig vervielfältigt werden.

Gene Troppers ist ein ziemlich linearer Egoshooter aber manchmal ist ein Hinweis sehr nützlich. Es unterscheidet sich von andern Ballerspielen dadurch das es bunter ist und einige Gesprächseinlagen vorkommen wo man manchmal Entscheidungen treffen kann die den Spieleablauf ändern. Das Spiel installiert Starforce, es kann Vorkommen dass das Spiel die eigene Schlüsselnummer nicht erkennt. War bei mir der Fall, habe von gamecopyworld.com einen nodvd Patch installiert damit das Spiel lief. Man sollte auch öfter abspeichern da es vorkommen kann dass das Spiel abstürzt. Meine Rechtschreibfehler bitte ich zu entschuldigen ich bin nicht so gut darin. Noch einige Tipps vorweg, wenn du ein stationäres MG siehst dahinter stellen und sofort X Taste drücken um das MG zu übernehmen, denn durch das dahinter stellen wird ein Skript ausgelöst der die Gegnerwellen erscheinen lässt. Den Zeitlupenmodus kann man unendlich benutzen wenn man ihn einschaltet und abspeichert (Schnellspeichern F4) und dann neu läd. Zum ausschalten Megamacht Taste drücken. Ich habe einen Trainer+5 von www.spieletipps.de benutzt der mir unendlich Gesundheit und Munition gibt und auf Schwierigkeitsgrad leicht gespielt weil ich spielen wollte und nicht arbeiten. Wer ohne Trainer spielt hat natürlich viel grössere Schwierigkeiten bei den Gefechten.

Lösung

Weil das Spiel zum grösstenteil linear verläuft beschränke ich mich in der Lösung auf das was Wichtig ist und halte mich sonst Allgemein.

Flucht aus dem Labor

Nach dem Film stehe ich im Rücken einer Wache. Ich boxe sie um und spreche mit meinen Gefährten Keysha und Al und erhalte eine Waffe. Ich sollte nach jedem Film mit meinen Gefährten über alles sprechen. Ich fahre mit dem Aufzug nach unten und treffe auf die ersten Gegener. Im nächste Raum schiesse ich die Kamera hinten rechts kaputt. Ab jetzt sollte ich immer auf Überwachungskameras achten. Ich erhalte einen Greifhandschuh mit dem ich Gegenstände zu mir ziehen und wegschleudern kann. Ich fahre mit dem Aufzug weiter und komme in einen Raum wo ich wieder eine Kamera ausschalte, springe in dem Raum nach unten gehe durch die Tür wo ich auf Feinde treffe. Ich gehe weiter bis ich in einen Aufzug ankomme wo ich die Meldung erhalte das ich ab jetzt alleine weiter gehen muss. Ich komme in einen Raum wo Schaltpulte auf einer Scheibe stehen die sich dreht, es erscheinen viele Gegner. Weiter zu einem Raum mit einem Maschinengewehr. Ich stelle mich dahinter drücke die Aktivierungs Taste und erledige alles was erscheint. In dem Raum befindet sich ein Energie Zaun, ich springe mit hilfe der Kiste rüber aber nichts passiert. Zurück und durch die einzige offene Tür. Über die Förderbänder auf den Balkon vor der Tür springen. Ich komme in einen Raum wo auf dem Boden tödliche Enegiestrahlen sind. Mit hilfe meines Greifhandschuhs und Kisten baue ich mir eine Weg zur Tür unten rechts hinter den Energiestrahlen. Weiter zu einem Aufzug. Ich fahre mit dem Auzug nach unten und erledige die Gegner. Die Gänge weiter bis zu einem neuen Aufzug. Ich erhalte ein Scharfschützengewehr und den Auftrag die Scharfschützen zu erledigen. Ich gehe zum Lift und ein neuer Level wird geladen.

Dschungel

Ich stehe vor einem Sumpfgebiet das ich durchqueren soll, eine neue Waffe gibt es auch. Flugzeuge kommen und setzen Gegner ab. Ich erreiche eine künstliche Insel wo es Munition gibt. Nach dem Sumpf bin ich plötzlich im Dschungel, hinter mir eine Feuerwand, es geht nur geradeaus. Es regnet und Blitz so das man eine schlechte Sicht hat. Nach dem Dschungel treffe ich meine Gefährten und erhalte die Saat des Verderbens die mir mehr Upgrades ermöglicht.

Autoverfolgung

Ich erhalte ein Fahrzeug und eine neue Waffe. Fahre vorwärts bis ich zu einer Barriere komme. Ich aktiviere einen Schalter, die Barriere wird geöffnet. Eine neue Barriere das gleiche Spiel. Ich komme zu einer Brücke steige aus und erledige die Scharfschützen auf der anderen Seite. Mit dem

Wagen über die Brücke zu einer Barriere die sich nicht ausschalten lässt. Zu Fuss weiter bis zu einem Gebäude. Als ich das Gebäude erreicht hatte wird ein neuer Level geladen.

Raumhafen.

Ich befinde mich in einem Raumhafen und treffe Keysha wieder und erhalte den Auftrag einen Stromgenerator auszuschalten. Ich laufe geradeaus bis ich zu 2 Schalter komme die ich aktiviere. Ich gehe weiter bis ich ein Maschinengewehr erreiche das ich aktiviere und sofort losballer auf die Gegner. Weiter zu einen Turm vor dem 4 Schalter sind die ich aktiviere, neue Gegnerwellen, renne zu dem MG und erledige alle. Zum Ausgang ein neuer Level wird geladen. Ich finde mich in einem Raumschiff wieder. Ein neuer Gefährte namens Trigger. Ausführlich mit allen Gefährten reden. Nach den Gesprächen gehe ich zu den bläulich schimmernden Schlafmodulen und drücke die aktivierungs Taste, eine Filmscene wird abgespielt. Danach bin ich auf dem Zentralplaneten und muss AI folgen. AI geht alleine durch ein Tor weiter. Ich warte auf die Feinde und erledige alle. Als ich weiter gehe erscheint eine neue Filmscene und ich bin wieder im Raumschiff. Ich spreche AI an und werde vor die Entscheidung gestellt zum Dschungelplaneten zurück zukehren oder zur Wasserwelt Wenomar. ACHTUNG auf der Wasserwelt befindet sich eine sehr schwierige Sprungpassage wer die nicht schafft für den ist das Spiel vorbei, ein zurück gibt es nicht (ausser einen Spielstand laden vor der Entscheidung). Im Dschungel war ich schon am Anfang des Spiels also entscheide ich mich für die Wasserwelt. Ich komme zur Alucino Bar und soll mit Hewra Kucminn sprechen. Ich gehe in der Bar die Treppe hoch und spreche mit Hewra Kucminn und nehme den Auftrag an. Dann zurück in eine Lift und ich bin wieder im Raumschiff wo ich mit den Gefährten ausführlich spreche. Wieder zu einem Schlafmodul.

Wasserwelt

Nach der Landung bekomme ich eine neue Waffe 2 verliere ich. Ich soll Egmy folgen, wir werden angegriffen und ich erhalte eine neue Waffe. Sie öffnet eine Schleuse für mich und wir kommen zu einem Uboot. Nach dem Uboot bin ich im Seeturm, innen ist alles vereist, ich muss einen Sicherheitscomputer finden. Ich gehe durch den einzigen offenen Eingang rechts. Am Computer angelangt aktiviere ich ihn und erhalte neue Anweisungen. Jetzt komme ich in den Raum mit der schwierigen Sprungpassage, mit der Freeze Waffe muss ich mit der rechten Maustaste eine Eiswand erzeugen an der ich hochspringe. Rechts hinten in der Ecke finde ich Munition für die Eiskanone. Die Munition erscheint nach einigen Sekunden wieder so kann ich mein Magazin voll laden. Dann am besten Speichern so kann man wenn die Waffe leer ist wieder laden und hat eine volle Waffe. Ich muss eine Etage höher. Dazu muss ich eine Eiswand vor den Leitungen vor dem leuchtenden Eingang erzeugen und daran hoch springen. Bei mir hat es geklappt wenn ich seitlich daran hochgesprungen bin. Das klappt nicht beim ersten mal vielleicht auch nicht beim 10ten oder 20ten mal aber irgendwann wird es klappen sonst ist das Spiel an dieser Stelle zuende. Oben angelangt in die Öffnung am Ende springen. Jetzt bin ich in der Kanalisation. Links finde ich Munition rechts geht es nach oben. Durch die einzige offene Tür in einen Gang. Am Ende des Ganges Munition. Weiter in einen Raum wo wieder ein Computer aktiviert wird, eine Menge Feinde erscheinen. Wieder in eine Öffnung im Boden springen wieder in der Kanalisation. Nach der Kanalisation in einem Gang. Ich komme in einen Raum wo der Computer offline ist. Mit dem Greifhandschuh nehme ich rechts unten die bläulich schimmernde Kugel und platziere sie an dem Stromleiter der nicht angeschlossen ist, Computer aktivieren dadurch wird eine Wassersäule aktiviert in der ich nach oben schwebe. Ich komme in einen Raum wo unten ein Computer ist und hole mir den Code. Jetzt muss ich wieder nach oben um zum Eingang zu gelangen. Dazu gibt es 2 Möglichkeiten eine Eiswand oder ich springe auf das Rohr vor dem Eingang wo der weisse Dampf herauskommt und springe auf den Gang oben. Ich komme zu einem Aquarium mit einem riesen Hai, dort springe ich in eine Öffnung am Boden. Ich aktiviere einen Computer der dem Fisch einen Stromschlag versetzt. Wieder in das Aquarium und nach oben schwimmen dadurch gelange ich in einen neuen Raum. Zu dem Computer links neben dem Raumschiff, eine Menge Feinde erscheinen. Zurück ins Aquarium und nach unten ein neuer Level. Ich stehe einem Gegner gegenüber den ich erledige aus ihm kommt ein Parasit und die Meldung das er nicht zu töten ist. Aber ich finde keinen Ausgang also halte ich mit allem was ich hab auf den Parasiten bis er doch stirbt, danach bin ich wieder im Raumschiff und

rede mit allen. Schlafmodul.

Dschungel

Zurück auf den Dschungelplaneten die alten Waffen sind wieder dabei. Im Dschungel immer weiter geradeaus. Ich komme in ein Gebiet das teilweise eingezäunt ist und ein Fahrzeug steht das ich noch nicht benutzen kann weil da eine Barriere ist. Ganz links daran vorbei bis zu einem Rondell mit einem Schalter, die Barriere wird geöffnet. Mit dem Wagen weiter fahren. Wieder eine Barriere die Energieversorgung oben rechts kaputtgeschiesen. Bis zum Ende fahren dann wird ein neuer Level geladen. Ich komme in einen Bahnhof erledige die Feinde. Links liegen 3 Kisten mit grünen und blauen Streifen. Auf die andere Seite zu einer verschlossenen Tür links und rechts blaue und grüne Makierungen. Zurück und eine blaue und eine grüne Kiste geholt und in die Makierungen eingesetzt, die Tür öffnet sich ein Gegner kommt. Wieder ein Lift. Aus dem Lift raus geradeaus die Treppe runter. Ich springe in ein Loch und werde direkt angegriffen. Ein Raum mit 3 Türen. Durch die rechte Tür und hinunter springen den Schalter aktivieren Tür ist offen. Ich komme in einen Raum mit Computerarbeitsplätzen und gehe durch die hintere Tür. Eine Meldung erscheint das ich zum Hochofen soll, weiter geradeaus. Ich treffe Al wieder. Durch die Tür und den Gang weiter in eine Grosse Halle bis zum Ende, bekomme eine neue Waffe. Den ganzen Weg wieder zurück. Im Zug in ein Loch im Boden springen. Ich komme in den Raum mit dem Maschinengewehr wo ich schon einmal war. Zum MG und sofort losballern. Durch die Tür hinten recht gehts weiter bis zu einem Aufzug. Ich komme in eine grosse Halle wo ein harter Kampf beginnt ein Parasit erscheint ich schiese was die Waffen hergeben bis der Parasit tot ist danach bin ich wieder im Raumschiff und rede mit allen. Dann Schlafmodul.

Wieder auf dem Zentralplanete in der Alocino Bar meine Belohnung abholen. Als ich zum Lift zurückkehre sprechen mich 2 Aliens an ob ich einen Auftrag annehme ihren Anführer Garatuga Vrinch zu befreien, ich nehme den Auftrag an. Gehe in den Lift und befinde mich in der Halle des Zentralplaneten.

Keyshas Lage

Werde angegriffen die Feinde scheinen Unsterblich zu sein renne deshalb nach rechts vorn und runter in einen Gang. Scheint eine Art Kanalisation zu sein, treffe auf Ruen ein E-Vampir ich soll ihm zum Versteck der Vampire folgen, eine neue Waffe hab ich auch. Ich komme an eine Stelle die durch kurze Rohrstücke versperrt sind. Benutze den Greifhandschuh. Am Ende des Weges treffe ich auf Keysha, rechts Munitionskisten. Ich renne zu dem Maschinengewehr vorne und fange anzuschiesen, Ballern, Ballern, Ballern, ab und zu kommt ein Gegner aus einer anderen Tür die mit dem MG nicht zuerreich sind ich erledige sie mit dem Flammenwerfer. Dann kommt ein Parasit, mit dem MG erledigen. Nach dem Gefecht erst alle DNA Punkte einsammeln bevor das Gespräch mit Keysha und Trigger beginnt am Ende des Gesprächs ist man automatisch im Raumschiff. Im Raumschiff rede ich mit Trigger und ein Neuer Level beginnt

Erdenkreuzer

Ich befinde mich an der Bordkanone und muss die Verfolger abschießen. Wir landen im Glimivir Gürtel im Innern des Künstlichen Ring im Wrack des Erdenkreuzers. Nach dem Gespräch gehe ich mit Keysha los. Eine Neue Waffe mit ordentlich Wumms. Ich komme in einen Raum mit einer Treppe dort muss ich mit den Greifhandschuh eine Platte hochhalten um mich vor den Sonnenstrahlen zu schützen bis Keysha die Sonnenblenden geschlossen hat. Wieder ein Raum mit einer Treppe links unten kann ich an den Schaltern einen Teil der Sonnenblenden schliessen vor den anderen schütze ich mich mit einer Platte. Ich komme zu einer Tür wo ich mit dem Greifhandschuh eine Kiste wegziehe. Wir kommen in eine Halle wo mehrere grosse Bomben stehen ein Filmsequenz wird abgespielt wo wir rennen dann sind wir in einem Raum wo Keysha ein Tor hacken muss und ich sie dabei beschütze. Ein neuer Level wo Keysha eine Laserbarriere hacken muss. Wir sind in einem Hangar wo ich den Lift erreichen muss. Nach unten zum Infopunkt wo Keysha die Daten lädt ich muss derweil die Feinde die in grosser Zahl erscheinen erledigen. Danach schnell zum Lift um den Sonnenstrahlen zu entkommen. Oben angelangt nach rechts vorn und auf die Schalter klicken danach sind wir wieder im Raumschiff. Reden, Schlafmodul.

Zentralplanet

Auf den Zentralplanet ich spreche mit AI. Ich gehe durch die Lifthalle bis ich auf Feinde stosse, nachdem ich sie erledigt habe ist schräg unten ein Tor vor dem 2 Wachen stehen, erledigen und durch. Neue Feinde erscheinen ich gehe in das Gebäude in der Mitte und bin im Präsidentenpalast. Nach dem Gespräch mit dem Präsidenten erscheinen seine Bodyguards, nachdem sie erledigt sind gehe ich hinter den Lift und aktiviere den Computer dann spreche ich nochmal mit dem Präsidenten und ein Parasit erscheint, ein hartnäckiger Gegner. Danach ein Stockwerk höher und die Räume durchsuchen. Befreie Garatuga Vrinch aber er schießt auf mich. Sein Ende. Dann zu dem Computer des Präsidenten. Die Meldung erscheint das ich zurück kommen soll. In den Lift und ich bin wieder im Raumschiff. Trigger macht Ärger aber nach einem Boxkampf mit ihm ist alles in Ordnung. Nach dem Gespräch mit AI zum Schlafmodul.

Nemesis

Ich befinde mich auf dem Planeten Nemesis unser Raumschiff wurde von einem Meteoriten zerstört. Erhalte eine Neue Waffe. Wir gehen auf die Feuerwand zu und Feinde erscheinen nachdem alle erledigt sind ist die Feuerwand verschwunden. So geht es weiter bis wir in einem Lift landen. Ich muss zur Landeplattform und das startende Schiff stoppen. Das Schiff ist nicht zu stoppen, erhalte eine Doppelläufige Gattling MG und erledige damit alle GT Soldaten. Nach der Filmszene im Raumschiff geht es zurück nach Wenomar einen Parasiten töten.

Wasserwelt

Ich mache mich auf den kurzen Weg zum Parasiten. Nachdem ich den Parasiten erledigt habe befinde ich mich automatisch im Glimvier Gürtel

Glimvier Gürtel

Ich laufe auf das Gelände und erledige alle Gegner. Dann durch die Halle. Als ich aus der Halle rauskomme ist ein Stück vor mir ein Maschinengewehr, nachdem die Gegner erledigt sind erhalte ich die Meldung das ich alle Maschinen zerstören muss. Ich laufe durch die Hallen zurück und zerstöre alle Maschinen (die gelben die rauf und runter gehen) indem ich auf sie schieße. Danach gehe ich durch das Tor mit den leuchtenden Schriftzeichen darüber. Ich gehe bis zum Ende der Halle dann ertönt eine Stimme. Die Meldung weg vom Tor lässt mich nach hinten rennen dann eine Explosion. Ein Neuer Level wird geladen. Ich bin in einem Gang und bekomme den Auftrag das Kraftfeld zu deaktivieren. Am Ende des Ganges sind rechts unten blauschimmernde Würfel, ich schieße auf sie und das Kraftfeld öffnet sich. Ich gehe nach links in einen Gang bis zum Ende und finde eine Munitionskiste. Dann wieder zurück. Die Meldung ertönt "da kommst du nicht durch" links öffnet sich eine Tür und Feinde erscheinen. Die roten Würfel über der Tür sind grün geworden ich gehe durch die Tür und kome in einen Raum in dem 4 Kugeln schweben. Links hinten ist eine kleine rot leuchtende Kugel ich geh zu ihr und sie wird aktiviert und grün. Aus dem Raum und in einen anderen wo die Würfel über der Tür grün sind. Dort ist leicht rechts eine rote Kugel die ich in eine grüne verwandle. Raus und den Gang ein Stück vorwärts wo eine weitere Tür mit grünen Würfeln ist, hindurch und ich bin in einem riesigen Raum mit einer Menge Gegner. Ich gehe durch eine Tür und bin im Labor. Im Labor treffe ich meine Tochter Marren wieder auf der Bühne spricht mich eine Person an dann erscheinen eine Menge Feinde. Als alle erledigt sind spricht die Person wieder mit mir dann erscheint ein Parasit wenn der erledigt ist greift mich die Person an. Danach werde ich vor die Wahl gestellt meine Tochter zu retten oder sterben zu lassen natürlich rette ich sie. Nach der Filmszene zum Zentralplaneten.

Zentralplanet Kernreaktor

Ich stehe vor dem Kernreaktor und rede mit einem Wesen danach werde ich vor die Wahl gestellt reinzuspringen oder nicht. Keine Angst nach dem Sprung komme ich wieder. Sollte ich nicht springen greifen mich AI und Trigger an es sind harte Gegner, sollte es mir gelingen sie zu töten muss ich danach alleine weiter ziehen. Also springe ich. Eine Filmszene wo ich aus dem Reaktor komme und mit den Gefährten spreche. Danach wieder im Raumschiff. Ich wecke Keysha auf, nach den Gesprächen Schlafmodul.

Alien Tempel

Nach dem Schlafmodul befinde ich mich in einem Areal wo ich die Geschütze in den Ecken zerstöre. Dann mit dem Auzug nach unten die Gegner erledigen und die 2 Schalttafeln aktivieren.

Eine Tür öffnet sich, in dem Raum befindet sich Sprengstoff den ich mit dem Auzug nach oben schaffe. Geradeaus leuchtet es rot dort platziere ich die Sprengladungen. Wenn ich die letzte Sprengladung abgelegt habe beginnt ein Countdown ich renne nach hinten und das Tor wird gesprengt. Ich komme in einen Raum wo ich über die Transportbänder nach unten springe zu einem Ausgang. Bin wieder im Raum wo ich die Sprengladungen geholt habe und gehe durch die linke Tür. Ich komme in einen Bahnhof, auf die andere Seite und komme in einen Raum wo sich 4 Laserstrahlen kreuzen. Weiter zu einem Raum mit einer Drehscheibe und Schalttafeln gehe durch den einzigen Ausgang und komme in einen Raum mit vielen Gegnern dann erscheint ein Parasit, ein harter Kampf. Ein neuer Level wird geladen.

Final Kampf

Ich verliere den Flammenwerfer und bekomme das Doppelläufige Maschinengewehr. Weiter geradeaus dann erscheint eine Meldung das ich mich Entscheiden muss ein Zurück gibt es nicht. Ich entscheide mich erstmal nach rechts unter den Elektrostrahlen herzugehen und laufe durch die Gänge aber es bringt nicht viel. Wieder zurück und geradeaus in die leuchtende Säule. Ein Neuer Level wird geladen und ich befinde mich in der Halle des Hüters. Ich stehe noch nicht dem Hüter gegenüber sondern muss meine Regenerationsfähigkeit wieder erlangen. Ich schiese auf die blauen Zapfen an den Säulen um die Stromzufuhr zuunterbrechen dann schies ich auf die grosse Halbkugel. Wenn das erledigt ist gehe ich durch das blaue Tor und stehe endlich dem Hüter gegenüber. Links und rechts Munitionskisten. Am Rande des Hüters sind eine Art Schlangen die aus dem Boden kommen und die Strahlen abschießen, GT Soldaten erscheinen auch noch. Um die Schlangen zuvernichten mit der Elektrowaffe einen Elektrobomben auf sie schies (rechte Maustaste). Andere Waffen zerstören sie nicht, sie ziehen sich zurück und kommen nach einigen Sekunden wieder hervor. Wenn die Schlangen erledigt sind greift der Hüter in Gestalt eines Parasiten an. Nachdem er Vernichtet ist beginnt eine Filmszene und das Spiel ist zu Ende. Hurra ich habe es geschafft.