

Serious Sam 3: Before The First Encounter Lösung

Aus dem englischen übersetzt mit deepl.com

Hinweis: Auf youtube.com gibt es ein Video, das die Wege zu den Geheimnissen zeigt. In der Suchzeile "Serious Sam 3 BFE Secrets" reinschreiben, dann wird das Video angezeigt.

Lösung

Sommer in Kairo

Sobald du vom Boden aufstehst, verlasse die Hütte und biege links ab. Während du weitermachst, wird ein Gnaar angreifen. Verwenden Sie E oder die linke Maustaste (PC-Steuerung), um ihr das Auge auszu reißen. (ja, das ist eine sie). Gehen Sie zum Rand des Gebäudes. Sieh das grüne Licht da drüben? Wirf das Auge darauf. Wenn du es richtig machst, geht eine Schrotflinte los. die auf dich zukommen. Nimm es und benutze es, um einen weiteren Gnaar zu töten. (Geheimnis 1/17) Sobald sie tot ist, geh in die nächste Ecke. Springen Sie zum Gebäude gegenüber dem Weg. Hinter einer kleinen Hütte befindet sich ein geheimer Vorschlaghammer (2/17). Nimm das und nimm den sicheren Weg durch das Gebäude, du bekommst trotzdem einen. Gehe nach rechts und gehe auf das nächste Dach. Kehre zum Ausgangsgebäude zurück. Springen Sie rüber auf den Gitterbalkon (Sie werden nicht fallen, wenn Sie es richtig machen). Dann dreh dich um. und von oben auf den zweiten Balkon springen. Es gibt ein paar geheime Gewehrpatronen zum Sammeln (3/17). Mit denen in der Hand, springen Sie zum nächsten Gitterbalkon, dann zu ebenerdig. Dem Ausgangsgebäude zugewandt, links abbiegen und weitergehen. In einer Gasse auf der linken Seite der.... Gasse... du wirst ein kleines grünes Ding sehen. Schnapp dir die geheime Schrotflinte Granaten, biegen Sie nach rechts ab und töten Sie einen geköpften Rocketeer. (4/17) Verlasse die Gasse und biege links ab. Du wirst auf einer Straße auftauchen. Biegen Sie links ab und einen angreifenden Gnaar töten. Dann geh nach vorne. Siehst du den blauen Müllcontainer rechts? Geht um das Haus herum, um ein paar Holzkisten zu finden. Springt auf sie, dann zum Müllcontainer, dann zu einem roten Ding, dann zum Balkon für eine geheime Rüstung (5/17). Springen Sie zum Boden hinunter und gehen Sie zum Ende der Straße mit dem seltsamen Schreiben. Du wirst einen riesigen Außerirdischen vorbeiziehen sehen. Biegen Sie rechts in eine Gasse ein und ergreifen Sie die zwei rote Gesundheitspillen. Geh vorwärts, töte einen Gnaar, der aus der Wand kommt um mehr Gesundheit zu bekommen. Geh in das Loch, das der Gnaar gemacht hat, und komm auf einer Straße raus. Mehr Gnaars werden angreifen, während du gehst - töte sie alle. Am Ende dieser Straße, hinter einer Mauer, ist etwas Gesundheit. Schnapp es dir, dann geh hinein in eine Gasse auf der rechten Straßenseite. Ein Gnaar greift an, und dann gibt es da noch die Gesundheitspillen in den Garagen rechts und am Ende. Gegenüber, wo du herkommst von dort links abbiegen, dann am Ende rechts abbiegen. Es gibt eine Gesundheitspille - nimm sie. Das ist ein Mini-Geheimnis. (6/17) Verlassen und bis zum Ende gehen. Bieg links ab. Eine Garage links ist etwas gesünder - ich bin detailliert, nicht wahr? Betritt ein Loch in der Mauer und beobachte einen Gnaar-Angriff von links, bevor du reingehst. Deine Mitstreiter werden dich anrufen - drehe dich um und gehe hinein in die Garage für mehr Gesundheit. Verlasse die Gasse und kreuze die Gasse, um eine Pille auf einem Fass und eine weitere Garage mit mehr Pillen links davon. Gehe zu den anderen wieder zur Seite und biegen Sie nach links ab. Es gibt eine kleine Passage, durch die man gehen kann. Auf der rechten Seite dieses Abschnitts ist Gesundheit und eine Treppe. Klettere hinauf, springe über die Lücken. Auf einem Balkon da oben findest du das geheime klassische Outfit. (7/17) und erhalten eine Leistung (Classic Outfit). Geht zurück zum Boden und geht den Flur nach rechts hinaus. Überqueren Sie die Straße in eine andere Gasse. Auf der rechten Seite befindet sich eine Garage mit Gesundheitszustand. Nimm es und geh bis zur Wand. Biegt rechts ab, um eine weitere Wand zu sehen. Ein Busch verdeckt es, aber es gibt noch mehr, ein kleiner Spalt in der Wand. Geht durch und schnappt euch etwas geheime elektrische Munition (8/17). Es ist im Moment sinnlos, aber ich bin sicher, wir werden etwas finden, womit wir das aufnehmen können. Verlasse den geheimen Bereich und biege links ab. Es gibt noch eine weitere Gesundheitsgarage rechts. Schnappt es euch, kehrt dann auf die Straße zurück und geht nach links. Es gibt einen enthaupteten Rocketeer für dich zum Töten. Gehen Sie die Straße hinunter, um ein außerirdisches Schiff zu sehen das ein Gebäude zerstört. Dann schnapp dir ein paar

Gesundheitshelfer und töte ein paar Gnaars und geköpfte Rocketeers. Wenn sie alle tot sind, gibt es eine kleine Garage mit einem Rüstungssplitter. Schnappen Sie es sich, drehen Sie sich dann um und überqueren Sie den Hof für eine weitere Garage. mit einem 10-Panzer Pickup. Dann geh nach hinten. Hier gibt es eine Holzhütte mit noch ein paar weitere Gesundheitsspillen. Mit denen in der Hand, gehen Sie zur Ziegelmauer links von der Garage mit dem Rüstungssplitter. Geht durch das Loch. Hinter einem grauen Müllcontainer verbirgt sich eine eine Wand mit einigen erkennbaren strukturellen Problemen. Schlagen Sie es mit dem Vorschlaghammer ein und betreten den geheimen Hof für eine Rüstung (9/17). Schau dir die Poster an, wenn du willst, und dann verlasse den Hof und biege links ab. Kreuz den Hof und schnappen Sie sich etwas mehr Gesundheit. Verlassen Sie die Autobahn, biegen Sie rechts ab und holen Sie sich etwas Gesundheit und eine Pistole von dem toten Kerl. Geh vorwärts und erschieß einen enthaupteten Kamikaze. Dann drehen Sie sich um in der Nähe. Abseits des Torbogens, aus dem die Kamikaze kam, liegt ein Haufen von Kisten. Springt auf sie und springt über die Mauer, um einen geheimen Hof zu betreten (10/17). Holen die Sturmgewehr-Munition, und dann zurück über die Wand springen mit ein paar weiteren Kisten und wünschte, du hättest einen gewalttätigen Angriff. Gehen Sie durch den Torbogen. Auf der rechten Seite befinden sich mehrere Rocketeers und Gnaars. Töten Sie alle, und dann gehen Sie über die Straße vom Torbogen. Links ist ein blauer Müllcontainer mit einem Fass, das in der Nähe liegt. Spring auf das Fass, dann auf den Müllcontainer. und schließlich über das Tor in einen geheimen Hof. (11/17) Holen Sie Ihren Vorschlaghammer raus und holt die Rüstung. Es werden zwei Kleer-Skelette erscheinen - eines vorne und eines in der Mitte. Töte sie beide schnell. Ziehen Sie Ihre Pistole heraus und benutzen Sie den Lastwagen, um zu springen zurück über das Tor. Ein Kamikaze wird dich angreifen, also erschieß ihn schnell. Dann geh zurück in den geheimen Hof. Springt auf ein paar Kisten und auf die Dächer zu den Dächern rechts. Zuerst gehst du nach links und schießt die Kamikaze in die Ferne. Dann springt über einige Dächer, um geheime Gewehrpatronen zu bekommen (12/17). Aber spring nicht runter. Nach rechts abbiegen, um eine Pille an der Ecke zu sehen. Spring, um es zu schnappen und hol dir ein anderes Geheimnis. (13/17) Versuchen Sie, auf der Wand zu landen. Gehen Sie zurück zum Munitions-Dach der Flinte, dann zum Hauptdach. Geh nach links. In einer Gasse auf dem Boden gibt es etwas geheime Elektrizität Munition. (14/17) Schnappt sie euch und benutzt die Kisten, um auf den Parkplatz zu gelangen. Geh zum Granatengebäude der Schrotflinte. Es gibt Pillen auf der einen Seite und 10 Gesundheitszustände auf der anderen Seite. Auf der anderen Seite des Grundstücks befindet sich eine Hütte mit Fässern daneben und Pillen auf den Fässern. Wendet euch nun dem Hügel zu. Es gibt zwei Reihen von Garagen hinten, um mit ein paar Brettern dazwischen zurückzukehren. Schlagen Sie sie mit dem Vorschlaghammer und gehen Sie auf der rechten Seite. Springt auf das Auto und auf die Garagen. Geh in den Spalt zwischen ihnen und schnappen Sie sich einige geheime Sturmgewehrkugeln (15/17). Beenden mit einem in der Nähe des Fasses. Gehen Sie zum Ausgang des Grundstücks (weg vom Hügel) und nehmen Sie die Rüstung. Kehrt auf die Straße zurück. Biegen Sie nach links ab und beginnen Sie mit dem Rückwärtsgehen. Mehrere Kamikazes und Gnaars werden angreifen, also töte sie. Dann gehen Sie zum Ende der Straße. Es werden 4 Pillen hintereinander folgen, also nimm sie. Dann kehren Sie zurück zu der Parkplatz. Beachten Sie, dass einige geköpfte Rocketeers auf der linken Seite erscheinen. Jetzt ist es an der Zeit, den Hügel zu erklimmen. Nähern Sie sich dem Hügel, und ein einsamer Kamikaze wird sich dem Hügel nähern, dich angreifen. Erschieß ihn und fang mit dem Rückwärtstgehen an. Ein ganzes Chaos von Kamikazes wird es geben dich anzugreifen. (Wo habe ich das schon mal gesehen?) Versuchen Sie, nicht zu sterben. Ich empfehle gehe zurück auf die Straße. Wenn sie alle tot sind, gehen Sie über den Hügel in einen Hof mit einem ein Obelisk. Während Sam vom Hauptquartier angerufen wird, gehen Sie in die linke Ecke des Hofes für ein paar Schrotflintenpatronen. Dann erschieße eine Menge Rocketeers. Nachdem sie tot sind, Kamikazes sind als nächstes dran. Es gibt etwas Rüstung und Gesundheit durch den abgeschalteten Hubschrauber, wenn du es brauchst. Es gibt auch eine geheime Rüstung in einer Gasse ganz links. (16/17). Nach dieser Welle werden noch ein paar weitere Rocketeers herauskommen, aber sie sind einfach. Ausrüsten mit Ihren Vorschlaghammer und gehen Sie zum Eingang des Museums. Töte die 4 Gnaars die erscheinen. Dann geh vorwärts, nimm die

Gesundheitspille und nähere dich der großen Tafel an der Wand. Du wirst es übersetzen und eine weitere Leistung erhalten (Lehrling Ägyptologe). Geht vorwärts und betretet den Innenhof. Du wirst eine Nachricht erhalten. Ich sage dir, du sollst reingehen und Professor Stein suchen. Auf der linken Seite des Eingangs befinden sich mehrere Gesundheitspillen. Nach rechts gehen, um zu sammeln mehrere Rüstungssplinter. Sammle sie alle ein und gehe dann in die rechte Ecke der Museum. In der Nähe einer Leiche findest du einige Rüstungen und Gesundheitspillen. Weitermachen und zwei weitere Gesundheitspillen auf einer Kiste nehmen. Gehe vorwärts es folgen zehn Gesundheits-Pickups, die auf einer anderen Kiste liegen. Wenn du auf der anderen Seite ankommst, werden mehrere Kleers aus dem Fenster springen. Tötet sie alle. Sobald sie alle tot sind, erhalten Sie eine Meldung, dass der geheime Arc de Triomphe aktiviert wurde. Dreht euch um und ihr seht eine seltsame Felsenstruktur. Geh hinein in den Bogen. Das Geheimnis von Triomphe (17/17). Du wirst von vier Kamikazes angegriffen. Tötet sie, und kehren dann in das Gebiet zurück, in dem die Kleers angegriffen haben. Es gibt eine Tür in dem Gebäude. Nimm alle herumliegenden Geräte und gehe dann rein, um eine Leistung zu erzielen. (Serious Beginner) und beenden Sie den Level.

In das Spinnennest hinein

Sam wird seine Taschenlampe einschalten. Biegen Sie rechts ab und schauen Sie zwischen der zweiten und der dritte Maschinen für einige geheime Schrotflintenpatronen (1/9). Klettere die Stairs hoch und gehe in den Flur. Das Hauptquartier wird Sam anrufen, und es gibt eine Gesundheit, die du bekommen kannst. Drehen dich nach links und zertrümmern die Kisten und Holzbohlen für eine geheime Sturmgewehrmunition. (2/9). Fang jetzt an, durch den Flur zu gehen. In einer Zweigstelle auf der linken Seite befindet sich eine Rüstung. Gehen Sie durch den Saal, um eine weitere ägyptische Tafel zu finden, die Sie übersetzen können. Klettert nun die Treppe hinauf. In diesem Raum schnapp dir ein paar Rüstungsscherben und Gesundheitspillen. Die Treppe hochgehen, um zum Ende zu gelangen. Oben in einem großen Flur. Sam wird etwas vorbeiziehen sehen und anfangen zu summen. Spider-Man's Thema. Im ganzen Saal sind einige Eier. Zerschlage sie und die Antaresianische Hatchlings, die mit dem Vorschlaghammer auftauchen. Wenn Sie das Ende der Halle erreichen. finden Sie eine Tür mit der dritten ägyptischen Tafel auf der rechten Seite. Betretet den nächsten Raum und schießt ein paar Hatchlings und ein Juvenile. Dann nehmen Sie die Gesundheit und Rüstung. Betretet den nächsten Raum, räumt ihn von Hatchlings und nimmt die Gesundheit. Im nächsten Korridor greifen ein paar Juveniles von links an. Töten und nehmen Sie die Gesundheit rechts. An diesem Ende des Korridors befindet sich eine Rüstung die du dir schnappen kannst. Dreh dich um und geh in die andere Richtung. Es gibt einige Hatchling-Eier am Ende der Halle. Geh in den Raum auf der linken Seite und nimm die Geheimnis Gewehrpatronen in der rechten Ecke hinter der Säule (3/9). Liegend auf dem Boden ist die vierte ägyptische Tafel. Kehrt in den Saal zurück und geht bis zum Ende. Ein Kamikaze wird dich belasten. Töten ihn. Nimm die Gesundheit, gehe die Treppe hinauf und töte einen Hatchling auf dem Boden, einen an der Decke. Nimm etwas Rüstung in der Nähe und gehe in den nächsten Flur. Töten Sie 2 Juveniles und ein Hatchling. Auf der rechten Seite des Flurs befindet sich eine Tür mit einem "Kein Zutritt" unterschrieben. Geht direkt durch diese Tür und geht in den nächsten Raum. für eine geheime Doppellauf-Flinte! (4/9) Kehrt zum Flur zurück und geht nach rechts. In der nächsten Halle, schießen Sie einen Hatchling über uns und ein Juvenile auf der anderen Seite des Flurs. In den zweiten Raum auf der linken Seite gehen und einen Juvenile töten. Von hier aus geht ihr in den nächsten Raum auf der rechten Seite und tötet einen weiteren. Juvenil. Schnapp dir die Gesundheit in der linken hinteren Ecke und zerschlage den Schrank, um eine Taste zu finden. Drück sie. Geht nun zurück in den Flur. Wenn die Untertitel eingeschaltet sind, werden Sie sehen ein paar zufällige Oohs und Aahs. Ich frage mich, was sie bedeuten. Bevor wir in die nächste Tür gehen, auf das Geländer klettern. Da ist ein sehr schmaler Vorsprung an der Wand, der uns helfen wird, dich kaum halten kann. Folgt ihm auf die andere Seite des Raumes. Schnapp dir ein Geheimnis 50 Gesundheit (5/9) und gehen Sie in die leicht geöffnete Tür für ein weiteres Geheimnis (6/9). Gehe zu den nächsten Raum und nimm die geheime 50er Rüstung (7/9). Wenn du willst, kannst du in die den

nächsten Raum und spring in den darunter. Diese Verknüpfung ermöglicht es Ihnen, Folgendes zu tun, überspringen Sie die nächsten vier Absätze und kommen Sie zum Ende des Levels. Wenn du alles willst die Tötungen und Geheimnisse, lesen Sie weiter. Wenn das alles erledigt ist, kehren Sie auf den linken Balkon zurück, so wie Sie gekommen sind, und betreten Sie den Korridor. Geht in den Raum auf der rechten Seite und geht einen weiteren Gang hinunter. Schießen Sie ein Ei aus Juvenile und Hatchling. Weiter in den Keller, mit einer Rüstung Splitter, während du gehst. Schnapp dir ein paar Gesundheitspillen und entschlüssel die Tafel auf der linken Seite. Gehen Sie durch den Flur, nehmen Sie die Pillen und 10 Personen im Raum auf der rechten Seite. Gehen Sie weiter und sehen Sie sich eine Cutscene an. Wenn es endet, bekommst du eine Leistung (Wanted Tot oder lebendig). Schauen Sie direkt hinter sich und übersetzen Sie die nächste Tafel. Zerschlage alle Eier und Hatchlings in diesem Raum. Wenn du fertig bist, geh nach ganz rechts die Seite des Raumes, die der Tür zugewandt ist, aus der du gekommen bist. Ein Gnaar und mehr Hatchlings wird angreifen. Lustige Tatsache: Der Gnaar ist der erste nicht-spinnende Feind, mit dem du kämpfst auf diese Ebene. Weiter bis zu einer Kreuzung. Links davon ist ein weiterer Gnaar zu töten. Schau hinter die Sphinx, um einen Knopf zu finden. Drücke es, um etwas geheime Elektrizität zu enthüllen, Munition (8/9). Der Abstellraum zu deiner Linken hat etwas Gesundheit. Gehen Sie weiter durch die Halle, um mehr Gesundheit in einer weiteren Abstellkammer auf der linken Seite zu finden. Geht weiter zum nächsten Raum. Zuerst die 2 Gnaars töten und dann die Eier rühren. Oder sie zu wildern. Oder sie hart kochen. Oder eine Omlet machen. Oder sie roh essen. Was auch immer du lieber machst. Durch den Korridor weitergehen und weitere Hatchlings töten. Gehe zur nächsten T-Kreuzung und biegen Sie rechts ab. Nimm 25 Lebenspunkte und zerschlage den Schrank. Gehen Sie in eine gruselige Halle mit dem Geist eines Soldaten und nehmen Sie die geheime Laserpistole (9/9). Kehrt zum Hauptgang zurück und macht weiter. Im nächsten Raum, töte noch ein paar mehr Hatchlings und den ersten Schrotflintenschützen. Er lässt seine Schrotflinte fallen, also wenn du es nicht geschafft hast das erste Geheimnis im Sommer in Kairo, jetzt kannst du eine Schrotflinte haben. Wenn du es geschafft hast es, nun.... die Granaten sind schön. Schnappen Sie sich die Gesundheit in der rechten Ecke und weiter in den nächsten Flur. Nimm etwas Gesundheit auf der linken Seite und töte 2 Gnaars im Nebenraum. Geht weiter in den Raum und tötet zwei weitere Gnaars. Greife 3 Rüstungssplitter und ein Gesundheitspaket und mach weiter. Töten Sie mehrere Juveniles und ein paar Hatchlings. Den Flur hinuntergehen. Im nächsten Raum geh über die Treppe, um eine Rüstung zu holen. Nun die Treppe hinaufgehen und die Gesundheit und die Rüstung nehmen. Der nächste Flur hat mehrere Schrottschützen. Sobald sie alle tot sind, nimm ihre Schrotflinten. Ein Abstellraum auf der linken Seite hat eine Gesundheitsaufnahme. Weiter durch den Flur und töte Schrottschützen. Eine weitere Abstellkammer auf der linken Seite hat eine Rüstung. Die Treppe hoch. Im nächsten Flur befinden sich mehrere weitere Schrottschützen und ein paar Hatchling-Eier, die du abschießen kannst. Da liegen Gewehrpatronen auf einer Kiste auf der linken Seite. Am Ende der Halle befinden sich weitere Granaten und Gesundheit. Gehen Sie in den Raum am Ende und töten die Shotgunners. Es gibt etwas Gesundheit und Rüstung hier für dich. Der nächste Raum hat auch einige Schrottschützen und einen Hatchling. Erledige sie und nimm die Gesundheit und die Rüstung mit. Geh in den nächsten Raum. Dieser Raum hat einen einsamen Schrottschützen und 2 Hatchlings. Töte sie und nimm noch ein paar mehr Gesundheit und Rüstung. Klettert dann über den Schutt. In diesem Raum werden Sie angegriffen von einem erwachsenen Arachnoiden. Töte ihn mit der Laserpistole. Dann wirst du angegriffen von ein paar Gnaars. Sobald sie tot sind, nimm die Gesundheit und Rüstung und gehe durch das Loch, um den Level zu beenden.

Gebrochene Flügel

Auf Anrieb erhalten Sie einen Anruf, der Sie anweist, zum Ibn Tulun Moschee zu fahren für den Abbau. Gehen Sie vorwärts und links in einen Gang zur nächsten Straße. Ein Schütze greift von links an, also töte ihn. Gehen Sie die Straße entlang und einen weiteren Schützen töten. Gehen Sie durch die Öffnung, gehen Sie nach links und nehmen Sie die Gesundheit in der Garage. Verlasse das Gebäude und gehe in die Öffnung. Sie betreten einen weiteren Hof. Tötet die Flintenschützen,

und pass auf den Schützen auf dem Dach auf. Nachdem sie alle tot sind, nimm die Gesundheitspillen gegenüber dem Eingang. Jetzt geh in die Garage. Auf der Seite in der Nähe von der Wand ist eine Rüstung. Geht auf die andere Seite und springt auf das Auto. Sprung auf das Dach. Dies ist ein guter Aussichtspunkt, um Bösewichte zu töten, wenn man es braucht. Springt zu dem Gebäude, in dem sich der Schütze für eine geheime Schrotflinte befand, Granaten (1/16). Springen Sie nach unten und gehen Sie um das Gebäude herum. In einer Garage gibt es einige Rüstung. Weiter durch den nächsten Torbogen und tötet mehrere Flintenschützen und einen Gnaar. Springt auf den Müllcontainer und springt dann über die Wand. Sammle die Geheimnis Rüstung (2/16) und benutzen Sie die Fässer, um zur Hauptstraße zurückzukehren. In die Garage gehen die Straße runter und nimm die Schrotflinte, die Gesundheit und die Rüstung. Auf der anderen Straßenseite in eine weitere Garage ist Gesundheit und mehr Schrotflintenpatronen. Gehen Sie nun in die nächste Straße. Mehrere Flintenschützen werden von links angreifen, also schalten Sie sie aus. Überqueren Sie nun die Straße und klettern Sie auf den Schutthaufen. Auf der rechten Seite dieses Gebäudes befindet sich die etwas geheime Gesundheit (3/16). Überqueren Sie die Straße wieder und nehmen Sie die Granaten in der Garage. Verlasse die Garage geh nach rechts und betrete die Gasse. Ein Gnaar wird dich angreifen. Sobald sie tot ist, nimmst du die Rüstung in der rechten Garage und die Schrotflintenpatronen auf der linken Seite. Verlasse die Gasse und gehe nach links. Unterqueren Sie die Autobahn, um einen massiven Gnaar Angriff auszulösen. Benutze den sledgehamer, oder du wirst tot oder in einer Welt des Schmerzes enden. Wenn Du fertig bist, geh wieder die Straße hoch. In einer Abstellkammer auf der linken Seite befindet sich ein weiterer Gnaar, einige Granaten und eine geheime Gesundheitspille (4/16) in der Ecke. Wenn du das nimmst, ein Klee wird über die Mauer springen. Töten Sie es, kehren Sie auf die Straße zurück und weiterhin mehrere Gnaars und einen erwachsenen Arachnoiden auslösen. Beginnen Sie mit dem Gnaars und benutzt dann die Laserpistole gegen das Arachnoid. Gehen Sie zum Ende der Straße und biegen Sie rechts ab. Bis zum Ende gehen und rechts abbiegen. Erschießen Sie die beiden Schützen, die sich in der Nähe befinden liegen auf dem Highway. Dann zerschmettere die Bretter rechts neben dem Gasse und nehmen Sie den geheimen Strom (5/16). Gehen Sie in die Gasse und biegen Sie rechts ab, um in eine weitere Gasse zu gelangen. Gehen Sie in das Gebäude auf der rechten Seite und nehmen Sie die geheime Rüstung (6/16). Jetzt überquere die Gasse und gehe hinter der Wand. Nimm die geheime Gesundheit und Rüstung (7/16) und töte den Klee, der dich angreift. Verlassen Sie diese Gasse und gehen Sie unter der Autobahn hindurch, um die Gesundheit zu erhalten und die Rüstung. Mehrere Rocketeers, Kamikazes und Schützen werden dich herausfordern. Wenn sie tot sind, gehe in die Garage auf der linken Seite und nehme die Granaten. Dann gehen Sie auf der rechten Seite und betreten Sie die Garage dort für etwas Gesundheit. Jetzt gehe um Garage und nehmen Sie die geheime Schrotflinte und die Granaten (8/16). Sobald Sie diese Abstellkammer verlassen haben, Zwei Rocketeers werden dich angreifen. Tötet sie. Jetzt geh zum Müllcontainer und spring auf ihn. Spring über die Wand und geh da runter in die Gasse. Mit den Fässern über die Wand gehen und die geheime Flanke (9/16) holen. Geht die Gasse nach links hinunter und nehmt die Rüstung in der Garage. Verlassen und betreten das Gebiet unter der Autobahn. Tötet die Schützen, die angreifen. Gehen Sie nach links und die Gasse betreten. (Wenn du das Flankengeheimnis nicht benutzt hast, dann wärest du hier herausgekommen.) Mehrere Rocketeers und Kamikazes werden von hinten angreifen, also töte sie alle. Eine Garage auf der linken Seite hat ein paar Granaten, und eine zur anderen. Die rechte hat Granaten und Gesundheit. Nimm sie und betrete wieder das Autobahngelände. Zwischen dem regulären und dem flankierenden Eingang befindet sich ein Raum, der durch Bretter blockiert ist. Zerschlage sie und nimm die geheime Rüstung und die Granaten (10/16). Durchqueren Sie das Gebiet und gehen Sie weiter in eine Abstellkammer. Du wirst einen Erwachsenen Arachnoiden vorbeikommen sehen, aber du kannst ihn nicht töten. Geht nach rechts und steigt die Treppe hinauf. Springt über das Loch in der Treppe, dann durch das Loch in der Wand, um die geheime Gesundheit am Rande der Autobahn zu erhalte (11/16). Klettert die Treppe zurück in den zweiten Stock. Nimm die Granaten der Flinte und Gesundheit. Spring runter und töte den Erwachsenen Arachnoiden, den du vorhin gesehen hast. Überqueren Sie die Straße und nehmen Sie die Gewehrpatronen in der Bushaltestelle. Gehen Sie die

Straße entlang. Zwei Gnaars und ein Kamikaze werden dich angreifen, also töte sie. Auf der rechten Seite der Autobahn befindet sich eine Schrotflinte. Gehen Sie zum Ende der Autobahn und biegen Sie rechts ab. Tötet die Schützen, Kamikazes und Gnaars. Jetzt nehmen Sie die Rüstung, Granaten und Gesundheit in der Nähe. Geh hinter die Wand und nimm die geheime Rakete. Munition (12/16). Betretet nun die Vororte. Nimm die Gesundheit auf der Kiste. Auf der rechten Seite des Bereichs ist eine Rüstung. Geht in die linke Gasse und tötet ein paar Schützen. Gehen Sie durch die Gasse und nehmen Sie die Gesundheit und Rüstung mit in den Laden. Beenden und nach links gehen und die geklonten Soldaten töten, während du gehst. Sie sehen einen Torbogen auf der rechten Seite. Gehen Sie durch und gehen Sie nach links, wobei Sie die Granaten auf der Kiste nehmen. Gehen Sie zurück durch und weitermachen, mehrere Soldaten und Kamikazes töten. Gehen Sie in die Gasse auf der rechten Seite in ein relativ offenes Gelände. Töten Sie mehr Soldaten und dann zu den Kisten auf der rechten Seite gehen. Springen Sie auf sie, dann über die Wand für einen Geheimes Sturmgewehr! (13/16) Geht zurück über die Mauer. Eine Garage an dieser Wand hat eine einige Granaten. Wenn du durch diese Garage gehst, wirst du gesund. Überqueren Sie nun den Hof und nehmen die Granaten auf der Kiste. Gehen Sie in die Gasse auf der linken Seite und geradeaus gehen. Wenn du das Ende erreicht hast, nimm die Gesundheit und die Rüstung auf der Kiste. Kehrt zum Hof zurück und geht zum arabischen Text an der Wand. Geh nach rechts. Eintreten in den Torbogen mit den Granaten auf der anderen Seite, und du wirst von einem Erwachsener Arachnoide überfallen. Töte ihn und nimm die Granaten. Jetzt gehen Sie zurück und schauen Sie links vom Torbogen. Da ist ein Fass neben der Wand. Springen Sie auf es und schießen Sie den Schalter durch das Fenster. Geht nun zurück durch den Torbogen. Gehen Sie nach links, um zu finden eine Rüstung in einer Garage. Geht hinaus und geht in den nächsten Hof. Du wirst begrüßt werden von einem erwachsenen Arachnoiden. Sobald er tot ist, nimmst du die Rüstungssplitter in der Garage zu der Linken. Auf der anderen Seite dieses Hofes befinden sich einige Granaten auf einer Kiste und mehr Rüstungen in einer anderen Garage. Schieß nun die Kisten links neben der ersten Garage ab. Du wirst eine Leiter finden. Verwenden Sie es für den geheimen Speedrun (14/16). Klettert die Leiter hinauf und betretet einen Innenhof. Nimm die Gesundheit, die Rüstung und die Granaten mit auf der rechten Seite. Es gibt auch einige Granaten hinter dem Container. Jetzt gehen Sie weiter in den Innenhof. Ein sirianischer Werebull springt von hinten aus dem Container. Ich empfehle das Trainergewehr. Sobald er tot ist, geht es weiter durch den Hof. Es gibt eine Tür auf der rechten Seite, aber ignorieren Sie sie, es sei denn, Sie wollen einen Haufen Kills verpassen und Elemente und ein Geheimnis, in diesem Fall überspringen Sie diesen Absatz und den nächsten. Schnapp dir ein paar Rüstung und Granaten auf einer Kiste, und ein geheimes Rüstungssplitter hinter weiteren Kisten (15/16). Schnapp dir die Gesundheit dieser Kisten und der Rüstungen und Granaten in der Ecke. Zwei Kleers greifen von hinten an, also töte sie schnell. Gehen Sie weiter und nehmen Sie die Gesundheit und Granaten auf der Kiste. Während du vorankommst, gibt es ein Durcheinander von Kleers und Kamikazes. Du wird von hinten angegriffen, also töte sie alle. Benutzen Sie die Trainerpistole auf der Kleers und das Sturmgewehr und die Schrotflinte auf den Kamikazes. Ein paar Gnaars werden es sein dann eine Welle von Rocketeers. Du kannst an dieser Stelle auf die Pistole wechseln. Sobald sie tot sind, kehren Sie zum Eingang zurück, um alle Überlebenden zu erledigen. Nachschub für Vorräte. Geht nun zum Ende des Ganges. Nimm die Gesundheit, Rüstung, und Granaten in der Ecke und gehen durch den Spalt. Im nächsten Bereich nehmen Sie die Granaten links neben dem Eingang. Gegenüber von hier ist etwas Gesundheit, Rüstung und ein ganzer Haufen Granaten. Durch den nächsten Torbogen ist der Innenhof in dem du das Speedrun-Geheimnis betreten hast. Gehen Sie rein und sich umdrehen und die Schützen ausschalten, die auftauchen. Einer sitzt auf dem Dach der Moschee. Geht zurück in den Flur und schießt noch ein paar Schützen und Kleers. Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite zu den Containern am Ende. Du wirst diesen Hof räumen. Schnappt euch die Granaten, eilt in die Mitte und klettert hinauf auf das Gerüst für eine geheime Rüstung (16/16). In der Moschee befindet sich etwas Munition, Rüstung und Gesundheit für dich, wenn du sie brauchst. Zuerst kommt eine Horde von Rocketeers und ein paar Soldaten. Nach ihnen ist Kamikazes wieder da - nach diesem Korridor werden Sie es

nicht mehr tun, freue mich sie zu sehen. Während du diese Feinde bekämpfst, nehmen Kleers teil, um ihre Fähigkeiten auszuprobieren dich zu töten. Wäre es nicht sinnvoller, eine Horde von Erwachsenen Arachnoiden zu schicken, um dich zu töten? Sobald die Kleers tot sind, treten Gnaars auf die Platte. Erledige sie und der Hubschrauber wird endlich auftauchen und dich retten! ...Ja, richtig. Sobald die Cutszene und der Chopper fertig sind, werden Sie angegriffen von einem großen Bio-Mechanoiden. Bringt ihn mit der Laserpistolenmunition aus dem Weg, die ihr noch habt, und ihn mit deinen Schrotflinten erledigen, wenn nötig. Dann wird das Level wirklich zu Ende sein.

Kein Ort zum Verstecken

Zu Beginn dieses Levels biegen Sie nach links ab und nehmen die Pille auf dem Stuhl. Dann durch den Hof gehen und rechts abbiegen. Nimm noch zwei weitere Gesundheitspillen und töte die beiden Gnaars, die dich angreifen. Gehe dann zurück zum Startbereich. Benutzen Sie die Kisten, um auf die Wand klettern. Gehen Sie nun rechts an der Wand entlang und springen Sie auf das AC-Gerät nach links. Springt dann zur Markise für einen geheimen Rüstungsschild (1/9). Gehen Sie durch den Torbogen und springen auf weitere Kisten. Achte auf einen Schützen, der dich angreift vom Torbogen aus. Nun zu einem komplexen Stück Springen. Spring an die Wand, dann an der Wand nach rechts, dann die Fenster nach links, dann die Fenster nach vorne und schließlich in eine geheime Gesundheitspille (2/9). Kehrt in die Gasse zurück und bringt einen weiteren Schützen zur Strecke. Gehen Sie die Gasse hinunter und schnapp dir eine Pille auf einer Kiste rechts. Während du gehst, werden zwei Kleers dich angreifen, also..... tötet sie. Geh zum Ende der Gasse, benutze den Vorschlaghammer, um Holz Planken zu zerschlagen und nehmen Sie die Gesundheit, Rüstung und Schrotflintenpatronen. Dann geh zurück und geh auf dem nächsten Hof. Du wirst von vier Schrottschützen angegriffen, also töte sie alle. Achten Sie auf die Schützen in den benachbarten Gassen. Geht in die Gasse auf der rechten Seite, tötet ein paar Leute und nimm die Gesundheit. Zurück in den Hof und auf die Kisten klettern gegenüber. Dann geh über die Mauer, nimm die geheime Strom-Munition (3/9), und mit mehr Kisten über die Mauer zurückkehren. Gehen Sie in die Gasse in der Nähe der linken Ecke vom Geheimnis und tötet weitere Schützen. Schnappen Sie sich die Gesundheit auf den Kisten und in die nächste Gasse gehen. Nimm die 5 Pillen auf den Kisten und geh zurück. Die schlechte Nachricht ist, dass ein Haufen Soldaten dich jetzt angreifen. Die gute Nachricht ist, dass ein nahegelegener Turm sie in Stücke reißen wird. Die schlechte Nachricht ist, wenn du den Weg des Turms kreuzt, wird er dich auch töten. Die gute Nachricht ist, dass es einen Schalter darunter gibt, der ihn abschaltet. Geht die Gasse hinunter und eine andere Horde von Soldaten wird angreifen. Ziehen Sie sich zum Turm zurück, schalten Sie ihn wieder ein, und seine Arbeit machen lassen. Dann schalten Sie ihn wieder aus, nehmen Sie die Vorräte auf und gehen Sie weiter. Im nächsten Hof, nimm etwas Gesundheit auf einer Kiste. Vorbei an dem Turm auf der linken Seite der Gasse und töten die Juveniles, die angreifen. Dann zerschmettere ein paar Bretter. Hinter ihnen ist etwas Gesundheit, und neben dem ist eine Rüstung in der Garage. Sprung über die Gasse in den nächsten Hof und töten einen Juvenile und ein paar Hatchlings. Links abbiegen und einen weiteren Juvenile und einen weiteren Hatchling töten. Drücken Sie dann den Schalter, um die Funktion des Turm zu deaktivieren. Diese Gasse enthält Garagen mit Rüstungen, Gesundheit und Granaten. Es gibt auch einen Hatchling, den du schießen kannst. Geh zurück zum Schalter, bieg rechts ab, und nimm die Rüstung auf den Stuhl. Verlasse die Straße und gehe die Gasse gegenüber hinunter. Schießen Sie zwei Hatchlings, nehmen Sie etwas Rüstung in einer Garage und drücken Sie den Schalter, um sich zu drehen zum nächsten Geschützturm. Dann nimm die Granaten und die Gesundheit auf den Kisten. In Werkstätten liegt Gesundheit und Rüstung. Hinter einigen Brettern befindet sich mehr Rüstung. Zurück zum nächsten Torbogen und gehen Sie durch. Auf der linken Seite ist ein Hatchling-Ei. Töten Sie es, drehen Sie sich um und erledigen Sie mehr Eier. Wenn du durch die Gasse gehst, wirst du von drei Juveniles angegriffen. An dieser Kreuzung, gehen Sie vorwärts und schießen Sie ein weiteres Ei. Dann töte die 3 wütenden Juveniles die auftauchen, um es zu rächen. Gehen Sie durch den Torbogen und schalten Sie 2 weitere Hatchling Eier aus. Dann gehen Sie nach links. Durch den Torbogen liegt ein Haufen Hatchlings, ein Juvenile und einen Turm. Zerstören Sie die Eier und lassen Sie den Geschützturm das Innere

töten. Dann geh zurück in die Gasse und durch den Torbogen gehen. Nimm die Granaten und überquere den Hof, um den Turm zu umgehen. In einer Garage gibt es etwas Gesundheit und Munition. Weitergehen und gehen Sie in eine Gasse auf der linken Seite. Hinter einigen Brettern befinden sich Rüstungen und Sturmgewehr Munition. Folgt nun der Wand in Richtung Turm in eine Gasse. Du wirst von zwei Gnaars angegriffen. Töten Sie sie und schalten Sie dann die Hatchling Eier aus in dieser Gasse. Nimm die Pille auf den Kisten und drücke den Schalter, um den Geschützturm zu deaktivieren. Du wirst von nicht weniger als sechs Juveniles angegriffen. Tötet sie alle. Dann geht in den nächsten Hof. Töte zwei Juveniles und einen Hatchling. Auf der linken Seite ist ein Torbogen mit einer Kiste mit einer Pille. Geh durch, töte einen Hatchling rechts und nimm die Rüstung in der Garage. Sieh zum Ende der Gasse, zurück, und den Juvenile an der Wand töten. Springt nun auf die nahegelegenen Kisten und springt auf die Markise. Spring über die Wand, um einen geheimen Raketenwerfer zu finden! (4/9) Schuss auf die Wand in der Ecke, um hier rauszukommen. Verlasse diese Gasse. Gegenüber befindet sich eine verplankte Garage mit etwas Gesundheit. Ein Juvenile wird von links angreifen, also sei vorbereitet. Gehen Sie durch den Torbogen, links abbiegen und zwei weitere Juveniles töten. Jetzt nimm die Pille auf dem Fass, geh nach rechts und mehr Juveniles und Hatchlings ausschalten. Ein Torbogen auf der rechten Seite hat eine Pille auf einer Kiste. Gehe zum Ende der Gasse und drücke den nächsten Schalter. Jetzt nimm die Pillen und das Sturmgewehr. Eine Garage unter dem Turm hat etwas Gesundheit. Auf der anderen Seite des Hofes, neben einem Stuhl, befindet sich eine Pille auf einer Kiste. Zurück zum Turm, betreten Sie den nahegelegenen Torbogen und gehen Sie zum Ende dieser Gasse. Zerschlage die Ziegelwand mit dem Vorschlaghammer. Auf der anderen Seite ist eine geheime Laserpistole (5/9) und etwas Gesundheit. Jetzt kommt der lustige Teil. Und mit Spaß meine ich traumatisch. Springt auf die Kisten in der Nähe der Wand, dann auf das erste Wechselstromgerät. Springen Sie von hier aus zum nächsten AC-Gerät, dann auf das Gebäude. Springt nun auf die andere Seite. Wenn du es genau richtig machst, wirst du dir einen geheimen C4-Sprengstoff schnappen! (6/9). Verlasse diesen Hof, biege links ab und gehe weiter durch den Torbogen in den nächsten Hof. Sam wird den abgeschalteten Hubschrauber finden, aber er wird von einem Monster besessen sein. Sobald die Cutscene endet, zerstören Sie den Technopolip. Ich empfehle den Raketenwerfer. (Tatsächlich denke ich, dass es die einzige ist Waffe die ihn verletzen kann.) Sobald er tot ist, gehen Sie in die Ecke links neben dem großen Gebäude gegenüber dem Eingang. (Es gibt nichts Interessantes neben dem Technopolip.) Nehmen Sie die Gesundheit auf dem Stuhl und gehen Sie durch den Bogengang, ein paar Soldaten vernichten und die Gesundheitspillen nehmen. Im nächsten Hof nimmst du eine Pille auf einem Fass. Dann gehen Sie durch den Torbogen nach links und noch mehr Soldaten töten. Sobald sie tot sind, nimm die Pillen auf einer Kiste und die Splitter auf einem Fass. Geh jetzt zur Wand mit dem Graffiti darauf. Springen Sie auf das nahe gelegene Fass, dann das Wechselstromgerät und über die Wand für einen geheimen Strom Munitionspackung (7/9). ACHTUNG! Zwei Kleers denken, dass die Munition ihnen gehört und greifen an wenn du es nimmst. Beruhige sie und gehe zurück über die Mauer. Überquere diesen Hof und drücke den Schalter, um den ersten Geschützturm zu deaktivieren. Wenn du willst, können Sie einen Soldaten durch den Torbogen ausschalten. Dann gehen Sie nach links vom Schalter und betreten Sie den nächsten Hof. Tötet die Soldaten auf der rechten Seite. In der Garage befindet sich 10 Rüstungen, die du dir schnappen kannst. Dann gehen Sie weiter in Richtung der Soldaten und nehmen die Gesundheitspillen auf den Kisten. Ein anderer Soldat wird auf dich zukommen, also erschieß ihn. Nimm die Pillen in der Garage und an der Ecke und töte einen weiteren Soldaten. Versuch, dich vom Turmhof abzusetzen. Rennen Sie zu seinem Standort und holen Sie sich die Rüstungssplitter in seiner Garage. Dann tötet die Juvenile und Soldaten, die versuchen zu rächen ihre Kameraden. Die Garage gegenüber derjenigen, in der du bist, hat Schrotflinte Granaten, und die daneben hat Gesundheitspillen. Gehen Sie durch den Torbogen, die Soldaten töten und die Gesundheit und Rüstung in der Garage mitnehmen. Durch den nächsten Torbogen gehen und den Soldaten töten, der angreift. Dann gehen Sie nach rechts. Töten Sie in diesem Hof die Hatchlings, die über die Wände kriechen, um an Ihren Füßen zu knabbern. Dann nimm die Gesundheits-, Rüstungs- und Sturmgewehrmunition in der Garage. Die nächste Werkstatt hat viele Gesundheitspillen. Mehr

Hatchlings werden angreifen. Tötet sie alle, geh ein wenig vorwärts und hol den Juvenilen raus, der versucht, dich zu töten und schlachte seine Brüder ab. Gehen Sie durch den nächsten Torbogen und nehmen Sie die Pille auf dem Dach und noch eine in der Garage. Nun zu dem Schalter auf der linken Seite springen, aus der Garage und schlage zu. Eine Garage auf der linken Seite hat Gesundheit für Sie, nehmen. (Wer lässt das Zeug überall liegen?) Dreh dich um und drücke einen anderen Schalter. Dreht euch noch einmal um und betretet den nächsten Hof, wobei einige Soldaten getötet werden. Da ist eine Pille auf der Kiste und etwas Sturmgewehr-Munition in einer Garage. Nochmals drehen und nimm die Pillen in der Garage neben dem Eingang des Hofes. Nun geht es zum Tor. Biegen Sie nach links ab und betreten Sie diese scheinbare Sackgasse. Es gibt wirklich einen schmalen Weg zwischen den Gebäuden, die zu einer geheimen Rüstungsweste führen! (8/9).
Wenn du die

Möglichkeit hattest alle Geheimnisse im Spiel bis jetzt zu finden, wird dir das eine Errungenschaft geben (Es ist ein Geheimnis). Verlasse diesen Bereich und gehe rechts vom Tor. Nimm die Gesundheit auf der Kiste. Geh über die Wand und nimm die Rüstung und die Granaten hier und die Gesundheit links. Du wirst zuerst von einem Soldaten und einigen Hatchlings angegriffen. Sobald sie tot sind, ein anderer Technopolip erhebt seinen hässlichen Kopf. Du wirst nicht genug Raketen haben, um ihn zu töten, also stürmen Sie in den nächsten Hof und schnappen Sie sich etwas Sturmgewehr-Munition. Töte mehr Hatchlings, aber beeilt euch. Der Technopolip wird dich zerfetzen, wenn du zu lange still hältst. Du kannst in den Torbögen Schutz suchen, wenn du willst. Da ist eine Rüstung in der Nähe des Tores (das gleiche wie vorher.) Töten Sie ein Arachnoid mit der Laserpistole. Nun zum nächsten Torbogen eilen, wenn die Küste frei ist. Links ist eine Gesundheitspille. Schnappt sie euch, überquert die Straße und betretet den Gang. Dieser Hof hat einen Haufen Soldaten, die dich erschießen wollen. Erschießen Sie sie mit dem Sturmgewehr, oder du wirst überwältigt. Gehen Sie durch den Torbogen auf der rechten Seite und nehmen Sie die Gesundheit in der Garage auf der linken Seite. Jetzt geh nach links und betrete das Moscheeähnliche Ding. Schieß den Soldaten in der Garage rechts ab. Mit Blick auf die Moschee, die Garage zu der rechten hat eine Gesundheitspille. Wenn du gehst, wird ein Haufen Soldaten angreifen. Töte sie und bleibe immer vorsichtig vor dem Technopolip. Nehmen Sie in der nächsten Garage einen weiteren Gesundheits-Check-up. Zurückgehen zur Moschee, nimm eine Pille und drehe dich um, um die Soldaten auszuschalten um Ihr Leben unglücklich zu machen. Sprung in diese Richtung, zu eine Rüstung in einer Garage. Auf der anderen Straßenseite liegt mehr Rüstung auf einer Couch in.... du hast es erraten.... eine Garage. Die Garage neben dieser hat mehr Gesundheit. Gegenüber ist eine Pille auf einer Kiste. Gehen Sie nach vorne und links in eine Gasse. Gehen Sie hier links durch den Durchgang, und dann rechts abbiegen, rüber springen und die Rüstung in einer Garage holen. Von hier, gehen Sie nach links und kehren Sie zur Moschee zurück. Wendet euch nach links und schnappt euch eine Rüstung auf einer Kiste. Töte einen Soldaten, der dich angreift. Weitergehen durch die Gasse bis zum Ende. Hier sind vier Pillen auf einer Kiste. Sobald du sie gefunden hast drehe dich um und renne in eine andere Garage mit Gesundheit, Rüstung und Sturm
Gewehrmunition. Lauft nun zurück zur Moschee und geht bis zum Ende. Ein Soldat wird sich verstecken, in einer Abstellkammer auf der linken Seite. Töte ihn. Gehen Sie in seine allgemeine Richtung, biegen Sie nach links ab und schnapp dir die Gesundheit und die Rüstung in einer Garage. Von hier aus geht es nach links durch den Torbogen, wendet euch nach rechts und nehmt die Gesundheit, Rüstung, und Sturmgewehr auf eine Kiste. Gehen Sie die Gasse hinunter, aber passen Sie auf den Soldaten auf am Ende. Die erste Garage auf der rechten Seite enthält etwas Gesundheit. Die zweite hat Raketen. Die dritte hat eine Rüstung. ...Moment mal. Habe ich gerade ROCKETS gesagt?!! HALLELUJAH! Verlasse diese Garage mit Raketenwerfer in der Hand, das verfluchte Gesicht des Technopolip und ihn in sein Königreich befördern. Komm und verdiene eine Leistung (Verschwinde von meinem Wagen!). Dann geh weiter durch die Gasse, eine Pille auf einer Kiste und eine Rüstung auf einem Fass. Die Garagen auf der rechten Seite enthalten Schrotflintengranaten, Raketen, Gesundheit und Rüstung. Zurück zum Moschee, biegen Sie links ab und betreten Sie diese Gasse. Biegen Sie am Torbogen auf der linken Seite nach rechts ab, und die Gesundheit in dieser Garage schnappen. Gehen Sie nun durch den Torbogen und nehmen Sie die

Gesundheit und Rüstung in dieser Garage. Verlassen Sie das Gebäude, biegen Sie rechts ab und nehmen Sie die Gesundheit. Mehr Soldaten werden von rechts angreifen, also tötet sie alle. Jetzt biegen Sie rechts ab und gehen Sie weiter bis zum Ende, die Einnahme von Gesundheitspillen in Garagen und im Freien und Raketen in einer Garage. Biegen Sie links ab, gehen Sie durch den Torbogen, biegen Sie rechts ab und nehmen Sie weitere Gesundheitspillen. Schnappen Sie die Rüstung auf der Kiste und töten weitere Soldaten, die von links angreifen. Dann drücke den Schalter, um den Turm zu deaktivieren und nimm die Gesundheitspille in der Nähe. Gehen Sie nun zu das Ende dieses Hofes, ignorierend die grünen Kisten, aber die ganze Gesundheit nehmend und Rüstung, sowie den Raketenwerfer. (Wenn du Secret 4 und seine Rakete verpasst hast...), jetzt ist es an der Zeit, den Technopolip zu töten.) Am Ende links abbiegen für mehr Gesundheit. Kehrt nun zum Hof zurück. Gehen Sie zum anderen Ende und sprengen Sie die gerissene Stelle an der Wand mit Ihrem Raketenwerfer für etwas geheime Gesundheit (9/9). Jetzt benutze die Raketenkisten. Sie werden dich komplett ausfüllen. Lies jetzt den ägyptischen Text an der Wand um das Level zu beenden. (Ich weiß, es ist seltsam.)

Unter der eisernen Wolke

Wenn du anfängst, wirst du von einer skythischen Hexen-Harpyie angegriffen. Töte sie. Dann Schnapp dir die Kiste mit Sturmgewehrmunition zu deiner Rechten und die Gewehrpatronen zu deiner Rechten. Gehen Sie die Straße hinunter nach links. Auf der rechten Seite, nimm zwei Pillen auf einer Kiste und etwas Rüstung auf einem Tisch. Kehren Sie zum Anfang zurück und gehen Sie die Straße hinunter mit dem großen Trümmerhaufen auf der rechten Seite. Hinter diesem Schutthaufen auf der rechten Seite sind ein paar Granaten. Gehen Sie die Straße hinunter. Du wirst mit einigen wenigen Hatchlings konfrontiert werden und eine Herde Harpyien. Töte sie alle. Dann geht es weiter zum Gehweg der über die Straße führt. Wenn du darunter gehst, werden eine Gruppe von Soldaten und eine Gruppe von Arachnoide angreifen. Wenn sie alle tot sind, gehen Sie nach rechts und schauen Sie unter die Treppe für einige Gesundheitspillen und Sturmgewehrpatronen. Klettert nun auf den kleinen Trümmerhaufen in der Nähe und benutzen Sie ihn, um auf die schmale Kante zu gelangen. Überqueren Sie diese und springen Sie zu dem Gebäude in der Nähe (das mit dem Gegenstand auf dem Balkon). Gehen Sie unter diesen Balkon und springen Sie, um etwas geheime Scharfschützengewehr-Munition (1/13) zu holen. Kehrt nun zur Treppe zurück und geht auf den Gehweg. Nimm die Pillen und Granaten. Auf der anderen Seite des Gehweges sind mehr Pillen und Granaten. Durch die Wand gehen mit dem Loch darin und nimm die Rüstung auf den Tisch. Auf der linken Seite ist mehr Rüstung in einer Garage und mehrere Granaten in der anderen. Zurück auf die Straße und weiter zu dem Ende davon. (Es gibt ein paar Granaten in der linken Ecke, wenn du sie brauchst). Töte alle Soldaten, die du siehst. Geht nach rechts und nimmt die Raketen im Gebäude. Gehen Sie nun nach dem Ende dieser Straße und biegen Sie erneut rechts in die Gasse ein. Geh ein wenig vorwärts und schnappen Sie sich die Rüstung und die Munition für Sturmgewehre im Gebäude. Drehen Sie sich um und klettere auf die Kiste in der Nähe der Ecke der Wand. Benutzen Sie es, um über die Wand zusteigen und das geheime C4 (2/13) zu erhalten. Kehrt auf die Straße zurück. Gehen Sie die rechte Straßenseite mit dem Geschützturm hinauf. Wenn Sie den Schalter erreichen, wirst du von einem Juvenile angegriffen. Töten Sie es und drücken Sie den Schalter, um den Geschützturm zu deaktivieren. Geht weiter die rechte Wand hinunter und schaut in eine Ecke hinter einen Müllsack. Dort findest du geheime elektrische Munition (3/13), die versteckt ist. Zurück zur Straße und gehen Sie zum nächsten Gehweg. Sam wird ein C4 zünden. Nach der Cutscene, nimm die Rüstung, die Granaten, die Gesundheit und C4. Gehen Sie nach rechts, wo die Autobahn den Boden berührt. Springt auf den Highway. Gehen Sie vorwärts und schnappen Sie sich die Granaten, die Kanone, die Gesundheit und das C4. Ein Haufen Gnaars und ein Kleer werden angreifen, also töte sie alle. Geh vorwärts und ein paar mehr Gnaars und Kleer werden versuchen, ihre gefallenen Kameraden zu rächen. Töte sie auch. Spring vom Highway runter und töte den Hatchling Arachnoid. Sein Vater wird kommen, also töte ihn auch. Nimm die Granaten, das Gewehr, das C4, die Gesundheit und die Sturmgewehrmunition. Biegen Sie nun rechts ab und gehen Sie zurück in Richtung Autobahn. Holen Sie sich die Rüstung, Raketen, C4 und Gesundheit

hier. Hinter dem Auto in der Garage ist geheime Minigun-Munition (4/13). Geht durch eine Ziegelwand mit einem Loch darin. Es gibt Pillen in der Garage. Kehrt auf die Straße zurück und beginnt vorwärts zu gehen. Du wirst angegriffen werden von allen Seiten von Arachnoid Hatchlings, Gnaars und Kleer. Wenn du alle getötet hast, zurück zur ersten T-Kreuzung. Auf ein blaues Auto springen, und dann ein blauer Behälter. Springt auf die Kante. Folge ihm auf dem Weg, den du gekommen bist und um eine Ecke. Springt auf die AC-Geräte, um zum Gebäude auf der rechten Seite zu gelangen. Sie finden hier eine geheime Kanone! (5/13) Wenn du einen Moment brauchst, um wahnsinnig zu lachen, dann tu es jetzt.

...OK.

Steigen Sie hinunter und kehren Sie zum Auto und zum Container zurück. Gehen Sie zum Ende dieser Straße und nimm die Gesundheit und die Rüstung in der Bushaltestelle. Jetzt biegen Sie rechts ab und gehen Sie in die Sackgasse (es gibt einige Pillen einigen Schritten zur linken Seite). Nach links wenden und den den Stapel von Fässern neben der Wand beachten. Das sollte bekannt sein - springen Sie hinüber, übernehmen Sie das Geheimnis Lasergewehr und Pille (6/13), Kleer töten, zurückspringen. Wenn du Probleme hast und es mangelt an geeigneten, qualifizierten Nachkommen, die dir helfen können, ein paar Raketen können dir helfen auch diese Mauer zu zerstören. Kehren Sie zu der unterbrochenen Autobahn zurück, von der aus Sie das Gebiet betreten haben, und gehen Sie die Straße geradeaus weiter. Es gibt einen Haufen Pillen auf einer Kiste auf der rechten Seite, wenn du sie willst. Etwas darüber hinaus ist die Rüstung, Sturmgewehrmunition und eine Pille. Über die Straße liegen noch zwei Pillen. Schau nach links, um ein paar Kanonenkugeln zu sehen auf einem Container. Wie bekommt man sie? Ganz einfach! Gehen Sie hinter den Behälter und nehmen Sie die Gesundheit und Rüstung. Kehrt dann auf die Straße zurück und geht ein wenig weiter. 2 Hatchlings und 2 Kleers werden angreifen, gefolgt von einem erwachsenen Arachnoiden und einem weiteren Kleer. Töte sie alle und gehe zu den Kisten neben dem Graffiti. Springen Sie auf sie, dann springen Sie auf die Wand. Von hier aus springen Sie hinüber zur Kante am Gebäude und gehen Sie zum Ende. Springt von hier aus in den Container und nehmt die geheimen Kanonenkugeln (7/13). ABER WARTEN! ES GIBT NOCH MEHR! Springt über die Wand, um ein nutzloses Geheimnis (8/13) zu erhalten, das ist genau das, was auf der Dose steht. Springt zurück. Geht die Straße hoch. Ein Arachnoidal Hatchling wird versuchen, dich zu töten von der Straße rechts. Erledige ihn. Dann drehst du dich um und nimmst die Gesundheit und Sturmgewehr Munition aus der Gasse. Weiter die Straße hoch, an einem blauen Auto vorbei liegt eine Kiste mit Pillen drauf, die du nehmen kannst. Gehen Sie zum Ende der Straße und tötet den Hatchling Arachnoiden, der versucht, euch zu töten. Schnapp dir die Raketen und Rüstungen auf der Kiste und töten einen Kleer und einen Hatchling Arachnoid. Auf der linken Seite befindet sich eine lange Passage mit vielen Gegenständen, aber wir gehen später dorthin. Begnüge dich mit die Rüstung zu ihrer Rechten und die Gesundheit und das C4 zu ihrer Linken. Hinter dem Container ist mehr Gesundheit. Geh zum Ende der Straße und hol die Sturmgewehr-Munition, Raketen, Gesundheit und Rüstung. In einer Garage auf der rechten Seite gibt es mehr Gesundheit. In der nächsten Straße finden Sie Gesundheits-, Rüstungs- und Sturmgewehrmunition hinter einer zerbrochene Wand. Bewegt euch und greift nach der Rüstung und der Gesundheit. (Hier würdest du am Ende gelandet sein, wenn Sie zuvor die Straße des Arachnoid gegangen wären). Weitergehen und Sie werden von mehreren Hatchling-Arachnoiden, Kleers und Gnaars überfallen. Sobald sich der Staub gelegt hat, nimm die Pillen auf der linken Seite und die Granaten in einer Gasse auf der rechten Seite. Wenn man ein wenig weiter in dieser Gasse vorankommt, werden zwei weitere Gnaars erscheinen, mehr Gnaars hinter dir, die du töten kannst. Kehrt auf die Straße zurück. Weitermachen wird dich in den Bereich zurück bringen, in dem du das Geheimnis 6 bekommen hast, also zurück in den langen Gang. Wenn das Spiel automatisch gespeichert wird, platzen Sie etwas C4 und ZURÜCK. Es gibt eine Horde von Kleers auf dem Weg, und sie sind darauf aus, dich zu töten. Bringe das C4 zur Explosion, wenn sie es überqueren, und wische Sie mit Ihrem Sturmgewehr auf. Es gibt auch ein paar Hatchling-Arachnoiden und Gnaars mischten sich ein. Wenn du durch ein Wunder nach all dem noch am Leben bist, klopf dir selber auf die Schulter und speichern. Sammelt dann die Vorräte ein und kehrt in den Gang zurück. Betretet den Gang. Es gibt

viel zu besorgen - Granaten, Sturmgewehrmunition, Raketen, C4, Gesundheit und Rüstung. Man wird weiterhin von einer anderen Horde von Kleers angegriffen. Dieselbe Strategie: C4 + Sturmgewehr= du gewinnst. Am Ende tauchen 2 erwachsene Arachnoiden auf um dich zu terminieren. In Deckung gehen und mit der Laserpistole in sie hineinschiessen. Wenn Sam die Feinde verspottet, du bist raus. Wiederaufrüsten und weitermachen. Verlasse den Gang und töte die beiden Soldaten, die angreifen. Geht die Straße hinunter, schnapp dir die Rüstung und die Sturmgewehr-Munition und mache weiter, bis ein anderer Soldat auftaucht von oben. Töte ihn, gehe in seine Nische und nimm die Gesundheit. Ein wenig vorankommen, und du wirst entscheiden, dass das einfach nicht dein Level ist. Kamikazes. Viele von ihnen. Sie haben auch Antaresian Juvenile und Gnaar Unterstützung. ZURÜCK. Ich empfehle immer noch das Sturmgewehr. Wenn sich der Staub gelegt hat, kehren Sie in die Nische zurück, wo der Soldat von der Straße kam. Gegenüber von hier hinter einigen Holzbrettern befinden sich einige (dringend benötigte) Gesundheit und Rüstung. Folgen Sie dieser Straße. Ein paar Soldaten sind in einem Gebäude auf der rechten Seite der nächsten Straße, und ein Erwachsener Arachnoid ist genau in der Mitte. Töte sie alle. Sobald alle tot sind, kehrt ihr in die vorherige Straße zurück. An der nahegelegenen Sackgasse hinter einer Sandsackbarriere auf der linken Seite liegt eine geheime Rüstung! (9/13) Gehe zur nächsten Straße. In einer Nische auf der linken Seite liegt ein Haufen Granaten, Sturmgewehr Munition, Raketen, Gesundheit und Rüstung. Nimm sie alle. Du wirst von einer kleinen Gruppe angegriffen. Antaresian Hatchlings und Juveniles, aber nach den letzten Wellen sollten sie für dich nur Schädlinge sein. Geht die erste Straße rechts hinunter. Du wirst von weiteren Antaresianern und einem Kleer angegriffen. Töte sie alle. Jetzt geh die Gasse rechts runter mit den Pillen. Zerstören Sie die Barrikade mit Ihren Raketen und betreten Sie das geheime Irrenhaus (10/13). Erinnern Sie sich an die Kanone, die du bei Secret 5 und die Kanonenkugeln bei Secret 7 gefunden hast? Nimm sie raus, speichern und die Pille nehmen. Du wirst von 3 großen Mechanoiden angegriffen. Haben Sie Spaß. Nun, das war viel einfacher als erwartet. Diese Typen feuern nicht annähernd so schnell als der Chef von Level 4, und du hast die Kanone. Ein voll aufgeladener Schuss tötet sie sofort. Verlasse diesen Bereich. Gehen Sie die Gasse hinunter, um einer anderen Gruppe gegenüber zu stehen von Antaresian Hatchlings und einem erwachsenen Arachnoiden. Betrete noch nicht den nächsten Hof. Kehren Sie stattdessen zur Hauptstraße zurück und gehen Sie die nächste Straße rechts hinunter. Wenn du dich näherst werden mehr Antaresianer angreifen. Tötet sie alle. Es wird getoppt mit einem zusätzlichen Arachnoid Hatchling. Tötet ihn und geht die zweite rechts runter. Und die Antaresianer kommen immer wieder! Töte die nächste Gruppe und ihre Kleinen Freunde. Geht weiter zur zweiten Gasse auf der linken Seite (die mit dem ganzen Zeug darin). Töte den Arachnoiden-Kükenjungen und nimm die Gesundheit, Rüstung, Granaten und Raketen. Geh zur nächsten Straße. Mehr Antaresianer und ein Arachnoid Hatchling-Angriff, dieser mit Gnaar-Unterstützung. Töte alle. Kehren Sie zur Hauptstraße zurück und gehen Sie weiter bis zum Ende. Ein ganzer Haufen der üblichen Monster wird angreifen, also töte sie alle. Es gibt eine kleine Rüstung in der rechten Ecke, wenn du sie brauchst. Betrete die nächste Straße und geht zurück - mehrere Antaresianische Hatchlings werden angreifen. Töte sie und betrete vorsichtig wieder die Straße. Am Ende ist ein Paar Erwachsene Arachnoiden. Töte sie mit der Laserpistole und Raketen, wenn dir die Luft ausgeht. Dann wischen Sie ihre Kohorten auf. Jetzt überquere die Straße und nimm die Rüstung und Sturmgewehr-Munition und die Gesundheit neben ihnen. Springt auf das nahe gelegene Auto und springt über die Wand, um ein paar geheime Kanonenkugeln zu besorgen (11/13). Springt zurück zur Wand. Gegenüber der Straße, Gehe zur rechten Seite und springe auf den schmalen Vorsprung an der Wand (keine Sorge, er kann dich halten). Nach links gehen und die Geheimpillenflasche (12/13) holen. Sprung zurück auf die Straße. Klettere auf den Schutthaufen und nimm die Gesundheit und Munition, aber spring noch nicht in das Loch. Stattdessen gehst du die Straße hinter dir hinunter und nimmst all die Gesundheit, Rüstung und Munition, die du finden kannst. Dann zurück zum Schutthaufen und in das Loch springen. Hier beginnt der Spaß! Nimm die Gesundheit und die Patronen, renne zur großen Gruppe von Gegenständen in der Mitte, und nimm, was immer du brauchst. Dann gehen Sie zur Mitte der rechten Seite des Bereichs. Du bekommst ein geheimes Gesundheitskit (13/13). Das gewünschte Gebäude sieht irgendwie wie eine Ecke aus, für

das Protokoll. Harpyien sind die ersten Feinde, die erscheinen, also töte sie mit dem Sturmgewehr. Wenn alle Harpyien tot sind, hol deinen Raketenwerfer raus. Ein riesiges außerirdisches Raumschiff wird auftauchen. Dies ist der erster wahrer Boss des Spiels, da er den erwachsenen Arachnoiden und den großen Mechanoiden enden sieht, als ungewöhnlicher Feind. Achten Sie auf seine Strom- und Strahlangriffe. Wenn er zwei Ports öffnet, um den Strahlangriff durchzuführen, Raketen in die freiliegenden Ports schießen. Machen Sie damit weiter und beenden Sie jedes gegnerische Backup, sobald es erscheint. Wenn er fällt, wirst du den Level Gewinnen und eine Leistung (Alle deine Basis gehört uns!).

Der leise Rätselspieler

Am Anfang des Levels, lauf nach vorne, schnapp dir die Sturmgewehr-Munition und die Rüstung, und die Rocketeers und Soldaten auslöschen, die vorrücken. Zurück zum Anfang. Geh nach links, und schnapp dir die Rüstung und das Sturmgewehr auf den Kisten. Gehen Sie ein wenig voran und nimm die Rüstung, Sturmgewehrmunition und Raketen. Inzwischen sollte ein Technopolip aufgetaucht sein. Töte ihn. Weiter auf der linken Seite, um mehr Rüstung, Gewehr Munition, Raketen und Granaten zu erhalten. Es gibt ein paar Granaten, Raketen, Sturmgewehre, Munition und Gesundheit am Ende dieses kleinen Dorfes. Wenn du die rechte Seite erkundest, wirst du Gesundheit, Rüstungen, Granaten und Raketen finden. Gehe zum Start zurück und gehen Sie nach vorne zum blauen Müllcontainer. Springen Sie auf diesen, dann auf das Dach. Machen Sie einen weiteren Sprung auf das nächste Dach in die gleiche Richtung (Sie werden wahrscheinlich sprinten müssen). Springt von hier aus auf das angrenzende Dach, dann auf den Oberteil für ein geheimes Scharfschützengewehr (1/8). Spring runter und geh zum Ende der Stadt. Schauen Sie nach rechts und Sie werden einen kaputten LKW sehen. Gehe dorthin in die Wüste und schau nach. Gehe zu dem kleinen Pfahl, der herausragt. Du bekommst eine geheime Minigun (2/8)! Zurück in die Stadt. Wenn Sie durch die Wüste vorrücken, werden Sie von einem Haufen kleiner Mechs begrüßt und Kleers. Töte sie alle. Wenn sich der Staub gelegt hat, schnapp dir die Rüstung, die Gesundheit und die Munition die herumliegen. Gehen Sie auf die linke Seite der Stadt. Da ist ein Fass stecken geblieben, im Sand hinter dem linken Gebäude. Schieß es ab und hol dir die geheime Rüstung (3/8). Sobald Sie das haben, gehen Sie ein wenig vorwärts. Du wirst ein Geräusch hören, das du kennst und liebst - Kamikazes! Töte sie mit extremer Waffengewalt. Geht weiter vorwärts, um weitere kleine Mechs und Kleers auszulösen. Sobald sie alle tot sind, zum Stadtrand gehen. Es gibt ein kleines Gebäude am Ende der Stadt. Gehen Sie rein durch die linke Tür (gegenüber der Pyramide) und hole das Geheimiticket am Stand (4/8). Lasst euch vom Rocketeer eine Schatztasche geben, und tötet ihn dann und seine Freunde. Jetzt drehen Sie sich um, gehen Sie zurück in die Stadt, die Mittelstraße hinauf und gehen Sie in den Innenhof rechts durch das Loch in der Wand. Gedrängt zwischen dem Müllcontainer und der Wand ist eine geheime Gesundheit (5/8). Sie müssen vielleicht flott hin bis du es bekommst, aber es ist möglich. Gehen Sie zurück zum Eingang von den Ruinen. Vorbei an der Kasse und eine Gruppe von Rocketeers und Soldiers werden versuchen dich zu töten. Schaltet sie aus. An der Hütte rechts und am nächsten zur Stadt, nimm die Granaten. Dann geh zur nächsten Hütte und nimm die Munition, die Gesundheit und die Rüstung und Keycard. Verlasse die Hütte und töte einen Haufen Rocketeers und Kamikazes, ein paar Kleers, die zur Sicherheit hineingeworfen wurden. Sobald sie tot sind, sehen Sie sich die Ruinen an und gehen Sie zur ganz linken Seite des Bereichs. Verwenden Sie die Keycard, um die Tür zu öffnen und die Pillen, die Kiste mit C4, die Rüstung und die geheime Gesundheit (6/8), die versteckt ist unter dem Kran nehmen. Geht zurück zu den Ruinen und betretet zuerst die ägyptische Tür. Schnappen Sie sich die Gesundheit und Rüstung. Jetzt gehen Sie zurück und gehen Sie rüber zu dem Gateway-artigen Ding mit dem Kein-Eintritt Schild daneben. Sich darauf zu stützen, ist eine weitere Tafel. Übersetzen Sie es und gehen Sie zur Metalltür vorne. Benutze die Keycard noch einmal und nimm die Gesundheit, Rüstung, und Munition. Vorstoß und ein einziger Kleer greift an. Töte ihn. Dann sind es mehrere Gnaars, also schalte sie auch aus. Dann kommt eine Welle von Kleers. Tötet sie alle. Als nächstes kommen die antaresisch Juveniles. Sobald sie tot sind, geht es weiter in den Bereich mit den Säulen und die Rocketeers und Soldaten töten. Dann nimm die Gesundheit, die

Rüstung und die Munition. Gehen Sie in den nächsten Korridor und schalten Sie weitere Antaresianische Juveniles aus. Sobald sie tot sind, geht es weiter in den Bereich mit den Säulen und die Rocketeers und Soldaten töten. Dann nimm die Gesundheit, die Rüstung und die Munition. Dann holen Sie die Vorräte voraus. Ein Antaresianischer Juvenile wird aus dem Sand auftauchen, aber Er ist leicht zu töten. Dann geh durch die Metalltür. Ein Kleer wird angreifen. (Aus irgendeinem Grund, für mich stand er einfach da und ließ sich von mir mit der Pistole töten. Das mag isoliert sein, aber es ist erwähnenswert.) Wenn du den nächsten Bereich betrittst, verriegelt die Tür hinter dir. Töten Sie eine Gruppe von Juveniles. Dann nimm die Pillen vor dir. Da liegt eine Tafel auf dem Boden. direkt vor diesen Pillen. Gehen Sie um das Gebäude herum und nehmen Sie die Gesundheit, Rüstung und Munition, mehr Juveniles töten, während du gehst. Weitermachen und zwei Erwachsene Arachnoiden erledigen. Schnapp dir die Munition für Gesundheits- und Sturmgewehre und schalte einen weiteren Erwachsener Arachnoide aus. Du hast es jetzt mit einem kleinen Mech, mehreren Soldaten, einem Haufen Leute von Hatchling Arachnoids und ein paar Gnaars zu tun. Löscht sie aus. ALLE VON IHNEN. Ein kleines Stück vorwärts und einige Juveniles werden dich herausfordern, also töte sie auch. Links von dem Eingang sind einige Raketen, Gesundheit und Rüstung. Rechts ist eine Rüstung, Granaten und Gesundheit. Geht weiter zur Sphinx. Schnapp dir die Gesundheit und Rüstung zwischen den Pfoten, Lesen Sie die Tafel und gehen Sie zurück. Mehrere kleine Mechs, Kamikazes und Bullen werden angreifen. Sobald alle tot sind, gehen Sie um die Sphinx. Ein paar Juveniles, Kamikazes und Kleers sind die nächsten. Wenn alle Monster tot sind, wird Sam das Hauptquartier anrufen. Nimm etwas C4 aus der Kiste, wenn du es brauchst. Dann geht zu den Seiten der Sphinx. Es gibt mehrere leuchtende rote Punkte, die zeigen wo Sie das C4 platzieren müssen. Sobald sie alle bereit sind, wird Sam das Rätsel von der Sphinx "lösen" und Sie erhalten eine Leistung (Problemlöser). C4 aus der Kiste nehmen und springen Sie in das Loch. Den Gang hinunter in einen dunklen Raum mit mehreren Säulen. Drücken Sie den Schalter auf der anderen Seite und laufe auf den kleinen Platz in der Mitte. Da dieses Quadrat steigt, wird eine der Säulen abgesenkt. Springt zu dieser Säule und steigt zum Loch hinauf. Weiter geht es den nächsten Gang hinunter. Springen Sie in den nächsten Raum, überqueren Sie ihn und drücken Sie den Schalter. Dreht euch um und lauft in die Nische, bevor ihr zerquetscht werdet. Gehen Sie die Treppe hoch in den Flur. Geht vorwärts, aber wendet euch der linken Seite des Korridors zu. Es wird einen versteckten Durchgang geben. Gehe hinein und finde eine geheime Geisterhalle (7/8) und einen Zerstörer. Verlassen und Weitergehen. Springt in den nächsten Raum hinunter. Die Tür gegenüber ist verschlossen, also biegen Sie links ab und durch die Tür gehen. Lesen Sie die Tafel auf dem Boden, während Sie durchgehen. Geh durch den Raum und nimm den Mutilator. Verlasse das Gebäude und gehe zur verschlossenen Tür. Der Mutilator wird sie öffnen. Geh den Aufzug hoch. Eine Zwischensequenz wird abgespielt. Sobald sie aus ist, umdrehen und durch die Tür gehen. Tötet den Rocketeer. Gehen Sie durch mehrere Passagen und töten zwei weitere Rocketeers. Verlasse die Pyramide. Sam wird das Hauptquartier anrufen. Nimm die Vorräte und fang an, Enthauptete und Gnaars auszuschalten. Die Vorräte sind über das gesamte Gebiet verteilt und auf der gegenüberliegenden Seite von der Pyramide in einem kleinen Durchgang liegt etwas geheime Gesundheit neben einer verschlossenen Metalltür Tür (8/8). Benutze diese, um die folgende Schlacht zu überleben. Während du kämpfst, werden Kleers und Minor Mechs auftauchen. Irgendwann werden drei Major Mechs Auftauchen. Benutze die Kanone an ihnen und das Sturmgewehr und den Verstümmeler an all den anderen. Wenn du fertig bist, bringt ein Hubschrauber Sam zu dem nächsten Level.

Die Sonne aufdecken

Zu Beginn des Levels drehst du dich um und siehst eine Geheimpille (1/8). Nimm sie. Du wirst von einem Mob von Kamikazes angegriffen. Ich frage mich, ob es sich gelohnt hat oder nicht. Tötet sie alle und geht zurück in die Gegend gleich nach dem Start. Eine Zwischensequenz wird ausgelöst. Schnapp dir die Gesundheit, die Rüstung, die Raketen, und Sturmgewehr Munition. Dann gehen Sie nach links. Sie werden eine zerbrochene Steinmauer sehen. Kletter die Wand hoch, um etwas geheime Scharfschützengewehr-Munition (2/8) zu holen. Verwenden Sie es für den Scrapjack.

Dieser Ort ist ein guter Aussichtspunkt, um die Kamikazes sicher zu töten, auf Ihrem Weg. Du kannst auch ein paar Soldaten in der Ferne ausschalten, wenn du gut bist. Sind sie alle tot, hüpfen Sie runter und nimm die Vorräte. Ein wenig vorankommen. Mehrere Soldaten, Kamikazes, Rocketeers und ein großer Mech wird angreifen. Kümmere dich zuerst um den Mech und dann um die kleinen Jungs. Sieh zum großen Steinbogen, wo der Scrapjack war. Mehr Soldaten, ein Major Mech, ein paar Kleers, und ein paar Scrapjacks werden angreifen. Entsorgen sie. Wenn du wieder allein bist, Vorräte schnappen. Von besonderem Interesse ist der Zerstörer vor dem Steintor. Wenn du wieder voll bist, geh weiter zum Tempel. Ein weiterer Major Mech, ein erwachsener Arachnoide und ein Haufen Kleers werden kommen, um dich zu töten. Sobald sie tot sind, geht zum Tor. Nach links gehen, den ganzen Weg um die Wand herum, bis Sie auf eine geheime Laserpistole (3/8) stoßen. Geh zurück zum Tor und geh hinein. Sie betreten einen Raum mit mehreren Statuen. Die erste auf der linken Seite ist deutlich sichtbar, hat eine geheime Minigun-Munition (4/8) dahinter, aber wie bekommt man sie? Ziehen Sie den Mutilator (es ist die Waffe, die auf der gleichen Taste wie der Hammer abgebildet ist) und benutzen Sie es, um die Statue zu zerstören. Dann sammeln Sie. Geht diesen Raum hinunter und beseitigt die zwei Kleers. Betreten den Tunnel. Geh weiter, bis du in einen anderen Tunnel fällst. Dreht euch um und greift nach der geheimen Gesundheit (5/8). Dreht euch um und geht in einen Raum. Etwas wird vor dir wegläufen. Springt auf der rechten Seite zum Boden (es ist schneller) und gehen Sie durch die Tür. Nach rechts gehen (vorwärts führt zur linken Seite, die nichts hat) und Sam wird weinen, "Weltraumaffen!" Triff die Höhlendämonen. Diese Trottel kleben an Wänden, springen viel herum und sind im Allgemeinen sehr schwer zu treffen. Töten mit extremer Waffengewalt. Gehen Sie weiter durch die Tunnel. Wenn Sie die Wahl zwischen einem Korridor und einigen Treppen haben, nimm die Treppe. Töten Sie die drei Soldaten und nehmen Sie ihre Gesundheit und Rüstung. Dann geht es den nächsten Gang hinunter in einen großen Raum mit mehreren Säulen. Es gibt hier viele Höhlendämonen, also hoffe ich, dass du verstecken magst. Sobald die kleine Kretins tot sind, finden Sie einen Tunnel, der zu einer Gesundheitspille führt und gehen Sie ihn hinunter. Nimm die Pille und töte den Arachnoid Hatchling, der dich überfällt. Verlassen Sie dann den Flur Bereich, die erste Straße links und eine weitere rechts an der Wand. Du wirst zu einem Flur kommen mit einer Rampe, die Sie hochgehen. Springt durch das Fenster oben an der Rampe und geht den nächsten Gang hinunter, ein Felsvorsprung mit Blick auf den vorherigen Raum. Töte ein paar weitere Höhlendämonen. Gehen Sie in den nächsten Gang und springen Sie durch das Fenster auf der linken Seite (rechts ist eine Sackgasse) in den nächsten Raum. Tötet den Arachnoiden Hatchling im linken Korridor. Gehen Sie in diesen Korridor und lesen Sie die Tafel. Dann drehst du dich um und gehst zurück in den letzten Raum und durch die nächste Tür. Die Treppe hochgehen und ein paar Soldaten töten. Schnappen Sie sich die Gesundheit, Granaten und Waffen und klettern Sie die Rampe hinauf in das süße, süße Sonnenlicht.... Schnapp dir den Zerstörer und benutze ihn, um den Scrapjack zu töten. Dann schalte die Welle der Kleers aus die in deine Richtung kommen. Sobald sie tot sind, schnappt euch die Granaten und die Sturmgewehr Munition rechts und die Rüstung links. Durch die Öffnung gehen, diesen Bereich durchqueren, nimm die Granaten und betritt den nächsten Raum. Tötet die Höhlendämonen. (Seit Du die Sonne hast, ist es viel einfacher.) Sobald sie tot sind, gehen Sie durch die Tür links neben dem Eingang für Sturmgewehr Munition. Die rechte Tür hat eine Rüstung. Gehen Sie durch die nächste Öffnung. Ein Haufen Höhlendämonen und eine Arachnoide Hatchling wird auftauchen, also töte sie alle. Dann nimm die Rüstung und töte einen Kleer. Geht durch die Tür auf der rechten Seite und schnappt euch die Gesundheit und Munition. Dann kehren Sie zurück zu dem Hof und töten die Arachnoiden Hatchlings und Kleers. Gehen Sie durch die andere Tür, nehmen Sie die Vorräte und töten Sie ein paar Soldaten und einen Scrapjack. Dann klettere auf den Ziegelhaufen und nimm die Gesundheit. Weitergehen, die Gesundheit nehmen, Rüstung und Munition und töte einen Arachnoiden Hatchling und einen Gnaar. Schnapp die Zerstörergranaten rechts und die Raketen, Gesundheits- und Schrotflintengranaten in dem Raum auf der linken Seite. Wenn du den Flur entlang gehst, wirst du angegriffen von eine kleine Gruppe von Kleers. Löscht sie aus und macht weiter. Schnappen Sie sich die Gesundheit und die Munition und in den nächsten Raum gehen. Töte den Scrapjack links und schnapp dir die Gesundheit und Rüstung auf der anderen

Seite. Geht in den nächsten Bereich und nehmt die Gesundheit, die Rüstung und die Munition, und geht dann in den Bereich durch die Tür. Du wirst von einer Horde von Kleers, Rocketeers, Soldiers und Kleinen Mechs angegriffen. Löscht sie alle aus. Sobald jedes Lebewesen tot ist (vorzugsweise außer dir) schnapp dir alle Vorräte, die herumliegen, gehe zum Tor, übersetze die nächste Tafel und gehen Sie durch. Das Tor wird sich hinter dir schließen. Nach der Cutscene gehst du nach rechts und nimmst die Rüstung und Gesundheit neben der Grube. Geht in die Grube hinunter und lest die Tafel neben der Tür. Die Tür ist verschlossen, also gehen Sie wieder raus. Auf der anderen Seite der Grube befindet sich eine Tür. Gehen Sie durch und die Gesundheit, Rüstung und Munition mitnehmen. Im nächsten Raum tötet die Rocketeers, Kleers und Höhlendämonen. (Warum nenne ich sie Räume? Wir sind AUßERHALB!!!!!!!!!!!!) Gehen Sie in den nächste Bereich. Dieser Hof ist riesig und hat eine Menge böser Jungs, also töte einfach alles. Benutze das Sturmgewehr und die Schrotflinten für die kleinen Jungs und die Zerstörer und Raketenwerfer für die großen Jungs. Es gibt einen Haufen Höhlendämonen, springe um den Säulenbereich herum. Sobald du wieder allein bist, schnapp dir Vorräte, wenn du sie brauchst, und geh in die weitentfernte linke Seite des Bereichs (vom Eingang weg gerichtet). Betreten Sie die modernen Hütten und nimm die Gesundheit, Munition und vor allem die Schlüsselkarte des Tempels. Weiter zu den nahegelegenen Tempel und lesen Sie die Tafel. (Es sollte Anubis erwähnen. Wenn nicht, gehen Sie zu den entsprechenden Tempel in den Rundgang.) Wendet euch nach rechts und geht zum Felsbrocken hinüber und zwei Palmen in der hinteren Ecke des Hofes. Schnappen Sie sich die geheime Gesundheit hier (6/8) und kehrt zum Tempel zurück. Treten Sie ein, und Sam wird den Mutilator benutzen. Nehmen Sie die Anubis-Dichtung und Zubehör. Rausgehen und die Kleers auf der linken Seite töten, und hol dir den Schlüssel zurück. Gehen Sie im Uhrzeigersinn zum Tempel neben den Säulen. Lesen Sie die Tafel rechts von dem Eingang. (Dieser sollte Ra sagen. Wenn nicht, gehen Sie zum rechten Tempel in den Rundgang.) Dreht euch um und schaut nach rechts. Hoch oben auf einigen Säulen kann man Kanonenkugeln sehen. Benutze den Mutilator, um die Säulen zu zerstören und die geheimen Kanonenkugeln nehmen (7/8). Betretet den Tempel, nehmt die Vorräte und schnappt euch den Ra-Schlüssel. Töte die Höhlendämonen, Soldaten und Major Mech, die angreifen. Geht weiter im Uhrzeigersinn zu einem steinernen mazeartigen Ding auf der rechten Seite des Bereichs. Geht durch und geht zum nächsten Tempel. Lesen Sie die Tafel. (Hier sollte man sagen Horus. Wenn nicht, gehen Sie zum korrekten Tempel in den Rundgang.) Gehen Sie hinter den Tempel und nehmen die Rüstung und den geheimen Strom (8/8). Dann zurückkehren und nehme den Horus-Schlüssel. Verlasse die Stadt und töte die Soldaten, Kleers und Scrapjack. Geht zurück zum Steinlabyrinth. Zu seiner Rechten befindet sich der letzte Tempel. Lies die Tafel. (Es sollte Osiris erwähnen. Wenn nicht, gehen Sie zum korrekten Tempel in den Rundgang). Tretet ein, schnappt euch das Zeug und holt das Osiris-Siegel. Tötet die Soldaten, die Kleers und den Scrapjack. Sobald Sie alle Schlüssel haben und alles tot ist, kehren Sie zum Eingang zurück und zwei Scrapjacks töten. Geht zurück zur sirianischen Tür in der Grube. Die vier Schlüssel werden sie öffnen, also tritt in den Aufzug. Nach der langen Fahrt nach unten überqueren Sie die Brücke, um eine Zwischensequenz zu sehen. Nicht fallen - das wäre sehr peinlich. Sobald der Generator online ist, gehen Sie zurück zum Aufzug und kehren Sie zurück zur Oberfläche. Es gibt einige neu angelegte Trümmer, über die man klettern kann, also zieh eine große Waffe heraus, speichern, und spring rüber. Ein Khnum wird nun eintreffen. Er ist viel einfacher, als es aussieht - vier Kanonenkugeln werden es sein, ihn mit Leichtigkeit zu töten. Wenn du nicht so viel hast, mach ihn fertig mit C4, Raketen, oder den Zerstörer. Sobald er tot ist, durchqueren Sie das Gebiet, nehmen Sie die Vorräte und gehen Sie durch das Tor. Betrete den Tempel und spring durch das Loch, um das Level zu beenden.

Die dunkle Braut

Geht vorwärts in den nächsten Raum und nehmt die Granaten, Raketen und Sturmgewehrpatronen, C4, Gesundheit und Rüstung. Gehen Sie weiter und springen Sie durch zwei Löcher, um zu einem großen Raum zu gelangen mit ein paar schlafenden Minor Mechs und einem Höhlendämon. Wecke

die Minor Mechs mit ein paar Raketen und benutze das Sturmgewehr auf den Höhlendämon. Drücken Sie den Hebel in der Mitte des Raumes, um eine Tür zu öffnen. Gehen Sie zur Wand gegenüber dem Eingang, biegen Sie rechts ab und gehen Sie durch die Tür. Drück den Schalter. Wenn Sie rausgehen, töte den Kleinen Mech. Schalter zugewandt, zur linken Seite des Raumes gehen, reingehen durch die Tür und drücken Sie den nächsten Schalter. Verlasse das Gebäude und töte einige Feinde. Überqueren Sie den Raum zur nächsten Tür und drücken Sie den nächsten Schalter. (Dies ist ein langer Absatz!) Tötet noch mehr Höhlendämonen, geht zurück zur Wand gegenüber dem Eingang und nach links gehen. Geht durch die Tür und geht einen Gang hinunter und die Treppe hinauf. Sie betreten einen Raum mit einem Loch in der Decke. Ein Haufen Hatchlings werden angreifen, also töten Sie sie und nehmen Sie die Gesundheit, Rüstung, Granaten und Sturmgewehr-Munition und tritt durch das Loch in der Wand. Töte den Juvenile, der aus dem Boden springt. Geht durch den Tunnel und tötet den Arachnoiden Hatchling. Mach weiter, bis du in das Sonnenlicht eintauchst. Schnapp dir die Gesundheit, die Rüstung, die Sturmgewehrmunition und die Granaten und betrete den Innenhof. Eine große Gruppe von Rocketeers und einige Kamikazes werden angreifen, also tötet sie. Gesicht wieder zum Untergrund. Rechts neben der Tür befindet sich eine Tafel, also lies sie. Jetzt geh die Treppe hoch, aber betreten Sie noch nicht die nächste Tür. Biegen Sie nach links oder rechts ab und um den Hof herumgehen. Auf der anderen Seite des Hofes befindet sich eine geheime Rüstung (1/10). Jetzt geh durch die Tür. Töte den Scrapjack, der sich hinter der Wand versteckt. Nach vorne gehen, das Zeug nehmen, und ein paar Rocketeers und einen Scrapjack töten. Schalte den Scrapjack aus der Entfernung aus. Gehen Sie in den Pool, gehen Sie rüber und nehmen Sie die Rüstung auf der andere Seite. Geht nun zur Treppe, die zurück in den Pool führt. Sehen Sie das Fenster auf die Linken? Springen Sie hinein, kriechen Sie durch und betreten Sie die geheime Halle der Entwickler auf der anderen Seite (2/10). Gehen Sie durch und holen Sie sich die Gesundheit, dann gehen Sie raus und gehen Sie zu dem Bereich mit vielen Säulen. Tötet einen Haufen Höhlendämonen. Durchqueren Sie den Bereich und nehmen Sie die Gesundheitspille in der Ecke, dann schalten Sie die Scrapjacks und Rocketeers aus. Gehen Sie vorwärts und nehmen Sie die Gesundheit, Rüstung und C4. Dann geh vorwärts, töte den Scrapjack rechts und nimm die Gesundheit, die Rüstung und die Munition. In der Hütte, nimm den Schlüssel. Mehr Höhlendämonen und im Säulenbereich erscheint ein Khnum. Tötet sie alle und geht zum Tor das in den dunkleren Tempel führt. Treten Sie ein und nehmen Sie die Gesundheit, das Sturmgewehr und die Munition. In der Mitte befindet sich auch eine Tafel, die Sie lesen können. Verlassen Sie den Säulenbereich und überqueren Sie ihn zum anderen Tor. Geh durch, nimm das Zeug, und eine Gruppe von Soldaten, Rocketeers und einem Scrapjack töten. Nimm die Vorräte auf in dem Hof, wenn du fertig bist. Wenn du fertig bist, schau vom Eingang weg und gehe in die Ecke ganz rechts und klettern die Leitern hoch. Schnapp dir die Pillen und die Sturmgewehrmunition, hol etwas Großes raus, springt runter und holt die Vorräte. Eine Hexenbraut wird nun erscheinen. Sie kann teleportieren, dich telekinetisch anheben und ist sehr ärgerlich. Versuchen Sie, sie zu erschießen, sobald Sie sie sehen, und töten Sie sie wirklich schnell. Sobald sie tot ist, bekommst du eine Leistung (Schmerzhafte Scheidung). Gehen Sie zur ganz linke Ecke des Hofes (vom Eingang weg gerichtet) und nehmen Sie die Vorräte und Schlüssel in der Hütte. Verwenden Sie den Hammer, um die Tür der anderen Hütte aufzubrechen. und nehmen Sie die geheime Elektrizität (3/10). Achten Sie auf Minor Mechs. Schnapp dir noch ein paar Vorräte und schalte den Scrapjack und seine Rocketeer-Kumpels aus. Gehen Sie dorthin, wo der Scrapjack war, und schießen Sie die Rocketeers durch das Tor. Nimm die Rüstung auf der rechten Seite, gehen Sie durch und schalten Sie weitere Rocketeers aus. Vorwärts, aber sei dir bewusst, dass ein Gnaar von hinten angreift. Geh zur Hütte, töte den Gnaar auf der linke Seite, nimm die Vorräte und bring den Schlüssel rein. Kehren Sie zum Hof zurück und setzen Sie den Schnäppchenverkauf von Mental's Rocketeer fort, komplett mit 3 kostenlose Scrapjacks. Sobald du gegangen bist, mit sehr viel von den Minions-R-Ust,wieder auffüllen und zum Tor am Ende des Innenhofes gehen. Bevor wir durchgehen, nach rechts wenden und zur Hütte in der Ecke mit der Gesundheit darin gehen. Klettere nach oben und nimm die geheimen Schlüssel. Sie gelten nicht als Geheimnis, aber sie werden zu einem Geheimnis später wichtig. Kehrt zum Tor zurück und geht durch. Sobald Sie durchgehen, nehmen Sie die

Rüstung auf der linken Seite und das C4 auf der rechten Seite. Geht zum Tor und öffnet es mit den geheimen Schlüsseln für eine geheime Rüstung (4/10). Verlasse das Gebäude, nimm die Granaten und gehe durch das Tor auf der rechten Seite (gegenüber der Geheimnis Tür). Töte die beiden Gnaars. Du brauchst keine 10er Rüstung, oder? Drehen Sie sich um und durch das andere Tor gehen. Nehmen Sie die Gesundheits- und Sturmgewehr-Munition und gehen Sie hinein in den Flur. Töte eine weitere Horde von Rocketeers und ein paar Kamikazes. Betreten Sie den Hof und sprengen alle Enthaupteten und ihren Scrapjack-Kumpel. Weiter geht es durch die nächste Tür. Biegen Sie an der T-Kreuzung links ab und nehmen Sie die Gesundheit. Lesen Sie auch die Tafel. Dreh dich um, geh durch die nächste Tür und nimm die Raketen, Zerstörer-Granaten, und C4. Springt durch das Loch in der Wand. Nimm die Vorräte und nähere dich dem Turm, und eine riesige Horde von Kleers und Minor Mechs wird angreifen. Unterstützen Sie den Turm mit deinen Raketen und C4. Irgendwann werden ein paar Major Mechs dem Kampf beitreten. Benutze den Zerstörer, um sie schnell zu entfernen, und gehe dann zurück zu den Kleers. Wenn das Blutbad nachlässt, benutze den Turm selbst. Es wird sich lockern und Du kannst deinen Preis in Anspruch nehmen - die Minigun! Gehen Sie nach vorne. Hier gibt es viel Gesundheit, Rüstung und Minigun-Munition. Weitergehen und du wirst von einem Haufen Rocketeers und einigen Scrapjacks angegriffen. Verwenden Sie die Minigun, um sie auszulöschen. Nimm die Rüstung und die Minigun-Munition von links und gehe zu dem Tor. Öffnen Sie es mit den geheimen Schlüsseln für eine geheime Minigun-Munition (5/10). Geh links beim Verlassen und nimm die Gesundheit, Rüstung und Minigun-Munition mit und töte Bösewichte wie du willst. (Für den Fall, dass du es noch nicht herausgefunden hast, gibt es genug Munition für dein neues Spielzeug, das herumliegt. Benutzen Sie es ungestraft). Weitergehen und eine Welle von Kleers wird angreifen. Benutze weiterhin die Minigun, um maximalen Schaden zu erreichen. Klopfen Sie sich auf die Schulter, wenn Sam sagt: "Seht, was passiert, wenn du dich vor meine Waffe bewegst?" Alles ist tot. Nehmen Sie die Vorräte und weitergehen. Als Sie sich dem nächsten Tor nähern, werden einige Major Mechs und Scrapjacks sowie eine Horde der Rocketeers den Fehler machen, dich herauszufordern. Sobald sie alle tot sind, gehen Sie zum Tor, biegen Sie links ab und töten Sie den Scrapjack. Ignoriere das Tor und gehe dahin wo der Scrapjack war. Töten Sie einen weiteren Scrapjack und nehmen Sie den Schlüssel in der Hütte. Nimm die Gesundheit und die Granaten im Gebäude in der Mitte. Nach hinten gehen zur rechten Ecke, töte den Gnaar und nimm die Minigun-Munition. Schieß rechts hinten auf die Wand mit Raketen, um einige geheime Raketen zu bekommen (6/10). Das ergibt Sinn, was? Wenn du gehst, werden vier antaresianische Juveniles angreifen, also töte sie. Geht durch das Tor und tötet die Höhlendämonen. Das Gebäude im Zentrum hat eine Gesundheit, Rüstung, Granaten und eine Tafel, die Sie lesen können. Gehen Sie durch eines der Tore und nehmen die Rüstung und C4 auf der rechten Seite. Gehen Sie jetzt nach links und nehmen Sie die Munition, Rüstung und Gesundheit. Betrete den nächsten Hof und töte einen Haufen Soldaten. Weitermachen, Soldaten in Massen zu sprengen, sowie einen Scrapjack. Geh nach rechts und schnapp dir die Pillen, Rüstung und C4 liegen herum. Gehen Sie weiter die linke Seite des Hofes hinauf und seien Sie immer vorsichtig mit mehr Soldaten und Scrapjacks. Wenn du in der hinteren linken Ecke ankommst, töte mehr Soldaten und nimm die Gesundheit, Sturmgewehrmunition und Rüstung, die herumliegen. Hol den Schlüssel in die Hütte und gehe zu dem Stein auf der linken Seite. Springen Sie von hier aus, um die geheime Gesundheit auf dem Dach (7/10) zubekommen. Nähert euch nun dem Ausgangstor. Sie werden von Soldaten in einen Hinterhalt gelockt, einem Scrapjack und einer Hexenbraut. Töte sie alle, sammle alle Vorräte ein, die du brauchst, und durch das Tor gehen. Rechts ist etwas Gesundheit und C4. Geht ein wenig weiter nach rechts. Hinter einer Ecke liegen einige geheime Kanonenkugeln (8/10). Jetzt geh nach links. Hinter einer kaputten Säule liegt eine geheime Rüstung (9/10). Nimm die Munition und Rüstung und gehe zum Finalen Korridor. Du wirst zuerst von Enthaupteten, Rocketeers und Kamikazes angegriffen mit eine kleine Scrapjack-Unterstützung. Sobald sie alle tot sind, werden die Bullen als nächstes angreifen. Sobald sie weg sind, Kleers sind die Nächsten. Haben Sie keine Angst, sich hinter das Tor zurückzuziehen, wenn es notwendig wird. Sobald sie tot sind, schnappt euch die restlichen Vorräte und macht weiter, und nimm ein paar Minigun-Munition und Zerstörer-Granaten. Es gibt auch

Gesundheit und Rüstung auf den Rückseiten der Statuen. Geht zum Tor. Um die linke Ecke befinden sich einige geheime Zerstörer Granaten (10/10). Geht durch das Tor und beendet den Level.

Die Macht der Unterwelt

Geht nach vorne und lest die Tafel rechts neben der Treppe. Gehen Sie in die Reihe von Statuen und gehe um sie herum. Nimm die Gesundheit, Rüstung, Granaten, Sturmgewehrmunition, und Raketen. Gehen Sie zur Grube. Da ist gerade nichts drin, also gehen Sie zu der anderen Seite und geh nach draußen. Biegen Sie rechts ab und folgen Sie der Wand bis zum Ende der Ecke für etwas geheime Gesundheit (1/9). Fang an, Soldaten und Kamikazes zu töten. Ein paar Gnaars und Kleers werden auch auftauchen, um dich zu töten. Sobald sie tot sind, gehen Sie vorwärts, schnappt Vorräte und erledigt die Nachzügler. Weiter vorwärts, um weitere Soldaten, Kamikazes und 2 erwachsene Arachnoiden hervorzurufen. Sobald sie tot sind, mach weiter. Du kommst zu einem Gesundheitskit, das auf einer Wand liegt mit freier Sicht darauf, aber man kann nicht zu ihm springen. Töte den Kleer im Inneren des Gebäudes. Gehe zu der Wand gegenüber dem Eingang und biegen Sie links ab. Du musst eine Mauer hinaufklettern, springe über den Spalt in der Wand, gehe von hier zu einer zweiten Wand, und dann zu einer dritten Wand und dann zur geheimen Gesundheit (2/9). Die gewünschte Wand sollte eine Ecke haben, die du erreichen kannst. Gehen Sie weiter vorwärts und halten Sie Ausschau nach einer modernen Hütte nach links. Wenn du sie siehst, geh dorthin und nimm die Rüstung auf der rechten Seite. und die Gesundheit und den Schlüssel im Inneren. Verlasse das Gebäude und gehe zum Tempel zu deiner Rechten. Lesen Sie die Tafel rechts neben der Tür. (Wenn es Horus nicht erwähnt, gehen Sie zum rechten Tempel in der Rundgang.) Betreten und nimm die Munition, die Gesundheit, die Rüstung und das Horus-Siegel. Wenn Sie rausgehen, ist alles, was Sie tun müssen, dass der Versuch, dich zu töten, durch ein paar Kleers und Arachnoid Hatchlings, das sie alle leicht getötet werden von deiner Minigun. Geht zum Rand der großen Grube in der hinteren rechten Ecke. Entferne alle Gnaars, Kleers und Arachnoid Hatchlings die Sie sehen können. Spring jetzt runter und erledige jeden Nachzügler. Erkunden Sie die Räume in den Wänden, um Zerstörer-Granaten und ein wenig mehr Rüstung zu finden. Überspringen Sie vorerst den mit dem Tunnel im Hintergrund. Gehen Sie zum Zentrum und lesen Sie die Tafel. (Es sollte Osiris erwähnen. Wenn nicht, gehe zum rechten Tempel in der exemplarischen Vorgehensweise). Geh rein. Während das Osiris-Siegel kommt, springen Sie in den kleinen Raum hinter der Statue und schnappen Sie sich die geheime Rüstung (3/9). Jetzt nimm das Siegel. Wenn du gehst, töte die Kleers und Arachnoid Hatchlings. Kehrt in den Raum mit dem Tunnel im Hintergrund zurück und nehmt die Granaten, Rüstung und Zerstörer Granaten. Geht durch den Tunnel und tötet dabei einen Kleer. Nimm die Gesundheit und Rüstung und klettere die Rampe zurück ins Sonnenlicht. Du wirst von einer Horde von Kleers, Gnaars, Soldiers, Kamikazes und Scrapjacks belagert werden. Töte sie alle und suche nach Gesundheit. Zurück zum Eingang des Bereichs. Mit Blick aus dem Eingang heraus, rechts abbiegen und geh zu dem leicht versunkenen Tempel. Lesen Sie die Tafel links davon. (Es sollte erwähnen Anubis. Wenn nicht, gehen Sie zum rechten Tempel in der Rundgang.) Eintreten und nimm die Rüstung, Munition, Gesundheit und das Anubis-Siegel. Verlasse den Ort und töte den Major Mech, Kleers, Kamikazes und Gnaars. Zurück zum Eingang des Bereichs. Nach außen aus dem Eingang schauen, vorwärts gehen und halte ein Auge auf deine Linke nach einem weiteren Versunkenen Tempel. Gehen Sie rein und lesen Sie die Tafel rechts neben dem Tor. (Es sollte Ra erwähnen. Wenn nicht, gehen Sie nach rechts in den Tempel in dem Rundgang.) Nimm die Gesundheit, die Rüstung, die Munition und den Ra-Schlüssel. Hinaus und tötet die Kleers und die Hexenbraut. Erkunden Sie die Gegend und holen Sie sich alle Vorräte, die Sie benötigen. Dann kehren Sie zum Anfang des Gebietes zurück und gehen in die Grube. Benutzen Sie die vier Siegel, um die Sirianische Tür zu öffnen. Los, den Aufzug hinunter, überqueren Sie die Brücke und gehen Sie weiter, bis Sie den Strom Generator erreichen Eine Zwischensequenz wird abgespielt. Nachdem es erledigt ist, kehren Sie zum Aufzug zurück und gehen Sie zurück an die Oberfläche zur Extraktion. Sie kommen an, um die Leiter zu finden die du bestiegen hast, sie wurde zerstört. Gehe stattdessen zur Tür. Schnappen Sie sich die Gesundheit und Rüstung und weiter zu einer

Rüstkammer mit Gesundheit, Rüstung, Schrotflintenpatronen, Raketen, Sturmgewehr-Munition und einer Kiste mit C4. Schnappen Sie sich alles und gehen Sie zum roten Punkt in der Ecke. Werfen Sie etwas C4 darauf, gehen Sie zurück und zünden Sie es, um die Wand zu sprengen. Sprenge die beiden Wände hinter der einen und die vier Wände hinter den anderen zwei. Ein Haufen enthaupteter Rocketeers wird angreifen, also sprengen Sie sie auch. Auffüllen mit C4 und sprengen Sie die nächsten sechs Wände. Dann sprengen Sie die nächsten acht Wände und tötet die Gnaars hinter ihnen. Sprenge die nächsten acht Wände auf und töte die Kleer Horde hinter ihnen. (Du hast den Bohrer inzwischen, richtig?) Die nächsten sechs Wände sind mit versteckten Rocketeers. Die vier Wände danach sind leer, während die letzten beiden Wände einem Scrapjack verbergen. Geht weiter eine Rampe hinauf und tötet eine Welle von Kleers. Am oberen Ende der Rampe springen Sie in die Grube. Wendet euch der Treppe zu und wendet euch nach rechts. Siehst du die Öffnung, die von den Trümmern bedeckt ist? Kriecht da rein, um eine geheime elektrische Munition (4/9) zu finden. Die Treppe hoch, schnapp dir die Gesundheit, die Rüstung und das C4 und spring in das Loch. Wenn du auf den Boden kommst, nähere dich dem Thron und töte den Khnum, der auf ihm sitzt. (Wir kommen gleich zu den Raketen auf dem Thron.) Geht durch die Tür hinter dem Thron und klettern zwei Rampenfluchten hinauf zum Felsvorsprung mit Blick auf den Raum mit dem Thron. Springt von hier auf den Thron und holt die geheimen Raketen (5/9). Klettert wieder die Rampen hinauf. Weiter geht es durch die nächste Tür und die Rampen hinauf, wobei vier Kleers getötet werden. Klettern Sie ein wenig weiter und töten einen weiteren Kleer. Gehen Sie weiter zur Treppe, steigen Sie hinauf und treten Sie zurück in das Sonnenlicht. Nähert euch dem Tor, wendet euch nach rechts und nehmt die Rüstung. Dann geh durch das Tor und.....

Oh, Mann.

Das ist es, was du denkst.

Oh, ja.

Nimm die Kanone und die gesamte Gesundheit, Rüstung und Munition, die herumliegen. In der Ecke links von der riesigen zerbrochenen Wand ist eine Rüstung auf einer Säule. Benutze den Mutilator, um die Säule zu zerstören und nimm die geheime Rüstung (6/9). Geh durch die Wand und gehen Sie nach links. Du wirst von einer massiven Welle von Kleers angegriffen, gefolgt von einem Major Mech. Während der Kampf weitergeht, schalten Sie den zweiten Major aus. Mech und den Scrapjack, wenn es die Gelegenheit erlaubt, und tötet Kleers massenhaft in der Stadt in der Zwischenzeit. Der Kampf endet mit einem weiteren Major Mech und einem weiteren Scrapjack. Sobald alles tot ist, kannst du um das Gebäude herumgehen, von dem du gerade gekommen bist, finde zwei C4-Kisten und etwas Gesundheit und Rüstung. Wenn du zurückkehrst, töte die Khnum und sammle alle Vorräte, die du brauchst. Vorrücken, Kleer töten und die Gesundheit, die Rüstung, die Kanonenkugeln und die Rüstung übernehmen hinter der Struktur und C4. Macht weiter und schaltet die Scrapjacks und die Rocketeers aus. Kamikazes werden sich bald dem Kampf anschließen. Sobald alles tot ist, geht es weiter und nimm mehr Kanonenkugeln, Gesundheit, Rüstung und Raketen. Rocketeers spawnen vor dir, gefolgt von Gnaars und zwei Khnums. (Vorsicht, es benötigt 2 vollständig aufgeladene Kanonenkugeln um sie zu töten.) Hier gibt es auch ein paar Kleers. Das Tor ist abgeschlossen, also geh zur Felstür rechts. Schnapp dir die Pillen und Rüstungssplitter hier und tötet die Kleers, die euch überfallen. Kehren Sie zu dem Hof zurück, von dem Sie gekommen sind, und gehen Sie zu dem Hof durch die Felstür gegenüber von diesem. Am Ende dieses Bereichs befinden sich einige Gesundheit, Rüstung, Schrotflintenpatronen, Raketen und Zerstörerpatronen. Wenn du zurückkommst zum Haupthof, tötet die drei Scrapjacks. Gehen Sie durch die letzte Felstür und nehmen Sie das Gesundheits-, Rüstungs- und Sturmgewehr mit Munition. Betrete den Hof und töte die Erwachsenen-Arachnoiden. Dann kümmere dich um die Gnaars und Arachnoid Hatchlings. Sobald dein Bildschirm wackelig wird, platziere eine Kanonenkugel in die Hexenbraut. Betrete die zentrale Struktur und nimm die Gesundheit, Rüstung, Sturmgewehr Munition und Minigun-Munition. Töten Sie den Scrapjack, der sich hinter Ihnen verbirgt. Schalte eine weitere Hexenbraut aus. Sobald alles tot ist, nimm die Rüstung, Minigun-Munition und Sturmgewehr-Munition auf der Rückseite des Bereichs. Erkunden und nehmen Sie alle Vorräte, die du brauchst. Klettere die Holzstruktur nach oben, aber spring noch nicht durch das

Loch. Folgt stattdessen dem kleinen Vorsprung nach links, überquert die Spalten und überqueren Sie die nächste Kante. Machen Sie sich auf den Weg zu den geheimen Schlüsseln. Wenn das nicht funktioniert, können Sie zum Eingang dieses Hofes gehen und eine Wand auf der anderen Seite erklimmen um an sie ranzukommen. Kehren Sie zu dem vorher verschlossenen Tor zurück. Öffne es, aber mach nicht auf! Durch das zweite Tor gehen. Biegen Sie links ab und gehen Sie in die kleine Abstellkammer. Klettern Sie die Leiter hoch, um den geheimen Blick (7/9) zu erreichen und eine Leistung zu erhalten (Vista). Nehmen Sie das Scharfschützengewehr. Klettere wieder runter und zurück zur Holzstruktur im Hof. Klettert hoch und geht durch das Loch. Während Sam mit dem Hauptquartier spricht, biegen Sie links ab und gehen Sie um die Ecke. Nimm das Geheimnis Vernichtungsschalen (8/9). Beginne deinen Weg über den Bereich von der weit entfernten linken Ecke. Wenn du es schaffst, sollten Kleers bereits mit dem Angriff begonnen haben. Nimm die geheime Gesundheit (9/9) und fange an, Kleers, Bulls, Rocketeers, Erwachsene Arachnoiden und Scrapjacks zu töten.. Es gibt viel Gesundheit, Rüstung und Munition im Zentrum, wenn du es brauchst. Priorisieren Sie die Scrapjacks und Arachnoiden mit der Kanone und die anderen mit der Minigun. Irgendwann wird Sam erwähnen, dass es ernst wird, und Major Mechs werden anfangen anzukommen. Wenn Sam sagt die Dinge werden zu ernst, Khnums wird anfangen anzugreifen. Es gibt auch noch eine Hexenbraut, die herumschlummert. Wenn das Spiel automatisch speichert, wird das Kriegsschiff von Level 5 auftauchen. Diesmal aber hat deine Kanone Munition. Zerstören Sie es auf die gleiche Weise wie du es letztes Mal gemacht hast, nur diesmal mit der Kanone. Wenn es nach unten geht, sammle Gesundheit und Rüstung, aber keine Munition. (Vertrauen Sie mir.) Das Level endet nach dem Sam das Kriegsschiff fragt, wie sein Planet schmeckt.

Die verlorenen Tempel Nubiens

Nach dem Absturz des Hubschraubers stehen Sie auf und nehmen Sie Ihre Minigun heraus. Oh-oh. Du hast alle deine Waffen verloren, außer dem Mutilator. Oh, nun ja. Geh vorwärts durch den Sandsturm und greife nach dem Vorschlaghammer. Biegen Sie nach links ab und gehen Sie zu der Rüstung in der Ferne, und schaltete alle Antaresianischen Hatchlings aus, die im Weg stehen. Sobald du die Rüstung hast, biege links ab und gehe zur gebrochenen Säule, die nach draußen führt. Dahinter verbirgt sich ein geheimes Trainergewehr (1/5). Schnell umdrehen und gehe zu den Ruinen - das Geheimnis liegt etwas im Sandwurmgebiet. Nähern Sie sich dem Eingang zu den Ruinen und nehmen Sie die Rüstung und den Vorschlaghammer (obwohl du bereits einen hast). Gehen Sie in die Ruinen und töten Sie weitere Antaresianer Hatchlings. Nimm die Pistole auf der Kiste zu deiner Linken und benutze sie, um zu töten Antaresianische Küken und ein Arachnoidenküken. Es gibt auch ein kleines Stück Rüstung direkt hinter der Kiste auf der linken Seite. Nimm es und geh vorwärts. Hol die Rüstung, Gesundheit, Granaten, Sturmgewehrmunition und Schrotflinte. Dann gehen Sie zur rechten Seite von den Innenhof. Schauen Sie über den Eingang. Da ist ein kleines, kastenförmiges Ding an der Vorderseite, ganz oben an der Wand links von der Tür (ihr zugewandt). Schieß es, um etwas geheime Scharfschützengewehrkugeln (2/5) zu bekommen. Gehen Sie zum Ende des Innenhofes und schnappen Sie sich die Sachen, die Rüstung, die in der Ecke liegt. Hinter der Ecke auf der rechten Seite befindet sich ein kleines Gebäude mit Rüstung und Sturmgewehr. Gehen Sie vorwärts. Du wirst von einer Gruppe von Rocketeers überfallen. Tötet sie, aber achtet auf den Scrapjack weit hinten, für den du im Moment NICHT gerüstet bist. Sprung nach oben und nimm das Sturmgewehr, die Rüstung und die Munition. Benutzen Sie es, um den Scrapjack zu töten. Gehen Sie weiter nach vorne und halten Sie Ausschau nach weiteren Antaresian Hatchlings. Bald wirst du von mehr Antaresianern, einem weiteren Scrapjack und einem Haufen von Kamikazes angegriffen werden. Tötet sie alle und geht weiter. Sie erreichen eine Oase mit einem riesiger Teich in der Mitte. Schnapp dir die Gesundheit und die Granaten in den Ruinen in der entfernten rechte Ecke. Dann geh in die Mitte des Teiches und nimm die Gesundheit, Rüstung, Munition und Schrotflinten aus dem abgestürzten Hubschrauber. Du wirst angegriffen von einer Herde in Massenpanik geratenen Stieren. In Anbetracht Ihres Mangels an geeigneten Waffen empfehle ich Ihnen das Trainergewehr. Wenn sie tot sind, wechseln zum Sturmgewehr und schalten einen Haufen Kamikazes aus. Danach kommen Gnaars und Kleers.

Nachdem sie tot sind, schnapp dir die Munition und Gesundheit in jeder der Ruinen. Es gibt auch ein Sturmgewehr in der Nähe der linken Ecke, wenn Sie eintreten. Wenn du hier fertig bist, gehe in die entfernte linke Ecke und dann weiter zu den nächsten Ruinen. Schnapp dir die Rüstung und die Granaten und geh in die Wüste in Richtung des nächsten Gebäudes. Auf dem Weg über den Hügel begegnet man einer großen Welle von Kamikazes mit einiger Kleer Unterstützung. Töte sie alle und gehe zu dem vergrabenen Gebäude, das sie bewachten. Klettert auf den kleinen Felsvorsprüngen zur Seite der Hauptleiste und klettert dann auf die die Hauptleiste. Lasst euch fallen (oder geht herum) und schnappt euch die geheimen Minigun-Kugeln unter der Leiste (3/5). Zwei erwachsene Arachnoiden und zwei Technopolips greifen an, also laufe in das unterirdische Gebäude vor uns. Hinter dir liegen Rüstungen, Raketen und Granaten. Gehen Sie nach rechts für ein Sturmgewehr, etwas Munition und Gesundheit. Geht vorwärts und nehmt die Granaten. Im Nebenraum, gibt es etwas Gesundheit, Rüstung und Granaten. Biegen Sie nach links ab und gehen Sie den Flur hinunter in den nächsten Raum. Da ist eine Rüstung und eine Kiste mit Raketen. Weiter vorwärts durch die Tür und holen Sie die Granaten, die Raketenkiste und vor allem den Raketenwerfer. Tötet damit die Technopolips und die Antaresianischen Hatchlings die erscheinen. Betretet die Tür links neben der Kiste, geht nach rechts und betreten Sie sie wieder den Raum mit den Gesundheitspillen. Betretet die Tür gegenüber von hier und klettert den Sand hoch, um an die Oberfläche zurückzukehren. Benutze den Raketenwerfer, um die Erwachsenen-Arachnoiden auszuschalten. Wenn Sie fertig sind, holen Sie sich die Gesundheit in dem zerstörten Gebäude und die Raketen zu seiner Rechten. Weitergehen bis Sie einen Autosave erreichen, und dann START BACKING UP. Eine Horde von Kamikazes mit einem Arachnoid Hatchling, ein Arachnoid Erwachsenen und zwei Stiere zur Unterstützung werden angreifen. Ich empfehle das Sturmgewehr und den Raketenwerfer. Sobald sie tot sind, machen Sie weiter. Einige Bullen werden angreifen, also werden Sie sie los und biegen Sie links ab. Schnapp dir die Gesundheit, Munition, Rüstung und vor allem die Minigun. Jetzt biegen Sie rechts ab. Siehst du die Wand mit allen Säulen daneben? Geh drum herum und springen Sie hinaus zur Sanddüne, die den Gipfel erreicht und klettern Sie damit auf die Wand. Nimm die geheime Rüstung (4/5). Spring runter und geh weiter nach vorne. Benutze das Sturmgewehr, um die Antaresianer zu töten. Gehen Sie zum nächsten Hof und biegen Sie rechts ab. Hol dir die Rüstung und Gesundheit in den Ruinen und zurück zum Hauptbereich. Lauf schnell vorwärts und nimm Gesundheit, Rüstung und Munition mit und Waffen und zurück. Sie werden von Kleers, Arachnoid Hatchlings, einer Hexenbraut und zwei Major Mechs angegriffen. Ich empfehle die Minigun für die Hexenbraut und Major Mechs und den Raketenwerfer für die kleinen Jungs. Sobald sie tot sind, betreten Sie das Gebäude und nehmen Sie das C4 von der Kiste und Rüstung, Gesundheit und Munition in der Umgebung. Während du das tust, ein paar mehr Arachnoide Hatchlings werden angreifen. Sobald sie tot sind, gehen Sie nach rechts und greifen Sie nach der Rüstung, Gesundheit und Sturmgewehr Munition aus dem zerstörten Gebiet. Zurück zur Hauptseite des Gebäudes und gehen Sie diesmal nach links. Nimm die Rüstung und die Raketen von der Rückseite der Wand. und kehren Sie wieder zum Hauptgebäude zurück. Gehen Sie in den Korridor, der diesen Raum verbindet und den nächsten. Gegenüber den Minigun-Kugeln (wenn du sie nicht genommen hast) ist ein kleiner Schalter. Drücken Sie ihn und Sie erhalten eine Nachricht, dass eine Geheimkanone eingesetzt wurde. Zurück und schauen Sie nach oben. Schießen Sie die Kiste oben auf der spitze des Daches, um die geheime Kanone freizugeben, die Sie aufnehmen sollten (5/5). Mit die Kanone in der Hand, gehen Sie in den nächsten Raum. Vorne und zu deiner Linken ist etwas Sturmgewehrmunition, Schrotflintenpatronen, Rüstung und Gesundheit, geradeaus ist eine Rüstung. Ein paar Kleers werden angreifen, aber du hast viel schlimmer getötet und es gibt eine Kiste mit unendlich spawnendem C4 in dem Raum hinter dir. Sobald sie tot sind, schauen Sie nach links durch das Loch in der Wand. Es gibt einen Haufen Rüstungen, Gesundheit und Munition, einschließlich einiger für die Minigun, aber das Gebiet ist nicht weit von einem Erwachsenen Arachnoiden entfernt. Renne rüber und schnappe dir das Zeug, und in das kleine Gebäude tauchen. Nehmen Sie die Minigun und die Gesundheit und kehren Sie zum Hauptgebäude zurück. Betretet den nächsten Raum. Während du den Zerstörer (sowie Gesundheit, Munition und Rüstung) zurückeroberst, wird eine Welle von Gnaars, Kamikazes und Arachnoid Hatchlings, sowie ein

Scrapjack und ein Erwachsener Arachnoide angreifen. Tötet sie alle und geht nach draußen. Verwenden Sie den Zerstörer um die erwachsenen Arachnoiden und eine Hexenbraut zu töten und alle Reste von der vorherige Welle. Schnapp dir die Gesundheit, Rüstung und Munition in den Ruinen auf der rechten Seite, und gehen in den Canyon. Die Ruinen am Eingang zum Canyon haben Gesundheit, Rüstung, Schrotflintenpatronen, Sturmgewehr-Munition und eine Kiste mit Raketen. Schnappt es euch und geht weiter. Sobald das Spiel automatisch speichert, wirst du von einer großen Welle von Enthaupteten angegriffen. Ziehen Sie Ihr Sturmgewehr und gehen rückwärts, während Sie so viele von ihnen wie möglich töten. Nach eine Weile, werden Stiere auftauchen. Den Stieren folgt schnell ein Haufen von von Scrapjacks - jetzt könnte ein guter Zeitpunkt sein, um die Minigun herauszuziehen. Nach dem Töten weiter in den Canyon. Schnapp dir mehr Schrotflintenpatronen, Sturmgewehrpatronen, Minigun-Munition, Gesundheit, Rüstung und ein Zerstörer. Wenn das Spiel automatisch gespeichert wird, wird die nächste Angriffswelle von Kleers zusammengestellt. Auf halbem Weg durch diese Schlacht werden Major Mechs und ein Paar Khnums auftauchen. Ich empfehle Raketen, C4 oder den Zerstörer. Außerdem habe ich herausgefunden, dass, wenn du den ganzen Weg zurück in das Gebäude läufst, die Khnums nicht durch die Tür passen. Leichte Beute! Sobald alles tot ist, gehen Sie durch den Canyon zur Tür am Ende. Tötet den Khnum und die Herde von Harpyien, die sie bewachen und eintreten, um den Level zu vervollständigen.

Der letzte Mann auf Erden

Schnapp dir die Raketen, die Gesundheits- und Sturmgewehr-Munition zu deiner Linken und die Schrotflinte, Granaten und Gesundheit zu Ihrer Rechten. Betretet die Tür hinter der Statue und tötet die Höhlendämonen im Raum. Sobald sie tot sind, gehen Sie zur Statue im Raum um sich neu zu orientieren. Durch die linke Tür an der linken Wand gehen, gegenüber der Statue. Drücke den Schalter, gehe zurück in den Hauptraum und töte den Kleer und Höhlendämonen. Gegenüber der Statue betreten Sie die rechte Tür an der linken Wand. Töten den Rocketeer in der ersten Nische und drücken Sie den zweiten Schalter. Zurück zum Hauptraum und töte mehr Höhlendämonen. Gegenüber der Statue betreten Sie die rechte Tür auf der rechten Seite an der rechten Wand. Töten Sie die kleine Gruppe der enthaupteten Rocketeers, drücken Sie den Schalter, kehren Sie zurück in den Hauptraum und töte die beiden Kleers. Gehen Sie in die letzte Tür (linke Tür der rechten Wand) und gehen Sie durch den Tunnel in den nächsten Raum. Sie kommen auf der Spitze einer Wand an. Schauen Sie nach rechts, um eine Riesengruppe von Arachnoid Hatchlings zu sehen. Benutze ein paar C4-Bündel, um die Horde zu schwächen, und benutze den Tunnel und Ihr Sturmgewehr, um aufzuräumen. Und was auch immer du tust, NICHT FALLEN. Sobald sie alle tot sind, betreten Sie die nächste Tür, springen Sie runter und nehmen Sie Gesundheit, Rüstung und Raketen mit. Zu der Wand hinter ihnen, wenden Sie sich nach rechts und gehen zu den Schaltern an der Wand. Drücken Sie ihn und die Türen hinter dir werden sich öffnen. Betretet den Arachnoidenraum. Drücken Sie die Schalter in der Mitte des Raumes, um die nächste Tür zu öffnen und die beiden Gnaars zu töten die dabei herauskommen. Im nächsten Raum töte zwei Rocketeers und nimm die Gesundheit. Nach links abbiegen und auf die Treppe. Gehen Sie den ganzen Weg bis zur unteren Ebene hinunter und betreten Sie die Rampe. Eile die Rampe hinauf und ducken Sie sich in eine Nische, um dem Felsbrocken auszuweichen. Wenn du dort nicht aufstehen kannst, kannst du es von der Treppe aus abwarten. Sobald der Felsbrocken vorbei ist, geht es los zur Spitze der Rampe und schauen Sie nach links, um eine geheime Minigun-Munition (1/11) zu finden in eine Nische. Geht die Rampe hinunter in den nächsten Raum. Töte einen Höhlendämon und einen Kleer und drücke den Schalter in der Mitte des Raumes. Erledige die beiden Kleers, die angreifen und auf die Säulen links und rechts schauen. Haben Sie bemerkt, wie sie sich drehen? Rüste deine Trainerpistole aus und drücke den Schalter erneut. Sprinten Sie die Rampe hoch und erschießen den Kleer, der dir im Weg steht. Springt oben über die Steinplattformen, um die andere Seite zu erreichen. Sobald du es geschafft hast, klettere auf die nächste Rampe, greifen Sie nach der Gesundheit und betreten Sie das süße Tageslicht. Eine Cutscene wird abgespielt - am Ende sagt Sam, dass er auf dem Weg zum Timelock ist. Schnapp dir die Rüstung und Munition in der unmittelbaren Umgebung und stelle sicher, dass

du die geheime Rüstung versteckt hinter dem Anhänger in der Ecke neben der U-Bahn Ausfahrt (2/11) nimmst. Treten Sie vor und nehmen Sie die kleine Welle von Kleers in Angriff. Geh weiter vorwärts, schnapp dir die Munition im nächsten Anhänger und töte die Rocketeers und Soldaten. Sobald sie tot sind, gehen Sie zum Tor auf der rechten Seite des Bereichs. Es ist verschlossen, aber eine Tafel liegt auf dem Boden davor. Lies sie. Gehen Sie weiter vorwärts und verwenden Sie C4, um den Scrapjack zu töten, wenn Sie es noch nicht getan haben. In der Ecke gibt es Gesundheit und Munition. Gehen Sie weiter vorwärts und töten Sie ein paar von Arachnoide Hatchlings. Vorrücken, automatische Speicherung auslösen und mit dem Sprengen beginnen. Arachnoide Hatchlings und ein Scrapjack. Kleers und eine Hexenbraut werden am Spaß teilnehmen. Schnappt euch alle Vorräte, die ihr braucht, und geht weiter bis zum Ende dieses Bereichs. Mehrere Soldaten, ein Klee oder zwei, und ein Gnaar werden aus der Tür zur rechten kommen. Blas Sie weg. Gehen Sie zur nächsten Tür und beachten Sie den Scrapjack. Wenn du erst mal Raketen hineingepumpt hast (oder mit einer Waffe deiner Wahl), umdrehen und auf die zerbrochene Wand klettern. Du willst am Ende mit der quadratischen Sache anfangen und von dort aus weitermachen. Sobald Sie oben sind, springen Sie in die Struktur und greifen Sie nach der geheime Laserpistole (3/11). Klettert zurück nach draußen und betretet die Tür. Schnappt euch die Granaten und Rüstungen auf der linken Seite in der Nähe des nächsten verschlossenen Tores. Drehen Sie sich um und erschießen Sie die Gnaars und Kleers, die aus der offenen Tür kommen, nimm die Gesundheit und die Rüstung in den Ecken. Dann geh durch die Tür. Ausschalten die Soldaten in der Gegend. Schnapp dir die Gesundheit, die Rüstung, die Granaten und die Sturmgewehr Munition und gehen Sie in den nächsten Raum. Erledigt die Arachnoid Hatchlings und Soldaten, die durch die Türen kommen. Dann geh zur Tafel an der Wand und lies sie. Schau auf die Tafel, drehen Sie sich um und betreten Sie die Tür. Nimm die Gesundheit und geh durch die Tür auf der linken Seite. Ein armseliges Zwei-Soldat paar bewacht Gesundheit, Rüstung und Schrotflintenpatronen. Verlasse das Gebäude und gehe durch die Tür gegenüber von hier. Es gibt einige Soldaten, die die Gesundheit schützen, Sturmgewehrmunition und Raketen. Zurück zur Tafel und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Schnapp dir so viel Gesundheit, Rüstung und Minigun-Munition wie möglich und töte die Soldaten und Scrapjack. Du wirst von mehreren Arachnoiden Hatchlings, Gnaars, und Scrapjacks angegriffen. Löscht sie alle aus und geht über den Hof, sammelt Raketen und Gesundheit ein. Du wirst von ZWEI Hexenbräuten und einem Klee angegriffen. Das ist wahrscheinlich ein guter Ort, um die eine Kanonenkugel, die du hast, zu benutzen. Tötet diese Idioten und die nachfolgenden Klee- und Arachnoidenbrüter. Springe aus dem kleinen Tropfen und nimm die Vorräte - Raketen, Schrotflinte und Zerstörer, Granaten, Gesundheit und Rüstung. Vorstoßen und eine große Welle von Kleers auslösen - bekam ich Minigun-Geschosse? Wenn du wegläufst, wechsele zum Sturmgewehr. Sobald alle tot sind (außer dir, natürlich), weitergehen und die Gesundheit vor dem Tor links ergreifen. (Du hast diesen Zustand vielleicht schon früher gesehen.) Dreh dich um und überquere den Bereich. Nimm die Rüstungsschilde vor dem anderen Tor und lies die Tafel. Wenn Du meine Anweisungen befolgt hast und jede einzelne Tafel gelesen hast, dann drehst Du Dich um und überquerst die Straße. Nimm die Rüstungsschilde vor dem anderen Tor und lies die Tafel. Wenn du meine Anweisungen befolgt hast und jede einzelne Tafel gelesen hast, wirst du eine Leistung (Master Ägyptologe) bekommen. Das Tor ist verschlossen - wo ist der Schlüssel? Vorbei an der zerstörten Struktur. Tötet die Klee und Antaresianischen Juveniles, die dich angreifen wenn du es betrittst. Dann betreten Sie das Gebäude, gehen Sie zur Rückseite des Gebäudes und schaue geradewegs nach oben. Siehst du die Kiste? Schießen Sie um ein geheimes Scharfschützengewehr zu bekommen (4/11). Verlasse das Gebäude und gehe hinter dem Gebäude herum. Nimm die Gesundheit, die Rüstung, die Granaten, Raketen und vor allem den Schlüssel im Anhänger. Eine Hexenbraut wird versuchen dich zu töten, aber du hast wahrscheinlich einen Überschuss an Zerstörer-Granaten. Schieß sie ab und kehren Sie mit der finalen Tafel zum verschlossenen Tor zurück. Dieser letzte Bereich kann sehr verwirrend werden, also pass auf. Öffne das Tor und gehe entlang der linken Wand, die Gesundheit, Rüstung und Munition mitnehmen. Wenn Sie die Ecke erreichen, drehen Sie sich um und schießen Sie ein paar Soldaten, die Sie angreifen. Dann geh in die Tür, die zu einer (scheinbar) leeren Wüste führt. Biegen Sie links ab und gehen Sie zu der

geheime Rüstung (5/11). Jetzt geh zurück durch das Tor und geh den ganzen Weg über den Hof zum anderen Tor auf der gegenüberliegenden Seite. Gehen Sie durch und gehen Sie über die Hügel für ein geheimes C4 (6/11). Kehren Sie zum Hauptbereich zurück. Beginne dich durch die Stadt zu kämpfen - unser erstes Ziel ist das Gebäude in der Stadt in der Ecke in der Nähe des geheimen C4. Es gibt eine C4-Kiste hinter dem ersten Gebäude. Du brauchst es. Ihre Opposition besteht hauptsächlich aus Kamikazes und Soldaten, mit einem gelegentlicher Scrapjack, der reingeworfen wurde. Sobald Sie das Gebäude erreicht haben, holen Sie den Gaskanister ab und gehen Sie zum Gebäude. Gehen Sie um das Gebäude herum und durch die kleine Gasse um eine geheime Gesundheit zu finden (7/11). Finde jetzt einen Stapel Kisten und klettere hinauf auf das nächstgelegene Dach. Von hier aus springen Sie über die Dächer, bis Sie das Ziel erreichen. Wieder das Eckgebäude, und nehmen Sie die geheimen Scharfschützengewehrpatronen, die sich auf dem der Balkon befinden. (8/11). Gehen Sie weiter auf der rechten Seite der Stadt hinauf. Kümmere dich nicht um die Kanister mit Gas - Sie können nur einen nach dem anderen tragen. (Allerdings kann jeder Spieler in der Koop-Funktion ihre eigenen Gaskanister tragen. Macht das Leben einfacher.) Wenn du den Kanister siehst neben dem Auto, biegen Sie rechts ab und klettern Sie den Stapel Kisten neben dem einzelnen Gebäude in der Nähe der Wüste hoch. Springen Sie über den Metallzaun, und Sie werden geheime elektrische Munition finden (9/11). Wenn du rauskletterst, werden Kleers und Stiere anfangen sich dem Mix anzuschließen. Machen Sie sich auf den Weg ins Hinterland der Stadt und finden Sie das leuchtend violette Auto mit der Raketenkiste daneben. Sam wird kommentieren, dass es nützlich aussieht, wenn man das richtige findet. Geht zu ihm hinauf, um ihn mit dem Inhalt eures Gasbehälters zu füllen. Du musst 8 von ihnen finden, um das Auto zu betanken. Biegen Sie jedoch zuerst links

ab und bemerken Sie das Gebäude mit der leuchtenden gelben Munition darauf. Gehen Sie darum herum um zwei Kisten mit Gewehrpatronen und Rüstungen zu finden. Klettert auf sie, und dann auf das Gebäude, um die geheime elektrische Munition zu bekommen (10/11). Schauen Sie sich jetzt die nächstgelegene Ecke zu diesem Gebäude an, sehen Sie die Bäume und die zerstörte Ziegelmauer? Geh da rüber um eine geheime Minigun-Munition zu bekommen (11/11). Jetzt müssen wir die Gaskanister finden. Der zweite nahe dem Geheimnis 9, wie erwähnt in der Komplettlösung. Er wird von Soldaten und Kamikazes verteidigt. Nach dem Sie das Auto betankt haben, gehen Sie zum mittleren rechten Bereich der Stadt, zu dem Eingang. Der dritte Gasbehälter liegt neben einem Auto. Benutze es am Auto. Dann gehen Sie zum Gebäude in der Ecke, wo das Geheimnis 11 war. Kanister Nummer vier in der Nähe eines anderen Autos nehmen. Inzwischen wirst du es mit Scrapjacks und einem Technopolip zu tun haben, also pass auf. Kanister 5 befindet sich auf der rechten Seite der Stadt zwischen den Kanistern 3 und 4. Wenn du die rechte Seite hinaufgehst, von Zeit zu Zeit nach links schauen - der Kanister steht neben einem Gebäude. Kanister 6 ist in das Stadtzentrum unweit von Kanister 5 - man sollte es von nahem sehen können. wo sich der Kanister 5 befindet. Mittlerweile werden die Antaresianer, sowohl Hatchling als auch Juvenile, dich angreifen, und es gibt sogar eine Hexenbraut, mit der man kämpfen muss. Du solltest vielleicht mal eine kurze Pause machen, um nach Gesundheit und Rüstung zu suchen, wenn du anfängst, schwach zu werden. Kanister 7 ist neben einem Auto in der Ecke in der Nähe von Secret 5. Kanister 8 ist in der gegenüberliegenden Ecke von Kanister 4 und Geheimnis 11. Sobald du das Auto vollgetankt hast, wird Sam einsteigen und fahren Sie zum letzten Level, und Sie erhalten eine Leistung (Detroit Steel).

Der Wächter der Zeit

SOBALD DU DIE KONTROLLE ÜBERNIMMST, DREHE DICH UM UND SPRINGE IN DEN HELLEREN SAND.

Dies wird verhindern, dass du von einem Sandwal gefressen wirst. Sobald du in Sicherheit bist, schnapp dir die Gesundheit, Schrotflintenpatronen, Sturmgewehrmunition, Raketen, C4 und Kanonen von diesen Bereich. Gehen Sie in den Canyon und stellen Sie sicher, dass die Musiklautstärke des Spiels laut eingestellt ist. Der Track für dieses Level ist reine konzentrierte Großartigkeit. Wenn Sie die Schrotflinte Granaten und Gesundheit erreichen, nehmen Sie Ihr

Sturmgewehr heraus und schalten Sie die Welle von Rocketeers aus. Es gibt viele von ihnen, aber sie greifen sehr langsam an. Du solltest kein Problem haben. Begeben Sie sich erneut zu den Granaten, der Gesundheit, der Rüstung und der C4-Kiste. Noch ein paar mehr Rocketeers werden angreifen, gefolgt von einigen Kamikazes und einem Scrapjack. Weiter vorrücken und die Rocketeers ausschalten, die von der linken Gabel aus angreifen. Ein Scrapjack kommt von der rechten Gabel, und zwei weitere Scrapjacks tummeln sich hinter den Rocketeers. Sobald sie alle tot sind, nimm die Gesundheit, Gewehrpatronen, Rakete Kiste, und Sturmgewehr Munition. Dann gehen Sie zu der rechten Gabelung. Holt die Granaten und gehen Sie weiter bis zur Sackgasse, wo Sie etwas Gesundheit finden, Schrotflintenpatronen, und Sturmgewehr Munition. Schauen Sie geradewegs nach oben und pumpen Sie ein paar Raketen in den leuchtenden gelber Fleck. Beanspruche die geheimen Zerstörer-Granaten (1/4) und kehre zu den Raketenkiste zurück. Nimm jetzt die linke Gabelung. Gehen Sie weiter auf Ihrem Weg nach vorne. Deine nächste Herausforderung ist ein Mob von Kamikazes, mit ein paar Kleers, die am Ende reingeworfen wurden. Ich empfehle das Sturmgewehr und den Raketenwerfer. Sobald sie tot sind, holen Sie die Rüstung in der Nische in der Wand auf der rechten Seite direkt vor der Raketenkiste. Vorstoßen und die Rocketeers töten und Scrapjacks. Sobald sie tot sind, nimm die Rüstung in der Nische links und gehe vorwärts zu der großen Menge an Nachschub, die nicht weit von hier entfernt ist. Wenn Sie ankommen, wird ein einsame Stier angreifen. Töten Sie ihn und nehmen Sie die Gesundheit, die Rüstung, die Granaten der Flinte, Sturmgewehr Munition, Minigun-Munition, Raketen und C4-Kiste. Wählen Sie hier eine Gabel - das spielt keine Rolle welche. Sobald das Spiel automatisch gespeichert wird, wird die Musik wiedergegeben. Rampe hoch, Kamikazes, Rocketeers, Kleers und ein paar Scrapjacks werden angreifen. Sobald sie tot sind, gehen Sie vorwärts und schalten Sie den Major Mech und die Rocketeers aus. Danach nimmst du noch ein paar weitere Vorräte mit - Gesundheit, Rüstung, Schrotflintenpatronen, Sturmgewehrmunition, Gewehrmunition, Minigun-Munition und eine Raketenkiste. Gehen Sie vorwärts und lösen Sie die den Script für den nächster Ansturm aus - eine riesige Horde Kleers und ein Major Mech. Du wirst die Minigun brauchen und vielleicht auch etwas C4. Ich schlage vor, sich zurückzuziehen. Sobald sie alle erledigt sind. sich um die Kleers kümmern, sie voranzubringen und zu töten, die versuchen, Rache für ihre Kameraden zu nehmen. Danach trittst du ins Licht. Tötet den Major Mech vor euch und macht euch auf den Weg nach links. Ausschalten einen weiteren Major Mech und schnappen sich die Rüstung und die Gesundheit. Die Musik wird wieder hochgefahren, also gehen Sie auf der linken Seite nach oben und passen Sie auf, dass die beiden Technopolips schnell von rechts näher kommen. Sobald sie tot sind, schalte das PACK mit Hexenbräuten aus, die versuchen, dich zu töten. Du hast immer noch eine Kanonenkugel, oder? Danach ist es an der Zeit für den Zerstörer, um dich zu retten. Wenn du das überlebst, geh auf der linken Seite weiter nach oben und schau nach unten. Nehmen Sie die geheime elektrische Munition, die neben dem Felsbogen (2/4) versteckt ist. Geh zurück zum Anfang dieses Gebietes wo die Arachnoidenbrüter und die Antaresianische Juveniles angegriffen haben. Machen Sie sich auf den Weg zum ersten Gebäude im Zentrum des Bereichs. Nimm die Jumbo-Gesundheit und Rüstung, die Munition und die Raketen Kiste. Dann geh nach hinten. Erinnerst du dich an Geheimnis 4 von Kapitel 11? Es ist das Gleiche Ding hier. Schauen Sie geradewegs nach oben, schießen Sie auf die Kiste und nehmen Sie die geheimen Scharfschützengewehr Kugeln (3/4). Verlasse das Gebäude und beginne Kleers, Arachnoid Hatchlings, Antaresianer zu vernichten und ein Major Mech. Wenn du verletzt wirst, geh in den Bereich gleich hinter dem Gebäude mit Secret 3 und nimm die Rüstung und den Zerstörer mit Granaten. Es gibt mehr Gesundheit, Rüstung, Raketen und Zerstörer Granaten in einem zerstörten Gebäude auf der rechten Seite. Sobald alles tot sind, durchqueren Sie das Gebiet bis zum nächsten Canyon. Wenn du auf der rechte Seite hinauf gehst, gibt es etwas Gesundheit und Rüstung, die hinter einem Felsen versteckt sind. Im nächsten Canyon nehmen Sie die Gesundheit, Rüstung, Schrotflintenpatronen, Sturmgewehrpatronen, Raketenkiste und Zerstörer mit Granaten. Vorstoß und Tötung der Antaresianer Juveniles die angreifen, dann umdrehen und den Arachnoiden Hatchling töten der versucht, dich zu flankieren. Dreh dich wieder um und stelle dich einer weiteren Riesenwelle von Kleers. Ich empfehle die Laserpistole und den Zerstörer - du hättest eine großen

Munitionslagerbestand aufbauen sollen. Wenn du dich wieder ins Freie zurückziehst, hüte dich vor einem anderen Arachnoiden Hatchling. Sobald Sie fertig sind, kehren Sie zum Canyon zurück und gehen weiter. Vernichten Sie die kleine Gruppe Antaresian Juveniles. Töte an der nächsten Gabelung den Scrapjack, der von links Angreift. Dann gehen Sie in die rechte Gabelung. Dann nehmen Sie die rechte Gabelung. Am Ende der Sackgasse, schnapp dir ein paar Sachen, Gesundheit, Rüstung, Raketen und Zerschlagung. Kehren Sie zur Gabelung zurück und nehmen Sie den anderen Weg. Die Musik wird an dieser Stelle ihren Höhepunkt erreichen - JA. Nimm die Gesundheit, Rüstung, und Munition und gehen in den Canyon. Du wirst von 7 Scrapjacks angegriffen - Ich empfehle den Zerstörer. Sobald sie tot sind, geht es weiter nach vorne und nimm die Gesundheits-, Rüstungs- und Zerstörerpanzer. Schauen Sie nach links - beachten Sie die Rüstung in der großen Canyonspalte? Sprinten Sie dort hinüber und schnappen Sie es sich, wenn Sie es brauchen, und drehen Sie es dann um und erledigen Sie die große Welle Antaresian Juveniles mit Ihrer Minigun und Sturmgewehr. Weiter vorwärts und tötet den Scrapjack, und dreht euch dann um und ein paar weitere Antaresian Juveniles töten, die versuchen, dich zu flankieren. Wieder vorwärts und schnappt euch alle Vorräte, die ihr könnt, einschließlich ein paar Kanonenkugeln, und dreht euch dann um und ein paar Antaresian Juveniles töten. Dann dreh dich noch einmal um und schaue zu einer riesige Horde Antaresian Juveniles, gepaart mit Major Mech Unterstützung. Nicht vergessen die Major Mechs mit Kanonenkugeln auszuschalten, wenn nötig. Danach geht es weiter und schnappt euch so viele Kanonenkugeln, wie ihr tragen könnt. Verwende das nächste Versorgungslager, das über die übliche Gesundheit und Rüstung, Minigun-Munition und ein wenig C4 und Raketen. Weiter vorwärts gehen und mit der Minigun die Antaresian Juveniles erledigen. Dann ziehen Sie Ihre Kanone schnell heraus und fangen Sie an, Major zu töten, Mechs und Bullen. Wenn dir die Kanonenkugeln ausgehen, wechsel zum Zerstörer und zum Rückzug. Sobald alles tot ist, gehen Sie weiter zum nächsten Versorgungslager. Dieses hat etwas Jumbo-Gesundheit und Rüstung (Sie benötigen es), Schrotflintenpatronen, Minigun....Munition, Kanonenkugeln, eine Raketenkiste und Zerstörergranaten. Ziehen Sie Ihre Pistole heraus und schießen Sie auf die Holzkiste mit den Gewehrpatronen - Sie finden des Spiels letztes Geheimnis, einige Zerstörer Granaten in einem kleinen Loch darunter (4/4). Wenn du jedes Geheimnis gefunden hast, du bekommst eine Leistung (Top Secret). Im nächsten Bereich wird Sam ausrufen, dass es Partyzeit ist. Zieh deine Minigun raus und die Kleers zerfetzen, dann die Kanone ziehen und anfangen, Khnums zu töten. Bei diesem Punkt müssen Sie wahrscheinlich den größten Teil Ihres Arsenal verbrauchen, um zu überleben. Wenn du das überlebst, mach weiter. Nimm die Verwüstungspanzer auf der linken Seite des Canyons, dann weiter zu den 24 Kanonenkugeln, 100 Zerstörer-Granaten, und die Jumbo-Gesundheit. Der letzte Angriff ist eine riesige Horde von Stieren und Kleers. Nutze alles, was zum Überleben nötig ist, einschließlich der Kanone, des Zerstörers und vieler anderer Waffen. UND VIEL WEGLAUFEN. Sobald alles tot ist, gehen Sie bis zum Ende des Canyon, töten einen letzten Khnum und betreten den letzten Bereich. Du bekommst einen anderen. Leistung (Der Pförtner sollte einen Anzug tragen).

Es ist Zeit für den Endboss.

Sobald du die Kontrolle übernimmst, laufe zum Gebäude auf der rechten Seite und hole die Jumbo Gesundheit und Kanonenkugeln. Verlasse das Gebäude, laufe über das Gelände zum anderen Gebäude und packen Sie die Jumbo-Gesundheit, die Rüstung und vor allem den JETPACK. Halte-Sprung und los geht's! Bemühe dich noch nicht, Ugh-Zan anzugreifen - er regeneriert die Gesundheit schneller, als du sie ihm nehmen kannst. Fliegen Sie stattdessen zu einem der leuchtend roten Flecken hinüber und eine Metallstange aufheben. Unser Ziel ist es, diese in Ugh-Zans Rücken zu werfen, aber es ist sehr schwer. Die beste Gelegenheit dazu ist, wenn ein Sandwal auftaucht der ihn packt. Sobald du ein paar Stangen in ihn gesteckt hast, wird er von Blitzen getroffen und Verwundet, und seine Gesundheitsregeneration wird sich vorübergehend abschalten -töte ihn mit deiner Kanone. Sobald er tot ist, genieße deinen Sieg!

Wenn du das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Ernste Schwierigkeit abschließt, wirst du jetzt Mental Schwierigkeit freischalten, wo die bösen Jungs in und aus der Unsichtbarkeit heraus blitzen. Viel Spaß mit so was.