

Doom 3 BFG Lost Mission Lösung

Hier ist eine Lösung für das Addon Lost Mission aus dem PC Spiel Doom 3 BFG.

Gespielt mit dem Schwierigkeitsgrad Rekrut und ab und zu Cheats benutzt.

Das Spiel ist gradlinig, man kann sich nicht verlaufen, sondern es kann vorkommen das man nicht weiter weiss.

Je nach Spielweise dauert das Spiel bis zu 3 Stunden, ist also recht kurz.

Es funktionieren dieselben Cheats wie im Hauptspiel!

Nach dem Schiessen immer nachladen, nichts ist ärgerlicher, wenn man einem Feind gegenübersteht und muss nachladen.

In diesem Spiel erscheinen die Feinde plötzlich, auch von hinten, manchmal direkt hinter einem.

Alles absuchen nach Gegenständen.

Ich nenne die Monster Feinde, weil ich ihren Namen nicht weiss und im Handbuch mit seinen 5 Seiten steht auch nichts.

Lösung

EnPro Bereich 1

Nach dem Intro Pistole nehmen und die 2 aufeinanderfolgenden Feinde erledigen. Weiter durch die Tür. 2 Feinde. Auf dem Weg finden wir die Maschinenpistole MG 88 Enforcer. Die Treppe hoch für Rüstung. Dann finden wir eine Schrotflinte und mehrere Feinde erscheinen. Wir kommen in einen Raum wo uns zum ersten Mal Zombies angreifen. Für die Schrotflinte kein Problem. Wenn wir durch die Tür gehen erscheint ein Feind und danach einer direkt hinter einem. Dann links in einen kurzen Schacht hinunter.

Wir kommen zu einem Lift und die Meldung erscheint "Setze den Schalter für die Energieversorgung des Lifts zurück". Zwischen 2 Pfeilern kann man herspringen. Wieder einen Schacht hinunter und Zombies. Eine Leiter hoch und wir kommen in den Raum wo man den Strom aktivieren kann. Zum Lift zurück und nach oben fahren. Dort 2 Soldaten. Durch die nächste Tür und mehrere Soldaten. Dann geht es links weiter über eine Kabelführung. Hinunter springen. Auf dem Monitor erscheint ein Video. Die kurze Treppe hinunter ein PDA File nehmen. Zu der Tür wo drüber steht "Zum Hilfsenergiekern" Sie lässt sich jetzt öffnen. Weiter zum nächsten Level.

EnPro Bereich 2

Im 2. Bereich 2 Gegner durch die Tür, 3 Zombies. Wenn die erledigt sind, direkt hinter einem ein Feind. Wir kommen in einen Raum mit 2 Leichen. Erledigen sonst stehen sie auf. Den Schrank mit der doppelläufigen Flinte hat den Pin 731. Danach erscheinen 3 Feinde hintereinander damit man die Flinte direkt ausprobieren kann. PDA File aufnehmen. Jetzt den Weg zurück zu der Tür die wir Scannen damit sie sich öffnet. Sofort erscheint ein Feind. Lift rufen und nach unten fahren. Sobald wir unten sind erscheinen mehrere Feinde. Weiter in einen Raum mit einem PDA File. An dem Monitor "Zugangsbereich Öffnen" anklicken. 2 Soldaten erscheinen. Nachdem wir mehrere Türen durchschritten haben, eine kurze Treppe hinunter und den Strom ausschalten. Dadurch öffnet sich eine Tür. Durchgehen zur Energiekammer. Dort finden wir einen Grapper. Mit dem müssen wir vom Linken blauen Energiestrahle eine Energiekugel aufnehmen und in den Rechten roten Energiestrahle einfügen. Ist, das geschafft geht es mit dem Aufzug rechts hinten nach unten. Nach Verlassen des Lifts durch eine Tür und rechts eine Leiter runter die unter der Lampe an dem Pfeiler ist. Nachdem wir unten sind erscheinen einige Feinde. Durch die Tür weiter. Am Monitor "Strom einschalten" aktivieren. Eine Tür lässt sich jetzt öffnen. Rechts ist ein Gang, durch den man geduckt gehen kann für Ausrüstung. Zurück und durch die Tür die sich jetzt öffnen lässt. Wenn wir durch sind 3 Feinde. Dann den Bereich verlassen nach "Mars City unterer Wartungsbereich". In dem Raum ist der Schrank 054 mit dem PIN 631. Wir bekommen die Chaingun. Eine Meldung erscheint "Schlüsselkarte zur Sicherheitsstation finden" Abriegelung deaktivieren. Dann wo das rote Licht hinter einem Gitter ist links die Leiter runter. Unten einige Zombies und Feinde. Nachdem wir durch einige Türen gegangen sind finden wir eine Zugangskarte. Den Lift rufen. Dann wird es plötzlich dunkel-. Als es wieder etwas hell ist erscheinen viele Spinnen. Wenn die erledigt sind,

kommt der Lift, nach oben fahren. Oben einige Soldaten und Feinde, danach durch die Tür. Nachdem wir einige Türen durchschritten haben kommen wir in einen Raum mit 2 Zombies, dort ist die Schlüsselkarte. Nachdem wir bei dem durchbrochenen Geländer über die Kisten nach unten gesprungen sind 3 Feinde. Durch die Tür und rechts eine kurze Treppe hinunter und am Monitor "Abriegelung deaktivieren" anklicken. Weiter durch die Tür "Sicherheitsbüro Zugang"

Wir kommen jetzt nach Mars City untere Wartungsebene. Weiter gehen bis zu einem Raum mit mehreren Soldaten. Dann in einen Raum gehen und einen Wachroboter aktivieren. Er öffnet uns die verschlossene Tür. Wir finden einen Raketenwerfer und einen Schrank Nummer 108. Die PIN ist 847. Der Wach Roboter räumt uns den Weg frei, aber wir müssen in Unterstützen damit er nicht zerstört wird. Wir kommen in einen Bergwerksbereich wo ein sehr starker Feind auf uns wartet. (Ab diesem Bereich sind die Feinde stärker). Weiter geht es zu einem Sicherheitsbüro wo auf der linken Seite eine Energiezelle entnommen wird. Dann wieder einige Feinde. Zurück in den Bergwerksbereich, die auftauchenden Feinde erledigen und die Energiezelle einsetzen. Den Aufzug rufen und einige Feinde erledigen. Im Aufzug nach oben zu Ebene 2. Wir gehen in den Aufzug und klicken Exis Labor an.

Weiter zum nächste Level.

Hellhole

Wir sind jetzt in der Hölle. Am Anfang Ausrüstung und die BFG 9000. Am Anfang sind die Feinde leicht zu töten, danach schwerer. Die stärksten Waffen sind gerade gut genug. Durch Türen bis zu einer Treppe. Hochsteigen und Feinde greifen an. Durch die Tür in einen Tunnel. Wir kommen in einen Raum wo ein riesiges Spinnentier mit einem Aufzug aus der Erde kommt. Erledigen und links durch die Tür. Dann über einen Steg alle fliegenden Feinde erledigen. Wenn alle Feinde tot sind senkt sich eine Brücke. Durch das Tor weiter durch die Gänge bis wir zu einer Treppe kommen. Dann kommen wir zu einem Lavasee und steigen in das Bot.

Aussenposten Hölle

Nachdem das Bot gelandet ist durch 2 Türen und einen Weg hinauf. Oben angekommen gehen wir einen durch Menschen gemachten Weg entlang. Wir kommen in einen grossen Krater. Auf dem Monitor "Teleporter Sequenz Aktivieren" anklicken. Während wir warten bis das Teleporterfeld aufgebaut wird erscheinen eine Menge Feinde. Am Schluss ein Riesenvieh das man am besten mit der BFG erledigt. Dann in das Telportertfeld stellen und die Schlussequenz erscheint und das Spiel ist zu Ende.

ENDE.