

Cobra II

Cheat Codes

- IDKFA: Alle Waffen und Schlüssel verfügbar
- IDDQD: unsterblich
- IDSPISPOPD: durch Wände gehen
- IDCLEV nm : Level wechseln: n für das Scenario und m für den Level
- IDDT: vollständige Map ansehen

1. Knee deep in the Dead

1.1. Hangar

Waffen:

- Chainsaw
- Shotgun
- Chaingun
- Rocket Launcher
- Plasmagun

Secrets:

- In dem Raum, in dem man die Kettensäge bekommt, geht daraufhin eine Wand auf, an deren Ende sich eine Geheimtüre befindet.
- In dem großen Raum mit dem fünfeckigen Bett, dessen Spitze genau auf die Türe zeigt, und den in zwei Fenster vorbeiziehenden Totenschädeln ist rechts ein dunkler Teilraum, in dem sich eine Geheimtüre befindet.
- Draußen im hufeisenförmigen Freien mit den beiden Lavabecken befindet sich links an der Stirnseite eine Geheimtüre.
- Der letzte Raum hinter einer Seitentür vor der gelben Türe enthält vier Maschinenblöcke, von denen man u.a. den vorne links drücken muß. Dann geht draußen eine Geheimtüre auf.

1.2. Nuclear Plant

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Gangsystem, welches man durch den Raum erreicht, in dessen Mitte ein Block herunterfährt, der dann den Eingang zum Labyrinth freigibt, ist links am Anfang eine Geheimwand, durch die man gehen kann.
- Ebenfalls dort befindet sich ein zweiter Geheimgang, der als Wand getarnt ist (einfach durch die Wand gehen).
- Hinter der blauen Türe findet man etliche Knöpfe. Drückt man den ersten, so zählt dies bereits als Secret (man kann nicht alle Knöpfe drücken).

Sonstiges:

Es gibt einige Secrets, die nicht als solche gezählt werden:

- In dem hellen Zimmer mit den Bergen an den Wänden gibt es zwei Ausgänge.
- In den Lavagängen gibt es nahe dem Eingang rechts einen Geheimgang.
- In dem grünen Raum mit den beiden Säulen links und rechts von einem Vorsprung gibt es links nahe der Türe eine Geheimkammer.

1.3. Toxin Refinery

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Gang mit dem Teleporter zur gelben Türe (der linke Gang von dem Raum aus, den man zuerst betritt) gibt es eine Geheimtüre.
- In dem Raum hinter der gelben Türe geht man die Treppe hoch. Auf der rechten Seite ist eine Geheimtüre.
- Man muß in den langen Gang ganz außen kommen, ich habe aber keine Ahnung wie (vielleicht von dem Raum hinter der roten Türe aus, indem man auf die Seitenwände drückt, so kommt man ja auch wieder von dem Gang zum Ziel. Allerdings läßt sich nur eine Wand bewegen und nur in Richtung vom Gang zum Raum. Auf der Karte sind aber beide Wände als beweglich eingezeichnet).
- In diesem Gang gibt es einen Teleporter, der in einen Geheimraum führt.

1.4. Command Control

Waffen: keine weiteren

Secrets:

Es gibt in diesem Level wohl 60 Secrets, wer Lust hat, sie zu finden, mag dies tun.

1.5. Phobos Lab

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Raum mit der langen, breiten Treppe nach unten und dem Knopf am Ende der Treppe ist hinter der roten Wand ein Geheimraum.
- Es gibt einen Teleporter, mit dem man scheinbar im gleichen Raum landet. Auf dessen einen Seite geht eine Mauer nach unten, mit der man, wenn man sich auf sie stellt, zu einem Geheimgang nach oben fahren kann.
- Im Endraum fährt man mit einem Fahrstuhl nach unten, wenn man ihn betritt. Unten muß man in der Lava auf die dunklen Wandteile außen drücken, dann gehen oben zwei Geheimtüren auf.

Sonstiges:

In diesem Level werden die Sekrets völlig falsch gezählt, es sollen aber wohl drei sein.

1.6. Central Processing

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Raum im Gangsystem, aus dem die unsichtbaren Monster kommen und der vorher durch eine Wand verschlossen war, die erst aufgeht, nachdem man den blauen Schlüssel hat, ist hinten eine Geheimwand.

Sonstiges:

In diesem Level sollte man regelmäßig abspeichern, da man etliche Fehler machen kann. Es gibt einige 'Secrets', die nicht gezählt werden, aber dennoch wichtig sind:

- Ganz am Anfang ist links auf der Plattform vor dem See ein winziger Durchgang, durch den man schießen muß. Dann wird man in die Lava geschleudert und muß schnell auf den jetzt funktionierenden Fahrstuhl auf der gegenüberliegenden Seite laufen.
- Es gibt einen Raum, in dem rechts und links vom Eingang zwei Einbuchtungen nach hinten sind. In dem linken ist eine Geheimtüre mit einem Gang, an dessen Ende sich ein Knopf befindet, der für das weitere Vorankommen wichtig ist.
- In dem Raum, in dem die Säulen hochfahren, wenn man auf den grünen Knopf zuläuft, geht man wie folgt vor: Man darf auf keinen Fall irgendein Faß abschießen!! Dann drückt man den Hebel hinter dem Sockel und geht auf die Knöpfe im hinteren Teil des Raumes zu. Nachdem man sie gedrückt hat, geht man zu der rechten Säule und schießt auf die Fässer. Dadurch senkt sich die rechte Säule und man kann wieder in den vorderen Bereich gelangen.
- Am Ende des langen Ganges, den man durch die gelbe Türe erreicht, die gar nicht wie eine solche aussieht, ist rechts eine Geheimtüre.
- Im Gangsystem gibt es eine dunkle Wand, hinter der eine Geheimtüre ist. Dort gibt es neben der Kettensäge einen Knopf, dem man drücken muß, bevor man in den angrenzenden Raum geht.

1.7. Computer Station

Waffen:

- BFG 9000

Secrets: keine

Sonstiges:

Aus irgend einem Grund werden in diesem Level keine Secrets gezählt. Es gibt aber ein paar davon. Außerdem habe ich den blauen Schlüssel, den man zum Beenden des Levels braucht, nicht bekommen. Dieser befindet sich einem Raum mit einem Teleportereingang und einem anderen Teleporterausgang (auf der Map ganz oben). Nur habe ich keinen Teleporter gefunden, der einen hinbringt, wohl aber einen, der einen in den Raum unter diesem (auf der Map) bringt. Dafür kommt man dann hier aber nicht mehr heraus (ich jedenfalls nicht, also Cheat-Mode IDSPISOPD). Die nicht mitgezählten Secrets sind:

- Um an die Waffen auf den Podesten im Hof im Freien zu kommen, muß man an der Säule in der Mitte auf die den Podesten zugewandten Seiten drücken.
- Über den Hof im Freien kommt man durch eine Türe in einen Raum mit einem Block im Innern. Auf der gleichen Seite wie die Türe ist auch eine Geheimtüre. Durch diese kommt man auf ein Podest, von dem aus man in den Block springen kann. Dieser enthält einen Teleporter, der einem zum Startpunkt zurück bringt.
- In dem Raum mit den vier Säulen, die bis zur Decke reichen und den man durch den Raum mit den Wänden, die 'ERIC' darstellen (siehe Map) erreicht, geht bei der rechten Säule eine Wand hoch und runter, wenn man den Raum betritt. Im geeigneten Moment kann man diese Säule dann betreten und mit einem Fahrstuhl nach oben fahren.

1.8. Phobos Anomaly

Waffen: keine weiteren

Secrets:

Da es keinen Ausgang im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Mission beendet ist, werden keine Secrets gezählt. Es gibt aber dennoch einige:

- Geht man vom Startpunkt aus über den Raum mit der Plasmagun auf der roten Säule (auf der Map rechts) weiter geradeaus und dann rechts in den aufgehenden Gang, so kommt man mit einem Fahrstuhl in einen Raum. In diesem befindet sich am Ende ein Geheimraum, in den man einfach kommt, indem man durch die Wand geht.

- Vom Startpunkt aus kommt man genau auf der anderen Seite ebenfalls in einen Raum mit einer Plasmagun auf einer roten Säule (auf der Map also links). Auch hier begibt man sich rechts in den aufgehenden Gang und fährt mit dem Fahrstuhl nach unten (bevor man in den linken Gang geht). Direkt unten gibt es einen Geheimraum mit einem Knopf.
- Im weiteren Verlauf des Ganges gibt es auf der linken Seite einen Geheimraum, zu dem man einfach durch die Wand geht.
- Vom Startpunkt aus erreicht man zwei Räume ohne Plasmagun. In beiden muß man auf die Wand gegenüber der Türe, durch die man hineingekommen ist, schießen. Dann öffnet sich dort jeweils einen Geheimtüre.
- Vor dem 'Exit'-Zeichen ist eine Graben, in den man springen muß. Unten findet man auf der linken Seite einen Knopf.
- Es gibt einen Raum mit einem Loch in der Ecke, in das man hineinspringt. Unten gibt es zwei Ausgänge in der Wand.

1.9. Military Base

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Raum, dem man rechts vom Startpunkt über die Treppe nach unten erreicht, findet man links hinter dem Eingang in der Ecke einen geheimen Fahrstuhl.
- In dem Raum mit dem Ausgang ist links eine Geheimtüre in der Wand.

Sonstiges:

Man gelangt nun nach 1.4.

2. The Shores of Hell

2.1. Deimos Anomaly

Waffen:

- Shotgun
- Chaingun
- Plasmagun

Secrets:

- In dem ersten Raum direkt gegenüber dem Startpunkt befindet sich eine Geheimitüre.
- In den ersten Raum fährt man mit dem Fahrstuhl hoch, direkt oben links befindet sich eine Geheimitüre.

Sonstiges:

In diesem Level gibt es zwei Ausgänge: der reguläre befindet sich in dem sternförmigen Raum in der Kammer mit den vielen Knöpfen, der zusätzliche Ausgang liegt unten in dem Loch in der linken Kammer in dem sternförmigen Raum. Bei letzterem kommt man direkt in den Sonderlevel 2.9.

2.2. Containment Area

Waffen:

- BFG 9000

Secrets:

- In dem Raum hinter der blauen Türe, der wie ein dreiblättriges Kleeblatt aussieht, ist eine Geheimitüre.
- In dem Raum mit der Treppe und dem Fahrstuhl auf den gegenüber liegenden Seiten und den beiden Türen auf den anderen Seiten ist hinter einer Türe ein Teleporter, hinter der anderen Türe ist eine Geheimkammer an der Stirnseite der Wand.
- In dem Raum mit den Lavabecken, wo der rote Schlüssel ist, befindet sich im zweiten Becken eine Geheimitüre.
- Links neben der roten Türe ist eine Geheimitüre. In dem Raum dahinter befindet sich eine weitere Geheimitüre.

Sonstiges:

In dem Raum, in dem 'DIE' auf dem Boden steht, sollte man auf keinen Fall dem Pfeil in der Mitte des Raumes folgen, sonst stirbt man.

2.3. Refinery

Waffen:

- Rocket Launcher

Secrets:

- Direkt gegenüber dem Startpunkt ist eine Geheimtüre zwischen den zwei Speeren (auf einem ist ein Mensch, auf dem anderen sind Schädel aufgespießt).
- Direkt links vom Startpunkt führt eine Treppe nach oben. Am Anfang der Treppe befindet sich links eine Geheimtüre.
- Geht man die Treppe weiter hoch, so findet man eine ganz normale Türe, die aber aus irgendeinem Grund als Geheimtüre gezählt wird.

2.4. Deimos Lab

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Ganz in der Nähe des Startpunktes gibt es zwei quadratische Räume, die durch einen schmalen, kurzen Gang verbunden sind, in diesem ist eine Geheimtüre.
- In dem Raum mit dem auf- und abfahrenden Kreuz befindet sich hinter den Fässern eine Geheimtüre.

Sonstiges:

Dieser Level hat zwei Ausgänge, die beide zu 2.5. führen: Einer in dem riesigen Raum mit dem Block in der Mitte und einer am Ende des Tunnels in dem Lavabecken.

2.5. Command Center

Waffen:

- Chainsaw

Secrets: keine

2.6. Halls of the Damned

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Vom Startpunkt aus kommt man durch eine der vier Türen in den Raum mit einer Treppe nach oben. Auf der linken Seite befindet sich ein Geheimgang. Die Waffe am Ende des Gangs bekommt man, indem man schnell läuft.
- In diesem Raum mit der Waffe gibt es unten in der Lava ebenfalls einen Geheimausgang.
- In dem freien Hof mit dem blauen Schlüssel gehen zwei Wände auf, wenn man ihn nimmt. Der Raum ohne Knopf enthält einen Geheimraum.
- Dieser Geheimraum besitzt einen weiteren geheimen Ausgang.
- In dem Raum mit der blauen Lava und dem Lavatunnel zu einem Knopf gibt es eine Geheimtüre.
- In dem grauen Raum mit der Treppe an der Wand nach oben, die zum großen freien Platz führt, ist an der Wand mit der Treppe eine Geheimtüre.

2.7. Spawning Vats

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Direkt rechts vom Startpunkt muß man auf die Wand schießen, dann geht eine Geheimtüre auf.
- In diesem Geheimgang muß man auf die rückwärtige Wand schießen, danach geht wieder eine Geheimtüre auf.
- Geht man ganz zu Beginn nach links, so kommt man in einen Lavaraum mit Monstern auf der linken Seite. Springt man in die Lava, so fährt eine Brücke zur anderen Seite aus der Lava nach oben. Dies zählt als Secret.
- In dem hohen, braunen Raum mit der Treppe an zwei Seiten befindet sich gegenüber der Treppe ein Geheimraum mit einem Hebel.
- Es gibt einen Raum, den man durch zwei reguläre Türen erreichen kann, der aber als Geheimraum gezählt wird. Man erreicht ihn von den L-förmigen Hof im Freien durch eine der beiden Türen oder durch die blaue Türe hinter dem Raum mit der Lava.
- Am Ende des Gangs hinter dem Raum, in den man durch den Teleporter (blaue Erhöhung, die man über die Stege mit den blauen Punkten in den langen grauen Gängen erreicht) kommt, findet man am anderen Ende rechts vor der Türe an der Wand eine Geheimtüre, die sich öffnet, wenn man darauf schießt.

Sonstiges:

Im weiteren Verlauf des Spiels muß man einen Teleporter suchen. Dieser ist der blaue Kreis mitten in einem hexagonalen Raum. Springt man über diesen Teleporter wieder zurück, so haben sich einige Wände geöffnet. In einer befindet sich ein Durchgang zu dem gelben Schlüssel. Dieses darf man erst jetzt nehmen, auch wenn man ihn schon vorher sehen konnte (von der Brücke über den Lavasee), da man erst jetzt wieder durch die nun offene Wand zurück kann.

2.8. Tower of Babel

Waffen: keine weiteren

Secrets:

Da es keinen Ausgang im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Mission beendet ist, werden keine Secrets gezählt. Es gibt aber dennoch einige:

- Läuft man vom Startpunkt aus zurück und geht nach links, so findet man an der Stirnseite des Gangs einen Geheimraum.
- Über den Raum mit dem roten Schlüssel erreicht man über eine Treppe hinter der Wand mit dem roten Streifen einen Raum mit einem 200%-Health-Ball. Rechts befindet sich in der Einbuchtung ein Geheimraum.
- In der großen Halle gibt es eine Türe, hinter der sich Munition für die Plasmagun befindet (auf der Map links oben). An der Stirnseite gibt es einen Geheimgang.
- An dessen Ende nach dem ersten Knick befindet sich eine Geheimtüre.
- Ebenfalls in diesem Gang gibt es am anderen Ende auf der linken Seite einen Geheimgang.
- In dem Raum dahinter verbirgt sich am Ende ein Geheimraum.
- Durch die Türe, für die man den roten Schlüssel braucht, kommt man in einem Raum, an dessen Stirnwand eine Geheimtüre ist. Dadurch kommt man in einen Raum mit einem gelben Schlüssel.
- In dem Gebäude, das man über den Hof im Freien erreicht, gibt es einen äußeren Rundgang. In diesem befindet sich ein Geheimraum zum inneren Bereich hin (auf der Map oben rechts).

- Ebenfalls auf diesem Rundgang kommt man in einen Raum mit einem Knopf, der einen Gang freigibt. An dessen Ende befindet sich ein Geheimraum.

Sonstiges:

In diesem Szenario gibt es mehrere Möglichkeiten, die Mission zu beenden:

- Läuft man vom Startpunkt direkt auf die Türe zu, die man sieht und drückt darauf, dann ist die Mission beendet.
- Nimmt man den roten Schlüssel in dem Raum, zu dem die vielen Gänge führen, so erscheint kurz darauf eine Spinne. Das Spiel ist beendet, wenn man sie erlegt hat.

2.9. Fortress of Mystery

Waffen:

- Rocket Launcher
- Chainsaw

Secrets:

- In dem kreuzförmigen Raum drückt man auf der Wand gegenüber dem Eingang auf die rote Hand.

Sonstiges:

Man gelangt nun nach 2.6.

3. Inferno

3.1. Hell Keep

Waffen:

- Shotgun
- Chaingun

Secrets:

- Wenn man in den Raum mit der hohen Insel in der Mitte, auf der es den blauen Schlüssel gibt, in den Graben mit der grünen Lava springt, so findet man an einem Ende des Grabens eine Plattform. Dahinter ist eine Geheimtüre in der Wand.
- In dem langgestreckten, rechteckigen Raum, dessen Wände sich senken, sobald man das dem Eingang gegenüberliegende Ende des Raumes erreicht hat, befindet sich ein roter Knopf. Wenn man vor diesen tritt, hebt sich die hintere Wand und gibt einen Hebel frei. Drückt man diesen, so kann man auf die Laufstege weiter oben gelangen (drückt man, bevor man vor den roten Knopf tritt, auf die dem Eingang gegenüberliegende Wand, so kommt man ebenfalls zu den Laufstegen hoch, das Sekret wird aber nachher nicht mehr mitgezählt).

3.2. Slough of Despair

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Geht man am Anfang durch eine der normalen Türen, so kommt man am Ende der Treppen zu Wandspiegelungen, hinter denen sich ein Geheimraum befindet.
- Im ersten Raum gibt es in der Nähe der Lichtschranke im Mittelgebäude eine Geheimtür (hellere Wand).
- Im Labyrinth gibt es irgendwo rechts einen dunklen Gang. Dort befindet sich ein Geheimgang hinter der rechten Mauer, den man notfalls aufschließen muß.
- In diesem Geheimgang ist irgendwo auf der rechten Seite eine Geheimtüre.
- Im Labyrinth gibt es an der Wand zwei helle Streifen gegenüber einer Sackgasse, zwischen den hellen Streifen ist eine Geheimtür.
- Am Ende des Ganges über den Lavasee gibt es links eine Geheimtür.

Sonstiges:

Es gibt ein Secret, daß nicht als solches gezählt wird:

- Genau gegenüber dem Startpunkt ist hinten eine Wandspiegelung, durch die man gehen kann.

3.3. Pandemonium

Waffen:

- Chainsaw
- Rocket-Launcher

- Plasmagun
- BFG 9000

Secrets:

- In dem Raum hinter der blauen Türe befindet sich hinter einer der bläulich schimmernden Wände eine Geheimtüre.
- In dem Raum hinter der gelben Türe befindet sich hinter einer der dunkler schimmernden Wände eine Geheimtüre.
- In dem Raum hinter der roten Türe befindet sich links am Anfang eine Geheimtüre.

3.4. House of Pain

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Am Ende des langen Lavaweges gibt es zwei Teleporter. Der linke führt in einen Raum mit Knopf. Das Betreten des Teleporters zählt bereits als Secret.
- In dem langen Gang mit der roten Türe an dem einen Ende ist zwischen den Fackeln an der Wand eine Geheimtüre.
- In dem Raum dahinter ist ein riesiger Fahrstuhl, der unten zu einem Geheimgang führt.
- Dieser Geheimgang führt am Ende auf einen Teleporter, der als Secret zählt.
- Es gibt ein kurzes Gangsystem, das einen rechteckigen Rundgang darstellt, an dessen einem Ende ein kurzes Gangstück ist, in welches man mittels eines Teleporters gebracht wird. Dieses System hat zwei Teleporterausgänge. Geht man von dem kurzen Gangstück aus nach links, so bringt einen der dortige Teleporter in einen Geheimraum.

3.5. Unholy Cathedral

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Dort, wo man beginnt, geht man die Treppe hoch, den Gang bis zum Ende entlang und springt rechts an der Wand in das Loch hinein. Dann kommt man auf einer Plattform, von der aus man auf eine zweite Einbuchtung auf der gegenüberliegende Seite springen kann.
- In dem Raum hinter der blauen Türe ist ganz links in der Ecke ein unsichtbarer Teleporter.
- Rechts in demselben Raum ist neben der Treppe eine Geheimtüre zu finden.

Sonstiges:

Es gibt ein Secret, daß nicht als solches gezählt wird:

- In dem langen Gang mit dem Gitter auf der einen Seite ist auf der rechten Seite des Gitters eine Geheimtüre, durch die man den Raum dahinter betreten kann.

3.6. Mt. Erebus

Waffen: keine weiteren

Secrets:

Das es keinen Ausgang aus diesem Level gibt (jedenfalls habe ich keinen gefunden), ist auch nicht klar, welche Sekrets als solche zählen; auf jeden Fall sollte man den Map-Cheatcode benutzen, da viele dunklen Gangsysteme nicht auf der Map erscheinen, wenn man sie durchlaufen hat. Hierauf findet man dann auch alle 'vermeintlichen' Secrets.

3.7. Limbo

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Ganz anfangs von dem Podest, auf dem man startet, ist links neben dem Durchgang eine Geheimtüre.

Sonstiges:

Der Ausgang ist eigentlich nicht zu finden: Er befindet sich in dem großen Rundgang im Freien auf der Map links unten in der Ecke. Man muß dort einfach auf die Wand drücken. Außerdem gibt es ein Secret, das nicht als solches gezählt wird:

- Genau gegenüber der ersten Geheimtüre ist ebenfalls eine Geheimtüre.

3.8. Dis

Waffen: keine weiteren

Secrets: keine

3.9. Warrens

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem zweiten Raum hinter dem langen, geraden Gang mit den vielen Raketen-schießenden Monstern gibt es links eine Geheimtüre.

Sonstiges: Man gelangt nun nach 3.6.

Sonstiges

Es gibt keinen Ausgang, der nach 3.9. führt, zudem kommt man aus 1.7. und 3.6. nicht mehr heraus.