



KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

big N

NUMMER 13

Für alle Nintendo-Besitzer

A-Z
NINTENDO
LÖSUNGEN

ZELDA



KOMPLETT
GELOST!

THE WORLD IS
NOT ENOUGH

KOMPLETT
GELOST!

TUROK 2

KOMPLETT
GELOST!
TEIL 1!

ZELDA:
MAJORA'S MASK

PLUS: HAUFENWEISE TIPPS & TRICKS FÜR N64!

A-Z der Cheats

Die besten **Cheats** und **Komplettlösungen**
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:
big.N
Oststrasse 4-6
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

A-Z der Nintendo-Cheats und Lösungen, Nummer - 13
© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 11) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.
© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Hugo Hazeboek

Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel, Arjan Bos, Henk Tukker, Karsten Rohloff, Boris Horn, Elisabeth Goossen, Lourens Huizinga, Ilona Tempert, Ulrike Eimer, Riccardo Cafagna und unseren treuen Lesern!

Gehört zu **big.N 12/2000**

Nummer - 13 Lösungsbuch **big.N**

Titel: The Legend of Zelda: Majora's Mask
© Nintendo 2000

Komplettlösungen

The Legend of Zelda	007
The World is not enough	041
Turok 2- Seeds of Evil	079
Tipps und Tricks N64/GBC	169

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielelösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie erschienen ist? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

Titel	Buch	Heftausgabe
Army Men: Sarge's Heroes	Nummer 7	big.N 05/00
Battle Tanx: Global Assault	Nummer 6	big.N 04/00
Bomberman 64: The 2 nd Attack	Nummer 10	big.N 09/00
Carmageddon 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania: Legacy Of Darkness	Nummer 5	big.N 03/00
Daikatana	Nummer 8	big.N 06/00
Donkey Kong 64	Nummer 4	big.N 02/00
Harvest Moon	Nummer 5	big.N 03/00
Hercules	Nummer 11	big.N 10/00
Hybrid Heaven	Nummer 2	big.N 12/99
Jet Force Gemini	Nummer 3	big.N 01/00
Lylat Wars	Nummer 7	big.N 05/00
Madden NFL 2001	Nummer 12	big.N 11/00
Mario Kart 64	Nummer 12	big.N 11/00
Mario Party 2	Nummer 11	big.N 10/00
Mario Tennis 64	Nummer 12	big.N 11/00
Metal Gear Solid (GBC)	Nummer 10	big.N 09/00
Perfect Dark	Nummer 9	big.N 07-08/00
Pokémon Gelb (GB)	Nummer 8	big.N 06/00
Pokémon Pinball (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
Pokémon Rot + Blau (GB)	Nummer 3	big.N 01/00
Pokémon Snap	Nummer 10	big.N 09/00
Pokémon Stadium	Nummer 7	big.N 05/00 ►

Titel	Buch	Heftausgabe
Rainbow Six	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman (GBC)	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman 2	Nummer 3	big.N 01/00
Resident Evil 64	Nummer 4	big.N 02/00
Rocket: Robot On Wheels	Nummer 4	big.N 02/00
Spider-Man (GBC)	Nummer 12	big.N 11/00
Super Mario 64 - Teil 1	Nummer 5	big.N 03/00
Super Mario 64 - Teil 2	Nummer 6	big.N 04/00
Super Smash Bros.	Nummer 8	big.N 06/00
Taz Express	Nummer 9	big.N 07-08/00
Tomb Raider (GBC)	Nummer 9	big.N 07-08/00
Tonic Trouble	Nummer 5	big.N 03/00
Tony Hawk's Skateboarding	Nummer 7	big.N 05/00
Toy Story 2	Nummer 5	big.N 03/00
Turok 3: Shadow Of Oblivion - Teil 1	Nummer 11	big.N 10/00
Turok 3: Shadow Of Oblivion - Teil 2	Nummer 12	big.N 11/00
Turok 3: Shadow Of Oblivion (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
Wario Land 3 (GBC)- Teil 1	Nummer 10	big.N 09/00
Wario Land 3 (GBC)- Teil 2	Nummer 11	big.N 10/00
WWF Wrestlemania - Teil 1	Nummer 8	big.N 06/00
WWF Wrestlemania - Teil 2	Nummer 9	big.N 07-08/00
Yoshi's Story	Nummer 12	big.N 11/00
Zelda DX: Link's Awakening (GBC)	Nummer 12	big.N 11/00
Zelda: Ocarina Of Time - Teil 1	Nummer 6	big.N 04/00
Zelda: Ocarina Of Time - Teil 2	Nummer 7	big.N 05/00

Du suchst Xploder-Codes? Hier kannst du welche finden:

Titel	Buch	Heftausgabe
A - Z der Spiele - Teil 1	Nummer 11	big.N 10/00
A - Z der Spiele (GB) - Teil 1	Nummer 10	big.N 09/00
Pokémon Pinball (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
Pokémon Rot/Blau (GB) - Teil 1	Nummer 9	big.N 07-08/00
Pokémon Rot/Blau (GB) - Teil 2	Nummer 10	big.N 09/00



The Legend of Zelda: **MAJORA'S MASK**

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Dieser erste Teil der Komplettlösung umfasst den Lösungsweg von Beginn des Spieles bis zur erfolgreichen Bewältigung des Great Bay-Tempels. Der zweite Teil mit dem Rest des Lösungsweges und einem ausführlichen Abschnitt mit vielen Tipps und Anmerkungen zu den Masken, Herzstücken und Side Quests folgt in der nächsten Ausgabe.

Der Prolog

Nach einer kurzen Einführung, in der Skull Kid Links Okarina klaut und anschließend auf dem Rücken von Epona flüchtet, übernimmst du die Steuerung von Link, der sich neuen Herausforderungen stellen muss. Die kleinen Sträucher vor dem Tunnel aus Baumstämmen beinhalten einige Geldstücke, du musst nur mit deinem Schwert darauf schlagen. Danach läufst du durch den Tunnel und springst über die Baumstämmen, um zu dem seltsamen Pilzgebäude zu gelangen. Innen fällst du in ein tiefes Loch, in dem du auf einmal Skull Kid gegenüberstehst, der dich in einen kleinen Deku verwandelt.

Bewege dich in diesem kleinen Bereich umher, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich Link in der Gestalt eines Deku steuern lässt. Doch sobald du versuchst, dich durch die Büsche zu schlagen, beginnen sie sich zu bewegen – ein kleiner Hinweis darauf, dass die Dinge in diesem Gebiet nicht annähernd normal sind. Öffne die große Tür und laufe zum Ende des Ganges, wo du Tatl kennen lernst, deine moralische Unterstützung und Begleitung in diesem Spiel. Nachdem ihr euch zusammengerauft habt, erklärt sie dir, wie du (immer noch als Deku) die Blumen auf dem Boden benutzen kannst, um über große Spalten zu gleiten.

Nach dieser Belehrung gleitest du zur Tür auf der anderen Seite des Raumes und gehst hindurch. Du gelangst in einen Canyon, in dem sich etliche Plattformen befinden. Springe nun in die erste Blume und gleite

zur ersten Plattform direkt vor dir. Dort angekommen benutzt du die Blume, um zu der Plattform auf der linken Seite zu gelangen, auf der du eine Schatzkiste findest. Öffne die Kiste und nimm dir die Deku-Nuss, bevor du dich umdrehst und eine Plattform bemerkst, die hinter einer Säule herausragt. Benutze die Blume, um dich in die Luft zu befördern und an der Säule vorbeizufliegen.

Wenn du sicher auf der Plattform gelandet bist, benutzt du erneut eine Blume, um zu der kleinen rechteckigen Plattform zu kommen, die sich hinter den beiden Säulen befindet. Von dieser Stelle aus erreichst du endlich den Ausgang. Während du den seltsam geschwungenen Raum durchquerst, findest du dich in einem schleimbedeckten Bereich wieder, in dem du ein Wasserrad entdeckst. Steige die Treppe auf der linken Seite nach oben, um einen kleinen Raum zu erreichen. Sobald du dich der Tür dort näherst, beginnt der Eigentümer des Happy Mask Shops, mit dir zu sprechen. Er teilt dir mit, dass er dich nur dann wieder in den alten Link verwandeln kann, wenn du den wertvollen Gegenstand (Okarina) zurückholst. Nach dieser Offenbarung verlässt du den Raum durch die Tür und betrittst Clock Town.

Clock Town

Sobald du in die Stadt kommst, rät dir Tatl, zur Großen Fee zu gehen, die in North Clock beheimatet ist. Um dorthin zu gelangen, läufst du zur hinteren Seite des Glockenturms, an der du den Eingang nach North Clock entdeckst. Du findest den Raum der Großen Fee am anderen Ende des Gebietes, du musst nur die kleinen Rampen hinaufgehen. Wenn du die Mitte des Raumes erreichst, erhältst du eine neue Aufgabe, nämlich die vermisste Fee in Clock Town zu finden und sie zum Brunnen zurückzubringen.

Laufe zunächst durch East Clock, um zurück nach South Clock zu kommen. In der Ecke genau gegenüber der Stelle, an der du die Stadt betrittst, bemerkst du eine kleine Rampe, die zu einem Ausgang führt. Dahinter erreichst du das Gebiet Laundry Pool. Die Fee schwebt über dem Wasser, doch glücklicherweise kannst du als Deku über die Wasserfläche springen und die Fee auf diese Weise fangen. Mit der

gefangenen Fee im Gepäck kehrst du zurück zum Schrein der Großen Fee und erhältst dort die Fähigkeit, Luftblasen zu verschießen. Diese Fähigkeit ist besonders in diesem frühen Stadium des Spieles sehr nützlich.

Nach dem Verlassen des Schreins triffst du auf einen kleinen Jungen (Jim), der gerade versucht, einen Ballon mit einem vertrauten Gesicht zum Platzen zu bringen. Wenn du deine Deku Bubble Attack benutzt, um den Ballon zu zerstören, erlaubt dir Jim, ein Spiel zu spielen, das dir Zugang zu dem geheimen Durchgang ermöglicht, der dich zum Observatorium bringt. Jim ruft fünf Freunde herbei, die sich daraufhin verstecken, damit du dich auf die Suche nach ihnen machst. Die ersten beiden Freunde findest du in North Clock, sie verstecken sich besonders gerne in den Ecken.

Nummer drei und vier stecken in East Clock. Einer davon springt zusammen mit einem Huhn von einem Dach und der andere befindet sich auf dem Dach des Hotels. Du wirst die Blume benutzen müssen, um nach oben befördert zu werden und ihn dort herunterzujagen. Der letzte Freund steckt in West Clock, im oberen Abschnitt des Gebietes. Wenn du alle vier Freunde gefunden hast, wird dir ein Passwort gegeben, das du dir notieren solltest, da es nach dem Zufälligkeitsprinzip ausgewählt wird. Mit diesem Passwort gelangst du in die geheime Passage in East Clock.

Dort redest du zuerst mit dem Jungen und gibst ihm das Passwort, das Jim und seine Freunde benutzt haben, um in die geheime Passage zu gelangen, die zum Observatorium führt. Innen angelangt, springst du von Plattform zu Plattform, um die Wasserfläche zu überqueren. Gerade wenn du die andere Wand erreichst, lässt sich eine Spinne von oben herabfallen. Diese Spinnen kennst du vielleicht aus dem Vorgänger „Ocarina of Time“ und das Gute ist, dass du sie auf bewährte Weise beseitigen kannst. Sobald die Spinne dir den Rücken kehrt, schleuderst du ihr eine Blase entgegen, die sie vernichtet. Danach begibst du dich um die Ecke, um in einen großen Raum zu laufen, in dem ein weiterer Ballon eine Leiter blockiert.

Zerstöre auch diesen Ballon und klettere anschließend die Leiter

nach oben in einen neuen Raum, wo du auf ein bekanntes Gesicht stößt. Falls du „Ocarina of Time“ gespielt hast, wirst du die Vogelscheuche wieder erkennen. Genau wie im vorangegangenen Spiel kannst du ihr auch diesmal ein Lied beibringen, doch achte darauf, dass auch du es dir merken kannst. Nun kletterst du die farbigen Stufen hinauf und erreichst das Teleskop, wo du mit einem alten Mann sprichst. Nach dem Gespräch schaust du durch das Teleskop und blickst umher, bis du den Glockenturm im Blickfeld hast.

Wenn du nun den Zoom benutzt, kannst du Skull Kid auf der Spitze des Turmes erkennen. Kurz darauf siehst du einen blauen Gegenstand außen auf den Boden fallen und entdeckst hinter der kleinen Tür die Mondträne. Mit dieser gehst du zurück in das Zentrum der Stadt zur Blumenabschussrampe und tauschst mit dem Deku die Mondträne gegen die Grundstücksurkunde. Der Deku fliegt nach dem Tausch davon und du kannst endlich die Abschussrampe benutzen, um dich in die Luft zu katapultieren und dann zum Glockenturm zu gleiten, auf dem du ein Herzstück findest.

Da du nun die Urkunde besitzt, ist es an der Zeit, ein weiteres Herzstück zu finden. Warte in der Nacht bis kurz nach Mitternacht und benutze dann die Abschussrampe, um auf das Dach des Hotels zu gelangen. Bewege dich nach drinnen und mache dich auf den Weg ins Erdgeschoss. Dort entdeckst du eine Hand, die aus der geöffneten Toilettentür herausragt, und jemand bittet dich um Toilettenpapier. Gib ihm die Urkunde, denn im Gegenzug bekommst du ein Herzstück. Da du eigentlich vor der dritten Nacht nichts machen kannst, um die Handlung voranzutreiben, bleibt dir nichts anderes übrig, als die Stadt zu erkunden. In North Clock triffst du auf Tingle, der von einem Ballon in die Enge getrieben wurde. Nachdem du ihn aus der misslichen Lage befreit und den Ballon zerstört hast, verkauft er dir eine Karte von Clock Town für nur fünf Goldstücke.

Wenn es dann am letzten Tag endlich Mitternacht geschlagen hat, erlebst du in einer Sequenz, wie sich der Glockenturm öffnet. Benutze die Abschussrampe, um zur Öffnung zu gelangen, und renne hinein, um Skull Kid zu stellen. Dir bleiben nur fünf Minuten, um die Welt zu retten,

also musst du dich etwas beeilen. Ziele mit einer Blase auf Skull Kid, um ihm die Okarina aus seinen Händen zu schlagen. Sobald du die Okarina aufgehoben hast, erlebst du eine Rückblende, in der dir Prinzessin Zelda das Lied der Zeit beibringt. Da du momentan noch nicht in der Lage bist, den maskierten Unhold zu besiegen, spielst du das Lied und kehrst so zum ersten Tag deines Abenteuers zurück.

Tipp:

Wenn du das Lied der Zeit rückwärts spielst, kannst du damit den Ablauf der Zeit verlangsamen.

Zurück am ersten Tag begibst du dich zuerst durch den unteren Eingang zur Uhr, um dort dem Maskenhändler zu begegnen. Nachdem er sich davon überzeugt hat, dass du die Okarina mitgebracht hast, lehrt er dich das Lied der Heilung, das dich zurück in den guten alten Link verwandelt. Anschließend erzählt er dir die Geschichte von Majoras Maske.

Obwohl du nun die Stadt wieder in normaler Gestalt verlassen könntest, gibt es hier noch einige Dinge zu erledigen. Zunächst einmal kannst du eine neue Maske erhalten, indem du nachts zum Laundry Pool-Gebiet gehst und dort mit dem Mann redest, der dir eigentlich auch bekannt vorkommen sollte (sofern du „Ocarina of Time“ gespielt hast). Wenn er dir seine Geschichte berichtet hat, erhältst du von ihm die Bremen-Maske. Außerdem kannst du in der ersten Nacht eine weitere Fee finden, die in East Clock herumschwebt. Mit Hilfe der Abschussrampe ist es dir möglich, sie zu fangen und zur Großen Fee zurückzubringen. Dafür bekommst du die Große-Feen-Maske, die herumstreunende Feen während des gesamten Spieles anzieht.

Als Nächstes musst du dir das Notizbuch beschaffen, das wirklich wichtig ist, um darin festzuhalten, welche Aufgaben du schon bewältigt hast und welche dir noch bevorstehen. Dazu gehst du nach draußen und schlägst so lange auf die Sträucher ein, bis du 50 Goldstücke zusammen hast. Dann marschierst du nach West Clock und kaufst dir einen Bombenbeutel, den du im Bombenladen erhältst. Daraufhin

machst du dich auf den Weg zu dem Tunnel, der zum Observatorium in East Clock führt, und benutzt dort dasselbe Passwort wie zuvor. Statt die gleiche Richtung wie vorhin einzuschlagen, wendest du dich an der Wasserfläche nach links und kommst so zu einem Vorsprung an der Wand. Dieser wird von Spinnen bewacht, die du erst einmal beseitigen musst.

Platziere eine Bombe an der Stelle mit dem Riss, um eine Kiste zu finden, die 100 Goldstücke enthält. Wenn du das Geld eingesteckt hast, verlässt du diesen Bereich, woraufhin dich die Bombers zu einem ihrer Mitglieder ernennen und dir das Notizbuch überreichen. Wann immer du von jetzt an eine wichtige Sache durchgeführt hast oder jemandem begegnet bist, der wichtig ist, wird es automatisch in diesem Buch vermerkt. Wenn du nachschaust, bemerkst du, dass sogar das Passwort eingetragen wurde. Weiterhin informiert dich das Buch über die genaue Tageszeit, was unter Umständen eine wirkliche Hilfe sein kann.

Das Letzte, was du unbedingt tun solltest, ist, dir die Bunny Hood zu holen. Dafür verlässt du die Stadt durch das westliche Tor und bewegst dich in Richtung der Ranch. Diese liegt in der südwestlichen Ecke der Termia-Felder. Begib dich während der Tageszeit irgendeines der drei Tage in den Hühnerstall und rede dort mit Guru-Guru. Nach einem kurzen Gespräch setzt du die Bremen-Maske auf und benutzt ihre besondere Fähigkeit, um alle Hühner in der Gegend zusammenzutreiben. Nachdem du sie dazu gebracht hast, sich in einer Reihe aufzustellen, verwandeln sie sich und der Guru-Guru gibt dir die Bunny Hood.

Bemerkung:

Du kannst die eigentliche Ranch nur am dritten Tag betreten, und zwar erst dann, wenn du den Abschnitt im Snowhead-Tempel erfolgreich beendet hast.

Zu diesem Zeitpunkt gibt es in Clock Town nichts mehr für dich zu tun, daher kannst du die Stadt getrost durch den südlichen Eingang verlassen und in Richtung Süden marschieren, wo sich das südliche Sumpfgebiet befindet.

Der Deku-Palast

Der nächste Teil des Spieles führt dich geradewegs durch das südliche Sumpfgebiet hin zum Deku-Palast und zum Woodfall, wo sich das erste Hauptverlies befindet. Sobald du das Sumpfgebiet betreten hast, wendest du dich nach links und läufst durch das Wasser, bis du einen großen Topf und ein Schild, auf dem weitere Töpfe zu sehen sind, erreichst. Gehe durch den Canyon, um zu einem Hexenladen zu kommen, in dem du Heiltränke und ähnliches erwerben kannst. Außerdem gibt es eine Möglichkeit, einen Trank umsonst zu bekommen und zusätzlich einen sicheren Weg zum Deku-Palast zu finden.

Marschiere in die Höhle hinter dem Gebäude. Dort triffst du auf einen kleinen Affen, der dich bittet, ihm zu folgen. Mache genau das und du begegnest nach einiger Zeit einer verletzten Hexe, mit der du dich kurz unterhältst. Anschließend kehrst du zum Gebäude zurück und kletterst zum Eingang hinauf. Innen redest du mit der Hexe, woraufhin sie dir einen Trank gibt, den du zu ihrer verletzten Freundin bringen sollst. Also begibst du dich wieder in die Höhle und folgst dem Weg von vorhin, um zu der Hexe zu gelangen, die deine Hilfe braucht. Gib ihr den Trank, damit sie geheilt wird, und behalte die Flasche, in der sich der Trank befunden hat, denn die wird dir noch von Nutzen sein.

Verlasse nun diesen Bereich und bewege dich zurück in das Hauptsumpfgebiet, in dem du den Weg, den du gekommen bist, zurückrennst. Klettere zu dem großen Gebäude nach oben, um bei einem Deku einige Zauberbohnen zu kaufen, natürlich verkauft er diese nur an einen Deku-Link. Danach betrittst du das Gebäude und gehst zu der kleinen Hütte in der Ecke. Rede mit der Hexe, die dir eine Fotokiste gibt und es dir obendrein erlaubt, ihr Boot zu benutzen, das dich direkt zum Deku-Palast bringt. Da der Palast nur für die Dekus bestimmt ist, musst du dich wieder in den Deku-Link verwandeln, um Einlass zu bekommen.

Laufe gleich in den Thronsaal und unterhalte dich sowohl mit dem König als auch mit dem Affen, bevor du wieder hinausgehst. Die Türöffnung rechts führt dich in ein Labyrinth, in dem du Wächtern ausweichen musst. Am Ende des Labyrinthes gelangst du zu einem

Loch, welches dich zu dem Zauberbohnenverkäufer führt. Nachdem du die Bohnen gekauft hast, musst du sie in einem weichen Stück Erde einpflanzen und sie anschließend mit einer Flasche Quellwasser wässern. Fülle dazu deine Flasche am Teich mit etwas Wasser, pflanze danach die Bohnen in dem braunen Viereck ein und begieße sie zu guter Letzt mit etwas Wasser.

Eine große Pflanze erscheint, mit deren Hilfe du eine Kiste hoch oben an der Wand erreichst, in der sich einige Goldstücke befinden. Fülle deine Flasche erneut mit Wasser, um sie später wieder benutzen zu können, und kaufe zusätzliche Bohnen. Dann verlässt du diesen Bereich und begibst dich in das Labyrinth auf der gegenüberliegenden Seite, um an dessen Ende ein Herzstück zu finden.

Verlasse die Tore und springe über die Lilien, die sich rechts von den Brettern befinden. Du gelangst zu einem weiteren Stück Land, auf dem du eine Bohne einpflanzen kannst. Nachdem du auch diese Bohne gewässert hast, formt sich ein Aufzug, der dich zu einer Blumenabschussrampe bringt. Befördere dich von Blume zu Blume, bis du bei der Höhlenöffnung angekommen bist, die dich zu der Zelle des Affen führt. Gegenwehr findest du ungefähr auf jeder zweiten Plattform in Gestalt von Dekus, die mit Deku-Nüssen auf dich feuern. Entweder bombardierst du deine Gegner von oben, indem du deine eigenen Nüsse fallen lässt, oder du schickst einige deiner Blasen in ihre Richtung, um sie aus dem Weg zu räumen.

Bei der Zelle des Affen angekommen, zeigst du ihm die Okarina. Er bringt dir daraufhin die Sonate des Erwachens bei, die den Eingang zum Woodfall-Tempel öffnet. Nachdem du aus dem Thronsaal hinausgeworfen wirst, springst du erneut über die Lilien zur rechten Seite. Doch diesmal begibst du dich zu dem kleinen Vorsprung, von dem aus du von einer großen Blume zur nächsten gleitest. Achte dabei auf die riesigen Insekten, denen du ausweichen oder sie erledigen kannst. Nach fast der Hälfte des Weges triffst du auf eine bekannte Eule, die auf einem Sockel steht, den du untersuchst, sobald sich die Eule verzogen hat.

Du lernst das Lied des Schwebens, das es dir erlaubt, zu jeder

Eulenstatue zu gelangen, die du mit deinem Schwert markiert hast. Ein sehr nützliches Lied. Nachdem du das Woodfall-Gebiet erreicht hast, springst du zu dem Bereich auf der rechten Seite und folgst den Laufwegen. Auf diesen Wegen musst du einige Gegner ausschalten und gelangst schließlich zu der Plattform in der Mitte. Lasse Link die Eulenstatue mit seinem Schwert markieren und benutze sie danach, um deinen Spielstand zu speichern. Anschließend stellst du dich auf die gekennzeichnete Stelle und spielst die Sonate des Erwachens. Der Eingang zum Woodfall-Tempel wird sichtbar und du wechselst in die Gestalt des Deku-Link, um hinüberzugleiten und das Verlies zu betreten.

Der Woodfall-Tempel

Beim Eingang schnappst du dir die erste Fee, indem du die Feenmaske aufsetzt. Dann wechselst du in die Gestalt des Deku und gleitest hinüber zur rechten Plattform, auf der du eine Kiste öffnest, in der sich die zweite Fee befindet. Als Nächstes gleitest du von Plattform zu Plattform, um den Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen. Ignoriere die beiden Spinnen und gehe durch die Tür, hinter der du in einen zentralen Bereich mit vier verschiedenen Ausgängen kommst. Beseitige die Pflanze und renne danach die Rampe auf der linken Seite hinunter. Auch dort musst du eine Pflanze erledigen, bevor du die dritte Fee entdeckst.

Klettere über die Rampe zurück nach oben und springe von der äußersten Kante in Richtung der Töpfe unter dir. Dabei solltest du die Gestalt des Deku annehmen. Zerstöre alle fünf Töpfe, dann findest du die vierte Fee. Nun begibst du dich über die Wasserfläche zu der Türöffnung, die durch drei Säulen gekennzeichnet ist. Im nächsten Raum bemerkst du eine Blumenabschussrampe, die von vier roten Pflanzen umgeben ist. Springe auf eine der Pflanzen und dann weiter zu der Blume. Befördere dich zu der Plattform mit der Kiste hinüber und nimm dir den kleinen Schlüssel aus der Kiste. Danach benutzt du die Blume, um zu der anderen Tür zu gelangen, hinter der du einem Mini-Boss begegnest.

In dem Raum befinden sich drei Snappers, bössartige kleine Schildkröten, die dich angreifen, indem sie sich in deine Richtung drehen. Um sie zu besiegen, bohrst du dich in eine der Blumen und springst hinaus, sobald die Schildkröten sich darüber hinwegbewegen. Wiederhole das so lange, bis alle drei Schildkröten erledigt sind, denn nur dann erscheint eine Kiste in der Mitte des Raumes, welche die Karte für das Verlies enthält. Mit der Karte kehrst du in den großen zentralen Raum zurück und springst zu der verschlossenen Tür hinüber. Benutze den Schlüssel und gehe durch die Tür.

Im nächsten Raum befinden sich viele bewegliche Blöcke, unter anderem auch ein gigantischer Block, den du in die Mitte des Raumes schieben kannst. Schiebe den Block also nach vorne und bewege dich anschließend nach rechts, um dem Pfad zu folgen. Wenn du die Spinne in der Ecke beseitigst, entdeckst du eine weitere Fee. Renne geradeaus, um wieder zu einem Block zu gelangen, den du nach vorne schieben musst. Gehe dann nach rechts und steige die Treppe hinauf. Stelle dich mit dem Gesicht zur mittleren Plattform und schieße als Deku auf den Bienenstock. Fällt dieser zu Boden, benutzt du die Große-Feen-Maske, um die sechste Fee anzulocken.

Danach marschierst du zurück nach unten und begibst dich zurück in die Ecke, in der du die Spinnen erledigt hast. Nimm dir dann einen Deku-Stock und zünde ihn an. Mit dem Stock gehst du zu der versperrten Tür und zündest dort die Fackel an, damit sich die Tür öffnet. Du musst zunächst zwei Libellen ausschalten, indem du sie entweder mit deinen Blasen triffst oder die Blumen benutzt, um sie in der Luft zu erwischen. Anschließend erhältst du den Kompass, mit dem du dann zurück in den Raum läufst, in dem sich die beweglichen Blöcke befinden. Zünde deinen Stock hier an der Fackel an und steige die Treppe nach links hinauf.

Auch oben zündest du die Fackel an, bevor du den Stock wieder wegsteckst, um ihn zu verwahren. Verwandele dich in den Deku und ziele auf den Bienenstock unter der mittleren Plattform. Danach benutzt du deine Feenmaske, um eine weitere Fee anzulocken. Nachdem du die Fee gefangen hast, zündest du, wieder als Link, einen weiteren Stock an

und springst vorwärts, dann nach links, um dort die Spinnennetze mit dem Feuer zu zerstören. Auch diesen Stock steckst du wieder ein und rennst anschließend die Treppe hinauf. Im nächsten Raum herrscht Dunkelheit und du wirst von einigen Gegnern erwartet. In der Mitte entdeckst du eine Fackel, die du entzünden kannst, indem du sie mit deinem brennenden Stock in Brand setzt.

Wenn du auch die anderen drei Fackeln in diesem Raum entzündet hast, öffnet sich eine Tür, durch die du einen Raum erreichst, in dem sich viele schwebende Blumen-Plattformen befinden. Verwandle dich erneut in den Deku und begib dich in den unteren Abschnitt, um dort die Libellen zu erledigen. Dadurch fällt es dir im Folgenden leichter, dich von Blume zu Blume zu bewegen. Auf der anderen Seite des Raumes siehst du eine Treppe, die dich nach oben in die zweite Etage des großen Raumes mit der mechanischen Blume führt.

Nachdem du die Treppe hinaufgestiegen bist, drehst du dich nach rechts und entdeckst dort eine Fee in einem rosafarbenen Ball. Sammele sie ein und laufe zu der anderen Türöffnung, bei der du dich auf den Schalter stellst. Zwei Leitern erscheinen und du durchquerst die Türöffnung, wendest dich nach rechts und betrittst einen neuen Raum, in dem du auf einen Mini-Boss (Dinofols) stößt. Der Kampf sollte recht einfach zu gewinnen sein, umkreise deinen Gegner und halte dabei deinen Schild immer bereit. Wenn du die Möglichkeit zu einem Treffer siehst, schlägst du mit dem Schwert zu. Sobald dein Gegner damit beginnt, Feuer zu spucken, ziehst du dich ein wenig zurück, damit du keinen Schaden davonträgst. Nach etwa drei Treffern ist dein Gegner besiegt und eine Kiste erscheint, in der du den Helden-Bogen findest.

Verlasse den Raum und ziele mit einem Pfeil auf den gelben Diamanten an der anderen Wand. Die kleine Blumenabschussvorrichtung in der Mitte des Raumes beginnt, sich zu auf und ab zu heben, was es dir ermöglicht, zu der entferntesten Tür zu gelangen. Dahinter triffst du auf einen Gecko, der zusätzlich einen Snapper-Freund zu Hilfe ruft, wenn du ihn mehrmals getroffen hast. Verwandle dich in den Deku und erledige deine Gegner auf die gleiche Weise, wie du schon die Snapper von vorhin beseitigt hast. Doch so

leicht gibt einer deiner Gegner nicht auf, er krabbelt an der Wand und der Decke entlang in deine Richtung. Verwandle dich wieder in Link, visiere ihn an und erledige ihn mit einem Pfeil. Nach drei Treffern mit deinen Pfeilen ist nicht nur dein Gegner eliminiert, es öffnet sich zudem auch noch eine Tür auf der anderen Seite des Raumes, hinter der du den Boss-Schlüssel findest.

Kehre nun zu der großen mechanischen Blume zurück und stelle dich oben auf den Schalter, auf dem du schon einmal gestanden hast. Bewaffne dich mit deinem Bogen und ziele durch das Feuer hindurch auf die Fackel in der Mitte der Blume. Nachdem du die Fackel entzündet hast, beginnt sich die Blume zu drehen, sich aus dem Wasser zu erheben und die Vergiftung zu heilen. Danach bewegst du dich nach oben auf die Blume und zielst durch die Fackel, um eine weitere Fackel zu entzünden, die sich an einem Baum in der Ecke des Raumes befindet. Eine Tür öffnet sich und du erhältst Zugang zum vorletzten Raum des Verlieses.

Im Innern verwandelst du dich in den Deku und kletterst auf der rechten Seite über die Vorsprünge nach oben. Auf dem letzten Vorsprung verwandelst du dich wieder in den normalen Link undfeuerst einen Pfeil auf den entfernten Kristall. Dadurch verlöschen die Flammen auf den beiden mittleren Säulen und du kannst als Deku zur ersten Säule weitergleiten. Auf der Säule drehst du dich um und springst zur Blumenabschussvorrichtung nach unten. Lasse dich so über die erste Säule befördern und lande sicher auf der zweiten. Benutze die Abschussvorrichtung erneut, um zu dem entfernten Dach zu gelangen, auf dem sich die letzte Abschussvorrichtung befindet, durch die du zur Boss-Tür kommst.

Boss: Odolwa

Dein erster Hauptgegner in diesem Spiel sieht gefährlicher aus, als er in Wirklichkeit ist. Er versucht, dich zu treffen, indem er durch den Raum hüpf, einen Feuerring erzeugt und obendrein noch Insekten in deine Richtung schickt. Dem Feuer kannst du leicht ausweichen, bleibe einfach in der Mitte stehen und warte, bis es erlischt. Benutze dein Z-

Targeting, um ihn anzuvisieren, und schlage ihn mit deinem Schwert, sobald du die Gelegenheit zu einem Treffer erhältst. Nach ungefähr der Hälfte des Kampfes beginnt Odolwa, Insekten zu Hilfe zu rufen, die dich angreifen sollen.

Du beseitigst diese Insekten ganz einfach, indem du eine Bombe auf dem Boden platzierst. Die dummen Tierchen umkreisen diese Bombe so lange, bis sie explodiert und du mit einem Schlag alle Plagegeister loswirst. Nach einigen weiteren gut gezielten Treffern ist auch Odolwa bald besiegt und du kannst dir den Herzbehälter schnappen, bevor du den maskenähnlichen Gegenstand an dich nimmst. Es folgt eine Sequenz, nach der du dich zusammen mit der Deku-Prinzessin in einem kleinen Raum wiederfindest. Benutze dein Schwert, um die Kletterpflanzen zu durchschlagen, hinter denen sich die Prinzessin aufhält. Dann sorgst du für eine sichere Transportmöglichkeit für die Prinzessin, steckst sie deshalb in deine Flasche und kehrst in den Palast zurück.

Der Schrein der Feen:

Wenn du es geschafft haben solltest, alle 15 abtrünnigen Feen im Tempel zu fangen, musst du sie in einen Schrein der Feen bringen. In Woodfall befindet sich dieser Schrein nicht allzu weit von der Stelle, an der du die Sonate des Erwachens gespielt hast. An der Wand in einer großen Höhle befindet sich der Eingang. Um dorthin zu gelangen, musst du die Abschussvorrichtungen benutzen.

Nachdem du die Prinzessin sicher zurückgebracht hast, ist es an der Zeit, sich wieder deiner Hauptaufgabe zu widmen. Verlasse den Tempel und springe über die Lilien zur linken Seite. Achte darauf, dass du noch wenigstens einen Pfeil besitzt, und betrete anschließend die Höhle am Ende des Lilienpfades. In der Höhle triffst du auf einen Deku, dem du durch mehrere Tunnel folgst. So lange du die Bunny Hood besitzt, bist du in der Lage, dich auf gleicher Höhe mit dem Deku durch das Tunnel-system zu bewegen. Gegen Ende findest du einen weiteren Kristall, auf den du mit einem Pfeil zielen musst, um weiter voranzukommen. Am Ende des Weges erhältst du dann noch die Maske der Düfte.

Zurück im Sumpfgebiet benutzt du in der Nähe der Eulenstatue die neue Maske und erblickst bald darauf eine lilafarbene Rauchwolke. Benutze hier deine Flasche, um einen Pilz zu fangen, den du gleich darauf zu der Hexe bringst, die sich in ihrer Hütte aufhält. Du bekommst dafür ein Herzstück, aber nur, wenn du später noch einmal hierher zurückkehrst. Nun ist es an der Zeit, einen neuen Abschnitt des Spieles zu erkunden, und du machst dich auf den Weg zu den Snowy Mountains.

Die Fundorte der herumstreunenden Feen:

1. Direkt vor dir, wenn du das Verlies betrittst.
2. Gleite vom Eingang aus zu der Plattform auf der rechten Seite und öffne die Kiste.
3. Renne im zweiten Raum (dort befindet sich eine große mechanisch aussehende Blume in der Mitte) die Rampe hinunter und erledige die Piranha-Blume, um die dritte Fee zu finden.
4. Die vierte Fee findest du ebenfalls im zweiten Raum, und zwar auf der Plattform mit den fünf Töpfen in der Ecke.
5. Besiege eine Spinne in der Ecke des Raumes, in dem sich die beweglichen Blöcke befinden.
6. Die sechste Fee versteckt sich im Bienenstock unter der mittleren Plattform oben im Raum mit den beweglichen Kisten.
7. Eine weitere Fee schwebt in einer rosafarbenen Kugel in dem großen Blumenraum, aber erst nachdem du den Mini-Boss besiegt und den Boss-Schlüssel erhalten hast.
8. Im großen Blumenraum gleitest du hinüber zu dem Schalter am Baum (als Deku-Link) und verwandelst dich dort wieder in deine normale Gestalt, um den Schalter zu betätigen. Eine Kiste erscheint in der Nähe des Eingangs.
9. Wenn du in dem Raum mit den beweglichen Blöcken das Wasser normalisiert hast, schwimmst du unter den mittleren Laufweg, um eine weitere Fee zu finden.
10. Neben der Tür, bei der du gegen den Gecko gekämpft hast, findest du eine Fee im Bienenstock.

11. Erledige alle Feinde in dem Raum, in dem sich die schwarzen Gegner befinden, damit eine Kiste erscheint.
12. Im letzten Raum vor dem Boss befindet sich eine Fee in einer rosafarbenen Kugel aus Feuer. Benutze deinen Bogen, um die Kugel zum Platzen zu bringen, und anschließend die Feenmaske, um sie zu dir zu locken.
13. Im selben Raum findet sich eine weitere Fee auf einem der Vorsprünge rechts vom Eingang.
14. Noch einmal in diesem Raum entdeckst du auf einem der anderen Vorsprünge auf der rechten Seite eine Fee.
15. Auch auf der linken Seite dieses Raumes befindet sich eine Fee auf einem Vorsprung.

Mountain Town

Entweder läufst du zurück in die Stadt oder du benutzt das Lied des Schwebens, um dorthin zu gelangen. Mit dem Lied geht es natürlich viel schneller. Verlasse dann die Stadt durch das nördliche Tor und bewege dich zu der blauen Rampe. Dort zielst du zweimal mit einem Pfeil auf den Eiszapfen, um den Pfad nach Mountain Town zu öffnen. Der erste Pfad auf deinem Weg in das Dorf wird an einer Stelle durch eine riesige Schneeballwand blockiert. Benutze eine Bombe, um deinen Weg zu ebnen, und laufe weiter, bis du zu einer Hütte kommst. Begib dich durch die Passage dahinter (sie wird durch zwei große Schneebälle gekennzeichnet) und erreiche so den Weg, der dich zum Dorf der Goronen führt.

Folge den Seilbrücken und suche, im Gebiet der Goronen angekommen, sofort nach der Eule. Diese spricht mit dir und fliegt danach über eine enorm große Schlucht. Während des Fluges verliert die Eule einige ihrer Federn, die weiter unten unsichtbare Plattformen sichtbar machen. Springe nun vorsichtig von Plattform zu Plattform, bis du eine Höhle erreichst. Innen findest du die Linse der Wahrheit, die es dir erlaubt, versteckte und unsichtbare Gegenstände wie Leitern, Plattformen, Türen und sogar Menschen zu bemerken. Verlasse anschließend die Höhle wieder und benutze die Linse der Wahrheit, um

alle unsichtbaren Plattformen zu betrachten.

Nachdem du mit Hilfe der Linse die Schlucht erneut überquert hast, bemerkst du den Geist eines alten Goronen, natürlich nur mit der Sehhilfe. Rede mit diesem Geist und folge ihm, wenn er dich dazu auffordert. Der Geist führt dich an der Hütte vorbei und über einen Teich, der mit schwimmenden Eisschollen bedeckt ist. Durch die Linse entdeckst du einige Leitern, welche die Klippe hinaufführen. Klettere hinauf und marschiere erneut in eine Höhle, in der du eine weitere Unterhaltung mit dem Geist führst. Er überreicht dir die Goronenmaske, wenn du dafür das Lied der Heilung für ihn spielst.

Wenn du als Goronen-Link den Stein in der Mitte des Raumes zur Seite bewegst, erscheint eine heiße Quelle, an der du deine Flasche auffüllen kannst. Für einen kurzen Zeitraum bleibt das Quellwasser warm, falls du das Wasser nicht in dem vorgegebenen Zeitlimit verwendest, verwandelt es sich in normales Quellwasser. Fülle nun deine Flasche mit dem heißen Wasser und renne anschließend nach draußen, um es dazu zu benutzen, den gefrorenen Goronen aufzutauen. Danach füllst du deine Flasche erneut, ziehst deine Bunny Hood an und rennst zu dem Gebiet, das zum Dorf der Goronen führt.

Springe nach links zum unteren Bereich und renne weiter, bis du zu einem großen Schneeball kommst. Verwandle dich in den Goronen und zerstöre den Schneeball. Ein weiterer gefrorener Gorone kommt zum Vorschein. Benutze schnell dein heißes Quellwasser, um ihn aufzutauen und danach mit ihm zu sprechen. Rede in der Gestalt eines Goronen mit ihm, damit er dir den ersten Teil des Goronen-Schlafliedes beibringt. Möglicherweise musst du ihm vorher dein Instrument zeigen, damit er beginnt, dir das Schlaflied beizubringen.

Anschließend gehst du in das Dorf der Goronen und redest mit dem ersten, dem du begegnest. Er stampft auf den Boden und daraufhin öffnet sich die Tür, die in das Dorf hineinführt. Springe von der Klippe auf der rechten Seite, um rechtzeitig zur Tür zu gelangen, bevor sie sich wieder schließt. Im Dorf wirst du zunächst einmal durch das wirklich nervige Schreien des Baby-Goronen begrüßt. Folge der Rampe nach oben und gehe durch die Tür, um dort das schreiende Baby zu finden.

Spiele den ersten Teil des Schlafliedes und das Baby bringt dir danach den Rest bei. Dann benutzt du das Lied des Schwebens, um zurück nach Mountain Town zu gelangen.

Finde das Schild mit der Aufschrift Snowhead und begib dich durch diesen Ausgang. Verwandle dich in einen Goronen, sobald du auf der anderen Seite angekommen bist, und benutze den Spin Dash der Goronen, um die Hügel und die Rampen hinaufzurollen. Dazu hältst du die B-Taste gedrückt und bewegst den Analogstick so weit wie möglich in die gewünschte Richtung. Kommen dann auch noch die Stacheln zum Vorschein, bewegst du dich mit der schnellstmöglichen Geschwindigkeit und kannst sogar größere Spalten überwinden.

Oben angekommen bemerkst du eine weitere Eulenstatue, so dass du den beschwerlichen Weg hier herauf nie wieder durchmachen musst. Du erreichst Snowhead und hast noch eine Aufgabe zu erfüllen, bevor du den Snowhead-Tempel betreten darfst. Versuchst du, über den schmalen Laufweg zu gehen, wirst du von dem stürmischen Wind erfasst und davongebblasen. Sogar mit der zusätzlichen Stärke der Goronenmaske bist du nicht in der Lage, dem Sturm zu trotzen. Benutze die Linse der Wahrheit, um zu erkennen, dass ein riesiger Gorone für den Wind verantwortlich ist. Spiele danach das Schlaflied, um ihn einzuschläfern und anschließend schnell über den Laufweg zu rennen. Auf der linken Seite des Berges erreichst du den Eingang zum Snowhead-Tempel.

Der Snowhead-Tempel

Vom Eingang aus gehst du zuerst durch die blaue Tür auf der rechten Seite des Raumes. Im nächsten Raum ziehst du die Goronenmaske an und rollst über die Brücke. Hinter der Brücke läufst du durch die blaue Tür auf der linken Seite, drehst dich danach nach rechts und steigst die Treppe hinunter. Mit Hilfe der Goronenmaske kannst du über die Lavaflächen laufen und findest in einer davon einen Schalter. Stelle dich darauf, nachdem du dich in einen Goronen verwandelt hast. Eine Kiste erscheint, in der sich eine Fee versteckt. Anschließend steigst du die Treppe wieder hinauf und gehst erneut durch die blaue Tür.

Verwandle dich wieder in Link und springe zu dem kleinen Vorsprung auf der rechten Seite. Im folgenden Raum findest du einen Real Bombchu, eine Fee und eine Kiste, in der du die Karte des Verlieses findest. Verlasse den Raum und gehe zurück durch die blaue Tür, um dich zu der gelben Tür zu bewegen. Dahinter entdeckst du zwei graue Kisten, die du zurückziehst, um einen kleinen Raum freizulegen, in dem sich eine Kiste befindet. Öffne die Kiste, um in den Besitz des kleinen Schlüssels für das Verlies zu gelangen. Dann ziehst oder schiebst du die beiden Kisten zum anderen Ende des Raumes, wo sie nach unten auf den Boden fallen. Eine Kiste erscheint auf einem Vorsprung über dir.

Mit dem neuen Schlüssel im Gepäck kehrst du zum Eingangsraum zurück und gehst durch die verschlossene Tür. Dahinter kannst du zwei Feen fangen und anschließend die Wand im hinteren Teil des Raumes mit Hilfe einer Bombe zerstören. Nach der Explosion wird eine Treppe sichtbar, die in den nächsten Abschnitt führt. In diesem Abschnitt erblickst du zunächst einige Säulen, auf denen gefrorene Blöcke liegen. Um daran vorbeizugelangen, bewaffnest du dich mit deinem Bogen und schaut an die Decke. Ziele auf die Eiszapfen, damit diese herunterfallen und dadurch die Blöcke zerstören. Nachdem dein Weg geebnet ist, springst du von Säule zu Säule, um zu dem riesigen Schneeball zu gelangen.

Verwandle dich in den Goronen, um den Schneeball zu zerstören. Du entdeckst eine Kiste, in der sich ein weiterer kleiner Schlüssel befindet. Verlasse den Bereich durch die verschlossene Tür, um in einen Rätselraum zu kommen. Stampfe auf die goldene Plattform, damit zwei weitere Plattformen erschienen, eine davon vor der Ausgangstür und eine andere, mit deren Hilfe du nun auch die andere Seite des Raumes erreichen kannst. Verwandle dich zurück in Link und springe von der Plattform zum äußersten Vorsprung, auf dem du dich zurück in den Goronen verwandelst.

Schlage auf die blaue Plattform und verwandle dich anschließend wieder in den normalen Link, um zurück zu der goldenen Plattform zu laufen. In der Gestalt des Goronen stampfst du wieder auf diese

Plattform, um eine Tür zu entdecken. Benutze als Link die untere blaue Plattform, um auf den Vorsprung zu gelangen und dann den Raum zu verlassen. Rolle dich als Gorone über die Brücke, weiter an der schneebedeckten Spur auf der linken Seite entlang und über eine weitere Brücke, um auf einen Mini-Boss zu treffen. Solange du in dem Kampf die Bunny Hood trägst, ist dein Gegner nicht sonderlich schwer zu besiegen. Er teleportiert sich immer wieder quer durch den Raum und bleibt dann auf einem Feld stehen, um einen Eiszauber auszusprechen.

Treffe ihn, solange er sich dreht, auf diese Weise kannst du es dir möglichst leicht machen und den Schaden bei dir auf ein Minimum reduzieren. Nachdem du ihn einige Male getroffen hast, teleportiert er sich noch öfters als vorher durch den Raum, was auch der Grund dafür ist, dass du die Bunny Hood tragen solltest. Bleibt dein Gegner stehen, schlägst du ihn mit deinem Schwert und wartest anschließend, bis er erneut stehenbleibt, um den Vorgang zu wiederholen. Wenn du es geschafft hast, deinen Gegner zu beseitigen, erhältst du zur Belohnung Feuerpeile.

Kehre zum ersten Raum zurück, in dem du über die Brücke gerollt bist, und bewaffne dich mit den Feuerpeilen. Dann benutzt du die Pfeile, um das gesamte Eis in dem Raum zum Schmelzen zu bringen, denn am Schluss wird eine Kiste sichtbar, in der sich der letzte Schlüssel befindet. Als Nächstes musst du einen Weg finden, oben auf den mittleren Silo zu gelangen. Dazu begibst du dich erst einmal zurück zu dem großen runden Bereich mit der weißen Plattform in der Mitte und bringst auch dort das Eis an den grünen Türen zum Schmelzen.

Nun bist du in der Lage, durch die Türen zu gehen, und zündest die Fackeln mit Hilfe der Feuerpeile an, um eine weitere Tür zu öffnen. Auch die Eismonster reagieren äußerst empfindlich auf deine Feuerpeile. Wenn du sie beseitigt hast, erscheint eine Kiste, in der eine Fee steckt. Bewege dich anschließend durch die neu geöffnete Tür und stampfe als Gorone auf. Die riesige Säule erhebt sich an die Decke und du beginnst dir deinen Weg nach oben zu bahnen. Zuerst gehst du durch den Real Bombchu-Raum und betätigst den Schalter, um die

Plattform zu bewegen. Dann verwandelst du dich in den Goronen und rollst an den Wänden entlang, während du auf den mittleren Silo kletterst.

Bevor du ganz nach oben gelangst, kommst du in einen Raum, in dem sich zwei Dinofols befinden. Beseitige sie auf die gleiche Art wie den einzelnen im Woodfall-Tempel und du erhältst zwei Feen dafür. Oben angekommen siehst du die weiße Plattform wieder. Renne über diese Plattform, um erneut dem Mini-Boss gegenüberzustehen. Die Kampfstrategie bleibt die gleiche, nur hat dein Gegner diesmal zusätzliche Teleporter zur Verfügung. Nachdem du diesen Mini-Boss zum zweiten Mal besiegt hast, öffnet sich eine Tür, hinter der du den Boss-Schlüssel findest.

Leider versperrt die Säule, die sich zur Decke erhoben hat, den Weg zur Boss-Tür. Begib dich zu den blauen Teilen der Säule und schlage sie in der Gestalt des Goronen, um danach die Boss-Tür zu erreichen.

Boss: Goth

Goth ist kein besonders harter Brocken und eigentlich leichter zu besiegen als Odolwa. Bringe zuerst das Eis um deinen Gegner herum zum Schmelzen, indem du deine Feuerpfeile benutzt. Dann verwandelst du dich in Goron-Link und rollst ihm hinterher. Dazu benötigst du allerdings die maximale Geschwindigkeit. Rolle wiederholt in deinen Gegner hinein und warte darauf, dass er nach einigen Treffern umfällt. Platziere dich nun zwischen seinen Beinen und rolle weiter hin und her, um ihn zu treffen. Je mehr du deinen Gegner schwächst, desto stärker greift er dich an.

Zuerst schleudert er dir Blitze und Steine entgegen und dann auch noch Bomben. Weiche den Angriffen aus und schwäche ihn weiter. Nach einer Weile gibt sich Goth geschlagen und du erhältst ein weiteres Herzstück, mit dem du dich in das blaue Licht stellst und beobachten kannst, wie der Frühling zurück in die Berge kehrt.

Der Schrein der Feen: Wenn du es geschafft hast, alle 15 Feen im Tempel einzufangen, musst du sie auf dem schnellsten Weg zu einem Schrein bringen. Der Snowhead-Schrein befindet sich am selben Berg,

an dem auch das Verlies liegt. Anstatt die Rampe hinauf zum Eingang des Tempels zu laufen, marschierst du an der hinteren Seite des Berges entlang, um den Schrein zu finden.

Bemerkung: Falls der erste Tag schon lange zu Ende gegangen ist, solltest du dir überlegen, ob du nicht in der Zeit zurückreist und den Boss erneut bekämpfst, nur diesmal schneller. Die nächste Herausforderung ist nämlich sehr zeitaufwendig.

Gehe in die Hütte im Bergdorf und rede dort mit dem Schmied. Für 100 Goldstücke rüstet er dein Schwert auf, das ist es auf jeden Fall wert. Danach benutzt du das Lied der Doppelzeit, um den Zeitablauf bis zum nächsten Tag zu beschleunigen. Nachdem du dein neues Schwert erhalten hast, erfährst du, dass diese Aufrüstung nicht sehr lange halten wird. Reist du zurück in der Zeit, verwandelt sich dein Schwert zurück in den Normalzustand. Wenn du dem Schmied allerdings etwas Goldstaub bringst, ist er in der Lage, dein Schwert für immer aufzurüsten. Den Goldstaub erhältst du, wenn du an den Goronen-Rennen teilnimmst, doch leider blockieren einige Felsbrocken den Weg dorthin.

Verwandle dich in Goron-Link und gehe in das Dorf. An einer der Wände befindet sich ein Eingang, bei dem du ein Pulverfass erwerben kannst. Falls du es nun schaffst, das Fass zu den Felsbrocken zu tragen, bekommst du die Fähigkeit, das Pulverfass zu benutzen. Dir bleibt also nichts anderes übrig, als das Pulverfass aus dem Dorf und über die Seilbrücke zu tragen. Platziere es vor den Felsbrocken und warte darauf, dass es explodiert (du kannst es auch mit Hilfe deiner Feuerpfeile in die Luft jagen). Sind die Felsbrocken erst einmal aus dem Weg geräumt, kannst du an den Goronen-Rennen teilnehmen. Rolle dich zu einem Ball zusammen und beschleunige auf maximale Geschwindigkeit, um ein solches Renne zu gewinnen.

Wahrscheinlich wirst du mehrere Anläufe brauchen, um bei dem Rennen erfolgreich zu sein, doch wenn du gewinnst, erhältst du ein weiteres Fass, das prall gefüllt ist mit Goldstaub. Bringe nun den Goldstaub und dein Schwert zurück zum Schmied, damit er sein Werk vollbringen kann. Am nächsten Morgen kannst du dann dein neues,

permanent aufgerüstetes Schwert in Besitz nehmen.

So bekommst du Epona: Mit dem Pulverfass im Gepäck kannst du nun auch den versperrten Eingang der Ranch freiräumen. Rede anschließend mit Romani und hilf ihr, bis zum Morgen die Geister fern zu halten. Danach bringt sie dir Eponas Lied bei und erlaubt dir, nochmals auf Epona zureiten.

Die Fundorte der herumstreunenden Feen:

1. In dem Raum, in dem Goron-Link über die Brücke rollt, findest du eine Fee in einer Blase unter einem Vorsprung.
2. Im gleichen Raum befindet sich noch eine Fee in einer Blase, die sich in einer Säule befindet. Diesmal musst du die Blase von unten zerschießen.
3. Im unteren Raum mit den Lavaflächen stellst du dich auf einen Schalter und schnappst dir in der Gestalt des Goron-Link die Kiste, in der sich die Fee befindet.
4. Im Raum mit dem Real Bombchu befindet sich die Fee an der Stelle, an der du die Karte für das Verlies findest.
5. Wenn du erst einmal die Feuerpfeile besitzt, kehrst du in den Real Bombchu-Raum zurück und zielst auf den Schalter, damit sich die mittlere Plattform erhebt. Renne dann zur Seite des Raumes, an der sich keine Tür befindet, und benutze die Linse der Wahrheit, um eine Treppe zu entdecken, die dich zu der Fee führt.
6. Hinter der ersten Tür, die du mit Hilfe des kleinen Schlüssels geöffnet hast, benutzt du deine Feuerpfeile, um das Eis zu schmelzen, das sich am Block und dem Schalter befindet. Betätige den Schalter, damit eine Kiste erscheint. Schiebe nun den Block an eine Stelle, von der aus du zu dem Vorsprung springen kannst, und hole dir die Fee aus der Kiste.
7. Im gleichen Raum wirfst du eine Bombe auf die Kiste, die sich oben auf der Säule befindet, um eine Fee zu fangen.
8. Noch einmal in diesem Raum schiebst du den Block an eine Stelle, von der aus du zum gegenüberliegenden Vorsprung gelangen kannst,

und gehst dort durch die Tür. Dahinter springst du erneut zu dem gegenüberliegenden Vorsprung und öffnest dort die Kiste, in dem die Fee steckt.

9. Eine weitere Fee entdeckst du in dem Raum, in dem die gefrorenen Blöcke auf den Säulen liegen. Benutze die Bunny Hood, um zu einem versteckten Vorsprung zu springen, den du nur mit Hilfe der Linse der Wahrheit entdeckst, und öffne die Kiste, in der sich die Fee befindet.
10. Im kleinen Rätselraum mit den runden Säulen, benutzt du die Linse der Wahrheit und entdeckst eine Blase an der Decke, in der sich eine Fee versteckt hält.
11. Um die elfte Fee zu fangen, musst du alle Eismonster in dem Raum hinter der grünen Tür schmelzen.
12. Hinter einer versteckten Wand in dem Raum, in dem die Schneeballmonster ihr Unwesen trieben, findest du auch eine Fee.
13. Erledige ein Reptil in dem Raum, der an den Raum angrenzt, in dem du den Boss-Schlüssel findest, um eine Fee zu fangen.
14. Erledige auch das andere Reptil in diesem Raum, und du darfst noch eine Fee fangen.
15. Nachdem sich die zentrale Säule zum Boss-Raum hin ausgerichtet hat, schaust du über die Kante und benutzt die Linse der Wahrheit, um einen versteckten Raum zu entdecken. Nimm Anlauf, springe mit Hilfe der Bunny Hood zu dem Raum und hole dir die letzte Fee aus der Kiste.

Great Bay Coast

Nachdem Link und Epona sich wiedergefunden haben, kannst du eine Reihe neuer Bereiche besuchen. Das erste Gebiet, zu dem du aufbrechen solltest, ist die Great Bay Coast, denn dort erhältst du nicht nur die Zora-Maske, sondern findest auch noch zwei Verliese, in denen einige Aufgaben auf dich warten. Deine erste Aufgabe besteht darin, zu der Bucht zu gelangen. Verlasse West Clock und rufe Epona, mit der du dann am Strand entlangreitest und mit möglichst hoher Geschwindigkeit über die Barriere springst, um Great Bay Coast zu erreichen.

Du befindest dich in einem Gebiet mit zwei Gebäuden. In dem auf der linken Seite befindet sich ein Spinnenverlies, über das du in den Side Quests informiert wirst. Auf dem Wasser befindet sich ein Gebäude, das auf einer hölzernen Plattform steht. Schwimme dorthin und benutze die Eulenstatue, damit du von nun an immer wieder ohne Probleme zu dieser Stelle zurückkehren kannst, wenn du das Lied des Schwebens spielst. Um die Zora-Maske zu bekommen, schwimmst du nach außen in die Bucht. Zwischen dem Gebäude und dem Strand entdeckst du einen verletzten Zora, der an der Wasseroberfläche treibt. Bringe ihn zum Ufer und spiele anschließend das Lied der Heilung für ihn. Du erhältst dafür die Zora-Maske, mit der du dich auch unter Wasser bewegen kannst.

Auf diese Weise gelangst du in die Piratenfestung und kannst dir dort den Hookshot und einige andere wichtige Dinge beschaffen, die du benötigst, um das nächste Lied zu lernen.

Die Piratenfestung

Schwimme unter Wasser in die Nähe der Klippen (vom Strand aus gesehen rechts), um vier Holzbretter zu entdecken. Benutze dann die Spezialfähigkeit der Zora und entferne das zweite Brett von links. Nun kannst du durch den Tunnel dahinter schwimmen und gelangst in einen Bereich der Bucht, in dem vier Boote auf Patrouillenfahrt sind. Alle vier befinden sich immer zur selben Zeit auf derselben Seite, so dass du ohne Probleme an den Booten vorbeitauchen kannst. Schwimme weiter zur linken Seite der Bucht und warte, bis sich die Boote entfernt haben, um aus dem Wasser zu steigen und als Goron-Link den Schalter zu betätigen. Ein Gitter öffnet sich und du kannst in die unteren Abschnitte der Piratenfestung vordringen.

Der erste Bereich, in den du gelangst, ist eine Art Labyrinth. Breche zuerst durch die Holztür und ziehe anschließend den Block in der Ecke nach hinten. Dann brichst du durch zwei weitere Holzbarrieren und schiebst einen anderen Block nach vorne. Erst dann kannst du zum Ende des Labyrinthes schwimmen und einen neuen Bereich betreten. Im nächsten Gang schwimmst du am Boden entlang und weichst

gleichzeitig den Minen aus, um nicht von einer Strömung zurück in die Bucht getrieben zu werden. Am Ende des Ganges begibst du dich durch die Tür und musst erneut einige Minen vorsichtig umgehen, bevor du wieder festen Boden unter den Füßen hast.

Steige aus dem Wasser und renne die Rampe hinauf. Oben zielst du mit einem Pfeil auf den Kristall, um eine Tür im unteren Bereich zu öffnen, die sich allerdings nach einiger Zeit automatisch wieder schließt.

Tipp:

Es gibt in diesem Gebiet ein Herzstück. Du kannst es dir holen, indem du dich in Goron-Link verwandelst und einige der Fässer zerstörst, um einen Schalter zu finden. Benutze die Bunny Hood und renne schnell nach unten, um das Herz einzusammeln, bevor sich die Tür wieder schließt.

Schwimme danach schnell durch die Tür und wate dahinter langsam durch das Wasser. Dabei musst du noch mehreren Minen ausweichen, um von keiner Strömung erfasst zu werden. Wenn du den nächsten Raum erreicht hast, stellst du dich dort auf den Schalter, um das Gitter zu öffnen. Anschließend stellst du dich auf den runden Abfluss und zielst mit einem Pfeil auf den Kristall. Sobald du ihn getroffen hast, aktiviert sich der Wasseraufzug und bringt dich in den oberen Abschnitt. In diesem Raum lässt du dich auf den Boden fallen, kletterst die Leiter hinauf und schießt auf den Kristall. Dadurch öffnet sich eine Tür unterhalb deiner Position.

Laufe durch diese Tür und du gelangst nach außen. Dort bewegst du dich die Rampe nach oben und gehst zum zentralen Teil der Festung. Dein Ziel ist es, die Leiter genau in der Mitte des Bereiches hinaufzuklettern. Das Problem dabei ist, dass einige Piraten auf ihren Streifzügen quer durch die Festung laufen. Versuche, die Piraten mit deinen Pfeilen zu erledigen, denn du musst alle Piraten ausschalten, die dich eventuell entdecken könnten. Wenn die Luft rein ist, kletterst du die Leiter hinauf, beseitigst den einzelnen Piraten mit einem guten

Schuss und rennst dann durch die Tür. Innen erlebst du eine kleine Sequenz, nach der du durch das Gitter schauen kannst.

Ziele mit einem Pfeil auf den Bienenstock in diesem Raum, damit die Piraten, die sich darin aufhalten, das Weite suchen. Dann verlässt du den Raum und springst einen Abschnitt weiter nach unten. Betrete den Raum, in den du hineingeschaut hast, denn hier findest du den Hookshot. Zu diesem Zeitpunkt besitzt du wahrscheinlich nur drei Flaschen (eine von der Hexe, eine von der Romani-Ranch und die dritte von den Goronen-Rennen), daher ist es an der Zeit, eine weitere Flasche zu suchen, die dir den nächsten Teil des Spiels ungemein erleichtern wird.

Verlasse die Festung und laufe am Strand entlang, bis du einen Wasserfall erreichst. Unten im Wasser beseitigst du zunächst einen Gegner, um ein Herzstück zu erhalten, und schaust dich dann erst einmal um. Du bemerkst an der Klippe einige Vorsprünge, auf denen Palmen wachsen. Benutze deinen Hookshot, um von Palme zu Palme zu gelangen. Nach einiger Zeit gelangst du ganz nach oben und veranstaltest dort gleich zwei Rennen mit den Bibern. Wenn du auch das zweite Rennen gewonnen hast, übergeben sie dir die vierte Flasche. Kehre anschließend mit der Flasche zur Festung zurück, da du nun im Besitz des Hookshots bist, brauchst du dich nicht mehr durch den Unterwasserbereich zu quälen.

Gegenüber der Stelle, an der du den Schalter betätigt hast, befindet sich ein Hookshot-Feld, von dem aus du dich zum Eingang befördern kannst. Links von dir befindet sich eine viereckige Säule, auf die du dich mit Hilfe deines Hookshots ziehen lässt. Oben drehst du dich um und entdeckst eine weitere Säule, die du erreichen musst. Danach gehst du durch die Tür und wartest, bis der Pirat an dir vorbeigegangen ist, um mit Hilfe der Bunny Hood zur Tür am Ende des Ganges zu rennen. Hinter der Tür musst du gegen einen orangefarbenen Piraten antreten, der aber nach zwei bis drei Treffern erledigt ist. Nach dem Kampf bekommst du Zugang zu einem Raum, in dem sich ein Zora-Ei in einem Behälter befindet. Benutze deine Zora-Maske, um in den Behälter hinabzutauchen und das Ei in eine Flasche zu stecken.

Nachdem du den Raum wieder verlassen hast, rennst du über den Hof und ziehst dich an zwei weiteren Säulen hinauf. Dann marschierst du durch die Tür auf der linken Seite und musst gleich noch einem Piraten ausweichen. Sei diesmal besonders vorsichtig, denn die Piratin verfügt über ein ausgezeichnetes Gehör. Sie würde dich sofort hören, wenn du schnell laufen würdest, daher gehst du sehr langsam vorwärts und versuchst, die Piratin mit einem Pfeil zu eliminieren. Hinter der nächsten Tür begegnest du einem grünen Piraten, der ungefähr doppelt so stark ist wie der orangefarbene Pirat von vorhin.

Nach dem Kampf schnappst du dir das zweite Ei, steckst es in eine Flasche und verlässt den Raum. Ziehe dich auf die Säule direkt vor dir und laufe zurück über den Hof. Danach ziehst du dich an der Säule hinauf, der du schon vorhin einen Besuch abgestattet hast, und bewegst dich weiter auf die zweite Säule. Dort drehst du dich um und bemerkst eine andere Säule, die sich in deiner Reichweite befindet. Wenn du auf dieser Säule angelangt bist, erledigst du schnell den Piraten mit einem Pfeil und rennst dann über die Brücke. Hinter der nächsten Tür erledigst du das Piratentrio und öffnest die Kiste, bevor du die Rampe hinaufsteigst. Gehe durch die folgende Tür, hinter welcher der lilafarbene Pirat bereits auf dich wartet.

Das letzte Zora-Ei befindet sich in demselben Raum, in dem du den Hookshot gefunden hast, du weißt also, wie du in den Raum gelangst. Bevor du dann die Festung endgültig verlässt, benutzt du deine Kamera und versuchst, ein gutes Bild von einem der Piraten zu machen.

Tipp:

Falls du schon im Besitz der Stein-Maske bist, ist es mit dieser viel leichter, ein gutes Bild von einem der Piraten zu machen, da sie dich wegen der Maske völlig ignorieren.

Als Nächstes begibst du dich zu dem Gebäude, an dem sich die Eulenstatue befindet, und wirfst die Eier in den Behälter. Dazu musst du auf dem mittleren Teil des Gitters stehen, sonst fallen die Eier nicht in das Wasser. Anschließend gehst du zu den beiden Gebäuden am Strand und betrittst das rechte. Rede mit dem Seepferdchen und der

Mann teilt dir mit, dass er, falls du ihm ein Bild eines Piraten beschaffst, dir im Gegenzug dafür das Seepferdchen überlässt. Zeige ihm das Bild (wenn es keine gute Aufnahme ist, fragt er nach einer besseren und du musst nochmals zurück in die Festung) und du erhältst das Seepferdchen.

Danach schwimmst du zu den beiden säulenähnlichen Steinen hinaus und begibst dich zwischen ihnen hindurch. Nun befreist du das Seepferdchen aus seiner Flasche. Als Dank dafür führt es dich sicher zum Pinnacle Rock. Dort erledigst du alle Seeschncken mit Hilfe des Zaubenangriffes der Zora (drücke die R-Taste, während du schwimmst) und du erhältst ein Herzstück und außerdem die beiden letzten Zora-Eier. Bringe diese zurück zu dem Behälter und du lernst den New Wave Bossanova, den du brauchst, um in den Great Bay-Tempel zu gelangen.

Laufe nun am Strand entlang zum zweiten Bereich und schwimme nach außen zu der Stelle, die an eine große Fischflosse erinnert. Begib dich hinein und gehe am hinteren Teil wieder hinaus, um eine stille Zora anzutreffen. Spiele den New Wave Bossanova, um eine Riesenschildkröte herbeizurufen, die dich zum Great Bay-Tempel bringt, nachdem du den Hookshot an der Palme benutzt hast und so auf den Rücken der Schildkröte gelangt bist.

Der Great Bay-Tempel

Nachdem du durch die erste Tür gegangen bist, erwartet dich gleich das erste Rätsel. Links und rechts von dir befinden sich bewegliche Plattformen, die dich zu einem höheren Abschnitt bringen. Das Problem dabei ist nur die große Spalte, über die du nicht springen kannst. Benutze die Zora-Maske und schwimme zur rechten Ecke des Raumes. Unter Wasser findest du eine Kurbel, die du betätigst, um eine Art Brücke entstehen zu lassen, über die du den Spalt im oberen Abschnitt überqueren kannst. Laufe auf dem Laufweg entlang in den nächsten Raum, in dem ein riesiger Propeller eine Strömung erzeugt. Dies ist einer der Haupträume, denn durch diesen Raum kannst du viele andere Bereiche erreichen.

Verwandle dich in Zora-Link, springe in das Wasser und schwimme in die Strömung hinein. Du gelangst durch die obere Passage, in die sowohl grüne als auch rote Rohre hineinführen. Im nächsten Raum schwimmst du so lange weiter, bis du eine Passage entdeckst, die durch zwei blaue Hände gekennzeichnet ist. Schwimme darauf zu und benutze den Zaubenangriff der Zora, um sie zu beseitigen. Danach schnellst du durch die Passage, steigst aus dem Wasser und gehst durch die Tür. In der Wasserfläche in der Mitte des Raumes befindet sich eine weitere Hand und zudem doch eine Kiste, in der du einen kleinen Schlüssel findest.

Beseitige die Hand und nimm dir den Schlüssel, bevor du in die gleichmäßige Strömung bei der Tür springst, die dich zurück zum Propellerraum bringt. Hier schwimmst du wieder in die Strömung hinein und begibst dich zu der Passage, in die ein einzelnes rotes Rohr hineinführt. Klettere an dem Rohr hinauf und öffne die verschlossene Tür mit Hilfe des Schlüssels. Der nächste Raum enthält zwölf Töpfe und zweimal Nachschub für deine Vorräte an Zaubereien und Pfeilen. Laufe dann durch die andere Tür und bereite dich auf einen Mini-Boss vor.

Sobald du den Raum betrittst, schaust du an die Decke, um den Kampf zu beginnen. Benutze deinen Hookshot, um die rosafarbenen Augen von der zentralen Masse zu entfernen und ziele anschließend auf diese Augen. Nach drei Treffern fällt der Rest des Auges zu Boden und beginnt herumzurollen. Nun schlägst du mit deinem Schwert auf die Augen ein, aber nur, wenn sie geöffnet sind. Nach zwei Schlägen ist es vorbei und du erhältst die Eispfeile. Verlasse den Raum wieder und kehre zurück zu der Stelle, an der sich die große rote Kurbel in der Mitte des Raumes befindet.

Es ist jetzt an der Zeit, die neuen Eispfeile zu testen. Renne das rote Rohr hinunter und schieße auf einen der Octoroks, um ihn in einen Eisblock zu verwandeln. Mit diesem Block erreichst du die rote Kurbel und betätigst sie, wodurch Wasser durch einige der roten Rohre in das Verlies fließt. Kehre durch die bläuliche Eispassage in den Propellerraum zurück und begib dich erneut durch den oberen Tunnel, in den die grünen und roten Rohre hineinführen. Steige aus dem Wasser und

benutze deine Eispeile, um Eisstufen zu erzeugen, über die du zur anderen Tür kommst.

Hinter der Tür erledigst du den Haufen Schleim mit einem Eispeil, schiebst dann den neu entstandenen Block zu der roten Kurbel und ziehst dich daran hoch. Betätige die Kurbel, um Wasser durch den Rest der roten Rohre fließen zu lassen. Danach begibst du dich zurück in den Raum, in dem du den kleinen Schlüssel gefunden hast, und benutzt erneut deine Eispeile, um den Gang mit den Eiszapfen zu erreichen. Bringe die Eiszapfen und den Eisblock mit Feuerpeilen zum Schmelzen und gehe hinein, um dort einem Gecko-Mini-Boss gegenüberzutreten.

Nach deinem Sieg kehrst du wieder einmal in den Propellerraum zurück und steigst dort aus dem Wasser. Dann springst du zu dem Propeller und ziehst dich auf den Laufweg, um zum ersten Raum zurückzulaufen. Drehe dich nach rechts und benutze den Hookshot an der Platte, die an der Decke befestigt ist, um auf die Abtraufe zu gelangen. Hüpfе nun zu der roten Kurbel und betätige sie, bevor du dich fallen lässt und auch die gelbe Kurbel betätigst. Die Strömung im Propellerraum kehrt sich nun um. Zurück im Propellerraum bewegst du dich zur äußersten Plattform und frierst den Wasserfall ein. Dann kletterst du die Leiter hinauf und benutzt im nächsten Raum deine Eispeile, um Plattformen im Wasser entstehen zu lassen. Dadurch erreichst du die Kurbel, betätigst sie und begibst dich erneut zum Propellerraum. Springe in die neue Strömungsrichtung und mache dich auf den Weg zu dem anderen Tunnel, in den grüne und rote Rohre hineinführen. Schwimme durch den Tunnel, um einen weiteren Raum mit einem Propeller zu erreichen und steige auf die vertikal bewegliche Plattform. Nun frierst du den Wasserfall ein, um den Propeller zu stoppen und in den nächsten Raum zu gelangen. Hier musst du die grüne Kurbel erreichen und sie betätigen, bevor du dich in der Nähe des Einganges aufstellst und mit einem Feuerpeil auf das Eis über dir zielst. Dadurch entsteht ein Wasserfall, der dich zu dem Laufweg befördert, über den du zum nächsten Raum kommst.

Bahne dir deinen Weg zu der Kurbel und betätige sie. Danach kannst du durch die Boss-Tür laufen und dich auf einen harten Kampf gefasst machen.

Boss: Gyrog

Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Boss-Gegner zu besiegen. Wenn du vielerlei Zauber auf Lager hast, ist der einfachste Weg der, Pfeile auf den Fisch zu feuern, die ihn lähmen. Dann springst du als Zora-Link ins Wasser und bohrst dich mit Hilfe der R-Taste in ihn hinein. Diesen Vorgang musst du drei- oder viermal wiederholen, um deinen Gegner zu eliminieren. Der zweite Weg ist etwas schwerer und sollte wirklich nur eingeschlagen werden, wenn du keinen Zauber zur Verfügung hast. Springe dann als Zora-Link ins Wasser und schlage Gyrog so lange, bis er erledigt ist.

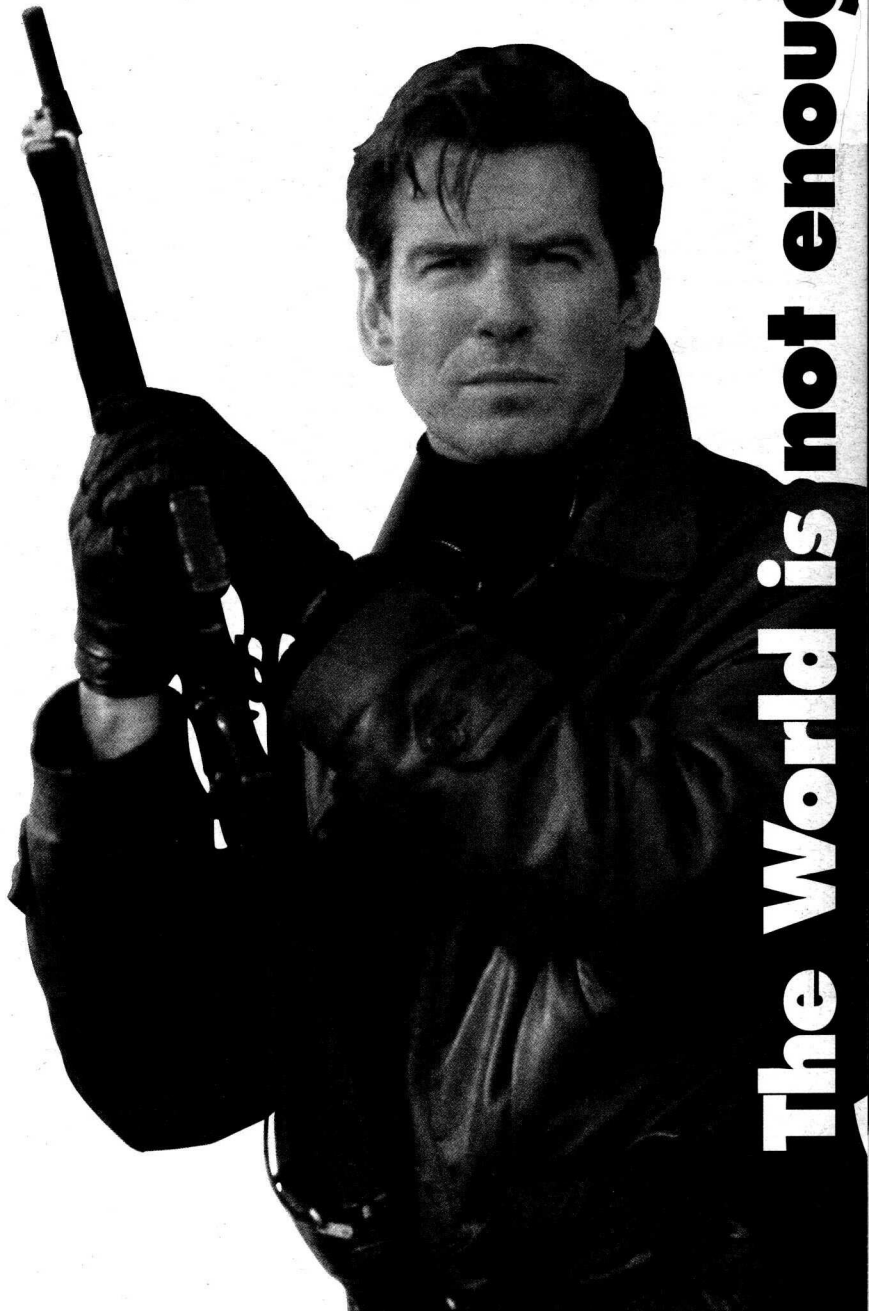
Der Schrein der Feen: Der Schrein befindet sich an den Klippen rechts von Zora Cape. Benutze den Hookshot, um die Palmeninseln zu überqueren. Anschließend nimmst du ein Pulverfass zu Hilfe, das den riesigen Felsbrocken zerstört und dir den Weg zum Schrein ebnet. Wenn du alle 15 Feen aus dem Great Bay-Tempel zurückbringst, färben sich die Außenlinien deiner Herzen weiß, was bedeutet, dass deine Verteidigung nun viel besser ist.

Nachdem du im letzten Tempel richtig aufgeräumt hast, kannst du nun in die Konzerthalle gehen und ein Konzert besuchen. Danach machst du dich auf den Weg zum Ikana-Canyon, wo du mehrere kleinere Herausforderungen bestehen musst und auch den letzten Tempel findest.

Die Fundorte der streunenden Feen:

1. Zünde alle vier Fackeln in dem Raum an, in dem die Schildkröte dich absetzt, damit eine Kiste erscheint, in der sich eine Fee befindet.
2. Eine Fee entdeckst du unter Wasser in einer Blase gleich am Eingang.
3. Im gleichen Raum befindet sich eine Fee in einer Spinne, die du mit Hilfe eines Pfeils erledigen musst.
4. In dem Raum mit dem großen Propeller befindet sich eine Fee in einer Flasche unten im Wasser.
5. Im selben Raum entdeckst du in einem Fass eine Fee, die du nur als Goron-Link herausbekommst.

6. In dem Raum, in dem du die Karte für das Verlies findest, schießst du mit deinem Hookshot auf eine Flasche. Anschließend musst du die Fee mit deiner Maske anlocken.
7. Im Gang, der zu dem Raum führt, in dem du den ersten kleinen Schlüssel gefunden hast, erledigst du alle Pflanzen, um eine Kiste erscheinen zu lassen.
8. In einem Topf im Wasser rechts von der Tür, hinter der du den kleinen Schlüssel gefunden hast. Benutze den Hookshot, um den Topf zu zerstören.
9. Dort, wo du die grüne Kurbel betätigt hast. Lasse in der nördlichen Ecke bei den gelben Rohren eine Eisplattform entstehen und benutze deinen Hookshot, um dich zur Decke zu ziehen, an der du eine Kiste findest.
10. In dem Raum, in dem sich das zweite Wasserrad befindet, stoppst du das Wasserrad und benutzt deinen Hookshot, um dich zu der Kiste zu ziehen, während du auf dem Rad stehst.
11. Im selben Raum findest du eine weitere Fee, indem du deinen Hookshot benutzt, während du auf der horizontal beweglichen Plattform stehst.
12. In dem Raum mit den vielen kleinen Wasserfällen schwimmst du als Zora-Link und findest ein großes Fass, in dem sich eine Fee befindet.
13. Im selben Raum kletterst du als Zora-Link an dem Rohr entlang nach Süden und lässt dich dann in den kleinen abgetrennten Bereich fallen. Mit Hilfe des Hookshots erreichst du die Kiste, in der sich die Fee versteckt.
14. Im letzten Raum, bevor du auf den Boss triffst, befindet sich eine Fee in einer Blase unter der grünen Kurbel.
15. Im selben Raum findest du die letzte Fee in dem Tunnel, der zurück in den Propellerraum führt. Lasse die Blase zerplatzen und locke dann die Fee mit Hilfe der Maske zu dir.



The World is not enough

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Mission 1: Der Kurier

Missionsziele:

- ▶ Beschaffe die Ausrüstung aus dem Schließfach.
- ▶ Hole das Geld aus dem Tresorraum.
- ▶ Öffne den Safe und nimm die Sicherheitskarte an dich.
- ▶ Zerstöre die Kopie des Videobandes.
- ▶ Flüchte mit dem Geld aus der Bank

Nach der Anfangssequenz findest du dich in der Empfangshalle der Bank wieder, mit dem Gesicht zum Empfangschef. Bewege dich gleich nach rechts in die Nische und gehe durch einige Türen, bis du den Raum mit den Bankschließfächern erreichst. Ignoriere den Wächter und marschiere in den Raum, wo du die erste Tür auf der rechten Seite öffnest. Dann drückst du die B-Taste, um an den Inhalt des Schließfaches zu gelangen, der aus einer Pistole und einer Terminkarte besteht. Wenn du diese Gegenstände eingesteckt hast, ist das erste Missionsziel erfüllt und du kannst dich dem nächsten widmen.

Verlasse den Raum und begib dich zurück in den Empfangsraum. Halte dich dort rechts und gehe auf den Sicherheitsbeamten zu, der sich vor dem Metalldetektor befindet. Er möchte einen Beweis dafür sehen, dass du einen Termin in diesem Gebäude hast und dazu an ihm vorbeimusst. Drücke die Pause-Taste und suche in deinem Inventar die gerade gefundene Terminkarte, die du dem Sicherheitsbeamten sofort unter die Nase reibst. Du darfst passieren und es folgt eine Sequenz, die dich zusammen mit Lachaise zeigt. Die Unterhaltung wird nach kurzer Zeit abgebrochen und Lachaise wird von einem Unbekannten getötet.

Sobald das Spielgeschehen weitergeht, fällt dir ein sichtlich benommener Wächter vor die Füße. Deine Aufgabe ist es nun, den Safe aufzubrechen, die Karte an dich zu nehmen und die Kopie des Videobandes zu zerstören. Bevor du diesen Raum verlässt, schaust du nach unten und erledigst den Wächter, der dort liegt, denn sonst kommt er zu sich und greift dich in dem Moment von hinten an, in dem du die Tür öffnen willst. Anschließend marschierst du durch die braune Tür, gehst über den Gang und öffnest die gegenüberliegende Tür. Drehe dich dann nach links und gleite langsam in die Türöffnung hinein. Ist der Wächter am anderen Ende des Ganges in Sichtweite, beseitigst du ihn mit zwei gut platzierten Schüssen.

Danach springst du zurück und schaltest den anderen Wächter aus, der an der Tür erscheint. Drehe dich anschließend nach links und laufe in Richtung der Aufzüge. Zwei Wachen befinden sich hinter der Ecke auf der rechten Seite. Benutze die Ecke als Deckung, springe hervor und erledige die beiden Wächter. Sammele die Munition ein, die du bei den Leichen findest, und schnappe dir auf jeden Fall die Tasche auf dem Boden, denn sie enthält eine wirklich nützliche Magnum. Nun bewegst du dich vorwärts und wendest dich an der nächsten Ecke nach rechts.

Kurz hinter dem sonnendurchfluteten Fenster befindet sich erneut eine Abzweigung nach rechts und du triffst auf zwei Gegner. Die Ecke bietet dir wieder den Schutz, den du benötigst, um sie unverletzt zu beseitigen. Wenn du danach weiterläufst, öffnet sich eine Tür auf der rechten Seite. Ziehe dich blitzschnell zurück und warte darauf, dass sich die Schläger deiner Position nähern. Hast du sie erledigt, begibst du dich in den Raum, den deine Widersacher gerade verlassen haben. Achte darauf, keine unschuldigen Menschen zu töten, in diesem Fall ist es der verängstigte Mann, der seine Hände über den Kopf hält. Du bemerkst einen Safe, vor den du dich stellst und den Safe Cracker benutzt.

Nimm dir die Sicherheitskarte aus dem Safe und kehre dann wieder in den Gang zurück. Dort gehst du nach rechts und benutzt die Sicherheitskarte an dem Kartenleser, um die Tür zu öffnen. Dahinter

befinden sich zwei Wachen in einem Raum, in den du vorsichtig hineinspähen kannst, um sie dann zu erledigen. Nachdem du die beiden Wachen aus dem Weg geräumt hast, gehst du in den Raum hinein und achtest zunächst drauf, das du keine Zivilisten ausschaltest. In der linken Ecke des Raumes entdeckst du den Videorecorder, an dem ein rotes Lämpchen blinkt.

Stelle dich vor das Gerät und benutze dein Datenchiffriergerät, indem du es in Richtung des Videogerätes hältst und dabei die Taste Z drückst. Alle Informationen, die sich auf dem Band befinden, werden dadurch zerstört. Nun bleibt nur noch eines der Missionsziele übrig: Du musst es schaffen, mit dem Geld aus der Bank zu flüchten. Dazu kehrst du zu dem Raum zurück, in dem der Safe steht, und gehst dort durch die andere Tür, die sich rechts vom Safe befindet. Beim Öffnen der Tür überraschst du einen Wächter und nutzt diesen Überraschungsmoment aus, um ihn zu beseitigen. Dann bewegst du dich in den Raum hinein und nimmst den Inhalt der Glaskästen an dich.

Durch die hintere Tür gelangst du wieder in die Empfangshalle, in der du dich nach links wendest und vorsichtig um die Ecke schaut. Dann läufst du den Gang entlang, dabei passierst du eine Holztür auf der linken Seite. Benutze deine Sicherheitskarte an der nächsten Tür und gehe zu dem kleinen Tastenfeld neben der Gittertür. Aktiviere das Entschlüsselungsgerät für das Tastenfeld und öffne auf diese Weise die Gittertür. Dann schnappst du dir den Koffer und läufst damit zurück in den Gang. Fahre mit dem Aufzug nach unten, gehe dann ganz gemächlich durch die Empfangshalle und schließlich durch die Drehtür, um diese Mission zu beenden.

Mission 2: Das Lösegeld

Missionsziele:

- ▶ Beschütze das Personal des MI-6.
- ▶ Vermeide Verluste unter Zivilisten und Sicherheitspersonal.
- ▶ Finde Sir Robert King.

- ▶ Aktiviere das Sicherheitssystem im obersten Stockwerk.
- ▶ Rette M vor den Terroristen.
- ▶ Begleite M zum Sicherheitszentrum – M muss überleben.
- ▶ Aktiviere die Sprinkleranlage.
- ▶ Begleite Dr. Warmflash.

Terroristen haben das Hauptquartier des MI-6 infiltriert. Deine Aufgabe ist es, sie zu stoppen und M aus der unmittelbaren Gefahr zu retten. Drehe dich zunächst um und laufe durch die schwere Eisentür hinter dir. Ziele niemals auf die Personen mit den blauen Westen, denn sie sind Angehörige des MI-6 und deshalb deine Kollegen. Rede in diesem Raum mit Moneypenny, um eine Stiftbombe zu erhalten, bevor du weiter in den Gang marschierst. Im Gang drehst du dich sofort nach links und erledigst den Terroristen, der gerade durch das Fenster eindringen will.

Schwinde dich nach rechts und beobachte das Feuergefecht im Gang. Schieße noch nicht, denn andere MI-6-Agenten werden dir diese Arbeit abnehmen und den Terroristen ausschalten. Falls dieser Terrorist es schaffen sollte, seine Gegner zu beseitigen und dann auf dich zugelaufen kommt, kannst du immer noch früh genug handeln und ihn eliminieren. An der Abzweigung bemerkst du zwei Schilder, eines davon weist in den Sicherheitsbereich und das andere zu den Treppen. Bewege dich nach links in Richtung des Aufzuges, der aber nicht funktionstüchtig ist, und laufe um die nächste Ecke. Einige Terroristen dringen durch das Fenster auf der linken Seite ein, schalte sie aus und wende dich nach rechts.

Während du dich der Abzweigung kurz hinter den Aufzügen näherst, erscheinen weitere Terroristen auf der linken Seite. Überrasche und eliminiere sie, um danach dem Weg nach links zu folgen. Hinter der nächsten Kurve warten bereits drei neue Terroristen auf dich. Benutze erneut die Ecke als Deckung und erledige einen Terroristen nach dem anderen. Wenn die Luft wieder rein ist, läufst du weiter, bis du die Tür zum Sicherheitszentrum erreichst.

Bemerkung: Achte auf die Terroristen, die durch das Fenster vor dir

eindringen wollen. Drehe ihnen niemals den Rücken zu, denn das würden sie sofort ausnutzen.

Begib dich zu dem Handscanner und drücke die Taste B, um den Sicherheitsraum betreten zu können. Innen erzählen dir einige Agenten, dass sie nur noch deine Bestätigung brauchen, um den Bereich hermetisch abzuriegeln. Gehe daraufhin zu der roten Kontrolltafel und drücke die B-Taste. Daraufhin riegelt sich der Bereich ab und du hast ein Missionsziel erfüllt. Drehe dich nun schnell um und eliminiere den Terroristen, der bis in diesen Raum vorgedrungen ist. Dann verlässt du den Raum und erfährst, dass du M aus den Händen der Terroristen retten musst.

Begib dich den Weg zurück, den du gekommen bist, erledige den Wächter, der plötzlich auftaucht, und gehe nach rechts um die nächste Ecke. Dort erledigst du den Terroristen in der Nähe der Aufzugtüren und drehst dich nach links und dann wieder nach rechts. Hinter der Ecke erwarten zwei weitere Terroristen ihr Schicksal, bevor du dich durch die zerstörte Türöffnung auf der linken Seite durchzwängst. Laufe durch die nächste Tür und du entdeckst M, der mit Waffengewalt festgehalten wird. Ziele sorgfältig auf seinen Bewacher und beseitige ihn mit nur einem Schuss.

Danach kehrst du in den Sicherheitsraum zurück, wobei M dir folgt. Um ihn zu beschützen, rennst du voraus und beseitigst alle Gefahren, bevor er zu dir aufschließen kann. Marschiere zu den Aufzügen und drehe dich davor nach rechts, um die beiden Wächter an der Ecke hinter dir zu eliminieren. Dann bewegst du dich um die nächste Kurve und beseitigst den Terroristen. Achte darauf, dass M dir folgt, und gehe in den Sicherheitsraum hinein. Damit ist ein weiteres Missionsziel erfüllt und du machst dich als Nächstes auf den Weg nach unten, um Mr. King zu befreien.

Dazu läufst du zu dem Gang vor dem Büro von M zurück und wendest dich nach links. Hinter der nächsten Ecke wirst du von zwei Terroristen angegriffen, die du schnell tötest. Dann begibst du dich schnell in den Raum auf der rechten Seite. Auf dem Tisch findest du eine nützliche Kleinigkeit, die du mitnimmst, bevor du durch die Türen

vor dir läufst. Drehe dich dann um und stelle dich mit dem Gesicht zu der Öffnung in der Wand. Bewaffne dich mit einer schnellen Waffe (wie die M45) und springe nach rechts, um die drei Terroristen zu beseitigen, die mit Seilen in der Türöffnung gesichert sind.

Sobald sie erledigt sind, bewegst du dich durch diese Türöffnung und erschießt auch den nächsten Terroristen vor dir. Danach steigst du die Treppen nach unten und schaltest dabei jeden Terroristen aus, der sich dir in den Weg stellt. Unten angekommen folgt eine kurze Sequenz, nach der du sofort nach oben schaust, um die drei Terroristen zu entdecken, die sich an ihren Seilen nach unten bewegen. Eliminiere sie und gehe anschließend durch die Tür, hinter der du von einem deiner Agenten begrüßt wirst. Achte darauf, ihn nicht zu töten, und gehe dann durch den gewundenen Gang an den Türen der Q-Abteilung vorbei.

Wenn du das Foyer vor der Karte des Komplexes erreichst, triffst du auf eine weitere Gruppe von MI-6-Agenten und erhältst ein neues Missionsziel, nämlich das Erdgeschoss hermetisch abzuriegeln und dazu die Kontrolltafel zu aktivieren. Leider musst du dich erst mit einigen Terroristen herumschlagen, die auf dich zugestürzt kommen. Danach rennst du weiter und begibst dich in das Büro auf der linken Seite. Laufe durch den Raum, dabei musst du dich mit dem Feigling, der sich hinter das Sofa geflüchtet hat nicht aufhalten, und gehst durch die Tür auf der anderen Seite. Von der Tür aus beseitigst du die beiden Gegner zu deiner Linken und bemerkst das Sicherheitszentrum genau vor dir.

Aktiviere die Tür mit deiner Hand und bewege dich hindurch. Dann verriegelst du den Bereich, indem du die Kontrolltafel innen betätigst. Anschließend verlässt du den Raum und folgst dem Weg vor dir. Dabei läufst du an dem Sicherheitsschild vorbei, das in die andere Richtung zeigt, und erreichst durch eine geöffnete Tür am anderen Ende des Ganges einen Trümmerhaufen. Schleiche dich vorwärts und schaue vorsichtig nach links. Ziele nun auf den Feuerlöscher, der daraufhin explodiert und den Terroristen eliminiert, der sich in der Nische versteckt hat. Bewege dich weiter und betätige den roten Schalter an der Sprinkleranlage, indem du die Taste B drückst, während du neben

dem roten Schalter stehst.

Die Sprinkleranlage bewirkt, dass die Gänge, die gerade noch durch Flammen blockiert waren, nun wieder begehbar sind. Erledige den Terroristen, der hinter dir auftaucht, und mache dich auf den Rückweg zu der Stelle, an der sich die Karte des Komplexes befindet. Von dort aus drehst du dich nach links und gehst durch die schwarze Tür auf der linken Seite. Eliminiere den Terroristen und schieße dann auf den Computermonitor. Die Explosion tötet auch den zweiten Terrorist und du kannst dir ungehindert den Körperschutz aus der hinteren Ecke holen.

Verlasse den Raum und gehe nach links. An der Abzweigung passiertst du den medizinischen Bereich auf der linken Seite und läufst um die nächste Ecke, an dem Zeichen der Q-Abteilung vorbei. Folge dem Korridor, die nächste hellbraune Tür ist dein Ziel. Benutze den Handschanner, um hineinzugelangen. Gleichzeitig fliegt die Tür zum Tresorraum in die Luft und verletzt die Personen darin. Mache dich auf den Weg, eine Ärztin zu finden und sie dann zum Tresorraum zu geleiten. Beim Verlassen des Tresorraums, stößt du auf eine Dreiergruppe der Terroristen, die du beseitigst, um dann weiterzulaufen. Im Laufen erledigst du noch einen vierten Gegner und schaust dann vorsichtig um die Ecke hinter der Q-Abteilung.

Erledige den Terroristen, der hier auf der Lauer liegt, und gehe anschließend in der nahe gelegenen Nische in Deckung. Dann bewegst du dich durch die schwarze Tür und triffst auf Dr. Warmflash. In ihrer Begleitung machst du dich auf den Rückweg zum Tresorraum, achte aber immer darauf, dass du vor ihr läufst, um sie bei einer Begegnung mit den Terroristen auch richtig schützen zu können. Bringe Dr. Warmflash zu dem ersten Opfer im Tresorraum und gehe dann in den hinteren Teil des Raumes. Dort findest du Sir Robert King.

Nun ist es an der Zeit, das Gebäude zu verlassen. Vor dem Tresorraum drehst du dich nach rechts und folgst den Schildern zur Q-Abteilung bis zu dem zerstörten Laborbereich. Eliminiere den Widerstand, der dir immer noch von fünf unermüdlichen Terroristen entgegengebracht wird, um diese Mission zu beenden.

Mission 3: **Die Verfolgungsjagd auf der Themse**

Missionsziele:

- Verfolge die Attentäterin, aber eliminiere sie auf keinen Fall.
- Rette die Geiseln.

Zu Beginn des Levels siehst du das Zigarren-Mädchen nach rechts an dir vorbeirennen. Keine Sorge, zu diesem Zeitpunkt musst du sie noch nicht einholen. Lasse sie davonrennen und nimm dir Zeit, den Geschossen aus dem fahrenden Schnellboot auszuweichen. Bewege dich nach rechts um die Kurve und folge dem Pier zu einigen Stufen. Nach der Hälfte der Stufen bleibst du stehen und schaust zu der Wache, die sich auf der gleichen Höhe in einiger Entfernung befindet. Erledige ihn mit einigen gut platzierten Schüssen aus deiner P2K, bevor du die restlichen Stufen hinuntersteigst.

An der nächsten Treppe bemerkst du einen Kleinbus auf der rechten Seite, in dem sich drei Wächter befinden. Benutze die Treppe als Deckung und beseitige sie mit deiner M45. Dann läufst du die Treppe nach oben und bewegst dich auf den Kleinbus zu, während du nach links schaust. In der Nähe des kleinen Gebäudes entdeckst du drei weitere Wachen, die du erst einmal ausschalten musst. Dazu kannst du einfach auf das Fass mit dem gefährlichen Inhalt links von dem Gebäude zielen, denn die Explosion kümmert sich gleich um alle drei Gegner. Nun begibst du dich in das Backsteingebäude, um dort eine deutsche SA90 (ein Scharfschützengewehr) an dich zu nehmen.

Nimm gleich deine neue Waffe zur Hand und steige die Treppe neben dem Gebäude hinunter. Unten angekommen gehst du langsam weiter, bis du einen Wächter erblickst, der am Ende des Anlegestegs positioniert ist. Achte auf die Geisel rechts von ihm und versuche, ihn mit einem guten Kopfschuss zu erledigen. Nachdem dieser Wächter ausgeschaltet ist, bewegst du dich ein wenig nach links, bis du einen weiteren Terroristen im Blickfeld hast. Töte ihn auf die gleiche Art und befreie damit die Geisel, die in seiner Gewalt war. Sammele nun die

THE WORLD IS NOT ENOUGH 4

Munition ein, welche die Terroristen übrig gelassen haben und laufe durch den Steintunnel auf der rechten Seite.

Wenn du den Weg erreichst, der nach links führt, drehst du dich um und bewegst dich langsam auf die Abzweigung zu, um dann den Mann im Taucheranzug zu erledigen. Am Ende des Tunnels schaust du nach oben und erledigst den Scharfschützen auf dem Dach mit einem gut platzierten Schuss. Bleibe an dieser Stelle stehen und schaue nach links, um mit einem Schuss den Terroristen am Ende des Steges zu beseitigen. Danach bewegst du dich zu der Ecke, drehst dich um und schaust hinüber zur rechten Seite des gegenüberliegenden Anlegesteges. Eliminiere den Wächter dort mit einem Schuss.

Anschließend marschierst du in das Lagerhaus vor dir und schleichst um die Kisten herum. Überrasche den Wächter, der nichts Böses ahnt, und benutze dazu deine Waffe mit Schalldämpfer. Konzentriere dich nun auf den oberen Laufweg, denn dort befinden sich gleich mehrere Terroristen neben der Tür. Benutze die Kisten als Deckung und schalte einen nach dem anderen aus. Hast du alle Wächter erledigt, springst du auf die niedrige Kiste und von dort aus zum Laufweg. Konzentriere dich auf die Tür, denn einige Terroristen stürmen durch diese Tür, gerade als du den oberen Bereich betreten hast.

Beseitige sie mit deiner M45 und laufe danach zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Drehe dich mit dem Gesicht zu der Tür, drehe dich nach rechts und gehe langsam nach links, bis du den Scharfschützen auf dem Dach vor dir entdeckst. Mit deinem Scharfschützengewehr ist auch dieser Gegner kein Problem, eliminiere ihn und steige dann die Stufen nach unten. Der nächste Gang hat es in sich, denn drei Terroristen halten sich hinter Fässern und Kisten versteckt, die du nacheinander ausschalten musst. Auch dir dienen die Kisten und Fässer dabei als Deckung.

Wenn deine Gegner das Zeitliche gesegnet haben, läufst du zum anderen Ende des Ganges und gehst durch die Holztür. Dahinter bahnst du dir einen Weg durch das Labyrinth aus Kisten und erreichst eine Öffnung. Weiterhin entdeckst du einen Gegner, der es sich auf einem höher gelegenen Standort bequem gemacht hat. Erledige ihn

und bewege dich dann vorsichtig nach links um die Ecke. Du siehst zwei Geiseln und einen Terroristen, der sie bewacht und sich ziemlich weit links aufhält. Beseitige auch diesen Gegner, um die Geiseln zu befreien.

Kehre danach zurück zu der Stelle vor der Steinwand und schaue nach oben. Das schwarzgelbe Gitter ist der perfekte Ort, um den Zughaken zu benutzen. Wähle deine Uhr aus und ziele auf die Stange, damit sich der Haken um die Stange legt und du das Seil benutzen kannst, das der Haken hinter sich hergezogen hat. Lasse dich anschließend auf die Kisten unter dir fallen, drehe dich um und betrachte das Lagerhaus. Folge den Kisten nach links. In der äußersten linken Ecke kannst du dann zu den unteren Kisten springen, um den Körperschutz zu bekommen.

Kehre anschließend zu dem Seil zurück und begib dich wieder nach oben. Laufe durch die Tür auf der linken Seite, durchquere den Raum und verlasse ihn wieder durch die nächste Tür. Sobald du die Tür hinter dir gelassen hast, hörst du eine Nachricht, die besagt, dass sich dein Ziel von dir entfernt. Erledige den Taucher vor der Tür und folge dann dem Anlegesteg um die rechte Ecke. Auch hier musst du zuerst einige Gegner beseitigen, bevor du am Ende des Steges zu einer Treppe kommst, die nach rechts führt. Hier befinden sich zwei Terroristen, sei daher besonders leise und vorsichtig, die Wand dient dir als Deckung. Nachdem du die beiden Gegner ausgeschaltet hast, steigst du die Treppe nach oben, eliminiert weiteren Widerstand und läufst über die Straße. Marschiere durch die geöffnete Tür, um diese Mission zu beenden und zur U-Bahn zu gelangen.

Mission 4: **Die U-Bahn**

Missionsziele:

- ▶ Rette die Geiseln.
- ▶ Entschärfe die Bombe der Terroristen.
- ▶ Vermeide Verluste unter der Zivilbevölkerung.

Du hast genau 5 Minuten und 30 Sekunden Zeit, diese Mission zu durchlaufen. In dieser Zeit musst du es schaffen, die Bombe der Terroristen zu entschärfen, die das U-Bahn Netz zerstören und viele unschuldige Zivilisten verletzen würde. Laufe zunächst den Gang entlang, in dem dir einige schreiende Zivilisten entgegenlaufen. Nachdem du um die Ecke gebogen bist, entdeckst du zwei Terroristen in dem Informationsbüro. Erledige sie und kümmere dich danach auch um den dritten Terroristen, der gerade um die Ecke biegt. Dann läufst du weiter und beseitigst den Gegner rechts vom Informationsbüro.

Schleiche dich um die Kabine herum und schalte ihn aus, damit er dir später keinen Strich durch die Rechnung machen kann. Anschließend begibst du dich in die Informationskabine und sammelst dort die Waffen ein, welche die Terroristen fallen gelassen haben. Verlasse nun das Büro und bewaffne dich mit der Magnum, bevor du dich nach rechts drehst und dem Gang folgst. Lasse dich von dem linken Aufzug nach unten bringen und erledige den Terrorist, der dich aufhalten will. Unten entdeckst du zwei weitere Geiseln, die von zwei schwer bewaffneten Terroristen in Schach gehalten werden. Benutze deine Magnum, um die beiden Gegner mit je einem Schuss niederzustrecken, dabei musst du dich beeilen, sonst setzen sie ihre Waffen ein, um die Geiseln zu töten.

Achte darauf, dass du keine der Geiseln irrtümlich erschießt. Sind die beiden Gegner erledigt, fährst du mit dem Aufzug wieder nach oben und läufst am Informationsbüro vorbei zu den Aufzügen der Ebene 2. Fahre mit dem linken Aufzug nach unten und eliminiere dort die beiden Terroristen, die sich dir von der linken Seite nähern. Ein dritter Terrorist kommt von rechts, um nach seinen Kameraden zu schauen. Unten drehst du dich mit dem Gesicht zur rechten Wand und machst einige Schritte nach links, um die beiden Terroristen zu erledigen, die es sich in der Nische gemütlich gemacht haben.

Danach drehst du dich um, dabei sollte sich der Aufzug zu deiner Linken befinden und läufst um die nächste Ecke. Benutze hier deine Uhr, um den Terroristen auf der linken Seite in eine Art Schockzustand zu versetzen. Danach kannst du dich auf die herkömmliche Art und

Weise den anderen beiden Gegner widmen. Nun fährst du mit dem nächsten Aufzug weiter nach unten und folgst dem Gang nach links in Richtung Plattform 3. Wieder rennt eine Gruppe Geiseln an dir vorbei, erst zwei auf einmal und dahinter ein einzelner Bahnarbeiter. Warte mit dem Gebrauch deiner Waffe, bis ein schwarz gekleideter Terrorist in Sichtweite kommt. Ist er beseitigt, bewegst du dich durch die Tür auf der rechten Seite.

Auch hier musst du zwei Terroristen neutralisieren, bevor du geradeaus weitergehst und dich dann nach links wendest. Während du dich der Türöffnung näherst, stellt sich dir ein zusätzlicher Terrorist in den Weg. Schalte ihn aus und renne danach durch den Bogen in den Bereich, in dem sich die Züge befinden. Drehe dich nach rechts und schau vorsichtig nach links. Erledige dort den ersten Terroristen und ein Stückchen weiter gleich den zweiten, der eine Geisel (die Person auf der rechten Seite) bei sich hat. Nimm seine Munition mit, drehe dich um und laufe entgegen der Fahrtrichtung der Züge auf das mechanische Zeichen zu.

Nachdem der Zug an dir vorbeigerauscht ist, siehst du rechts vor dir eine Türöffnung, durch die du hindurchgehst, aber erst nachdem auch der nächste Zug an dir vorbeigefahren ist. Hinter der Tür befindet sich der Vorratsraum, den du durchquerst und so in ein ungenutztes Zugabteil gelangst. Bleibe an der Tür kurz stehen, um nachzuladen, und begib dich dann in das Abteil, wo du gleich zu Anfang zwei Terroristen eliminiertest. Im nächsten Bereich findest du drei Geiseln, die von drei Terroristen bewacht werden. Am besten läufst du immer weiter und erledigst deine Gegner im Laufen, dadurch sparst du wertvolle Zeit.

Springe dann vom Zug herunter, beseitige deinen Gegner und marschiere die Schienen entlang. Nachdem du auch die nächsten beiden Terroristen ausgeschaltet hast, sind die Geiseln frei. Zu diesem Zeitpunkt solltest du noch ungefähr 1 Minute und 30 Sekunden Zeit haben, um die Bombe zu entschärfen. Renne vorwärts und drehe dich an der Ecke nach links, um einen Terroristen zu neutralisieren. Auf der anderen Seite des Ganges befinden sich die Toiletten, in denen die Bombe platziert wurde. Begib dich in die Herrentoilette, eliminiere die

Terroristen und schaue dir die Bombe an, die du in der letzten Kabine findest. Sie ist am Spülkasten befestigt. Nimm dein Werkzeug in die Hand und stelle dich der Herausforderung, dann beginnst du mit der Entschärfung.

Du siehst zwei Anzeigen, eine blaue, die sich langsam leert, und eine rote, deren Kontrolle du übernimmst. Du musst es schaffen, dass sich in der Zeit, in der die blaue Anzeige sich leert, die rote Anzeige stets über der Markierung „leer“ und unter der Markierung „voll“ bleibt. Dazu drückst du wiederholt die Z-Taste. Sobald sich die blaue Anzeige geleert hat, hast du es geschafft und die Bombe ist entschärft. Glücklicherweise verlässt du die Toilette und drehst dich nach rechts. Folge der Passage zu einem verschlossenen Ausgang. Öffne die Tür gewaltsam und gehe hindurch. Eine Explosion folgt, die Teile des Treppenhauses zerstört. Steige danach die Treppe hinauf und erledige den Terrorist, der sich an einem Spalt aufhält.

Nimm Anlauf und springe über den Spalt, um die Treppe weiter hinaufzusteigen. Du wirst auf deinem Weg nach oben einige Risse in der Treppe überwinden und mehrere Terroristen beseitigen müssen. Oben angekommen öffnest du die Tür, wenn es sein muss ebenfalls mit Gewalt, und gelangst auf eine Rasenfläche. Am äußersten Ende siehst du einen Heißluftballon, in dem sich die Gesuchte gerade auf und davon machen will. Renn auf den Ballon zu, der sich langsam in die Luft erhebt, und springe an das Seil, um diese Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 5: Die Abfahrt

Missionsziele:

- Halte den Terroristen von Elektra fern.
- Zerstöre das Treibstofflager bei Turm 1.
- Zerstöre das Treibstofflager bei Turm 2.

In dieser Mission zeigt sich, ob du ein geübter Skifahrer bist, denn hier geht es nur abwärts und eine Umkehr gibt es nicht. Bewege dich auf

deinen Skiern hin und her, du musst während der Abfahrt deine Gegner erledigen und darauf achten, dass du ihre Munition mitnimmst. Der erste Teil ist nicht allzu schwer, erledige einfach den Terroristen, der dir auf dem Weg zur Höhle auflauert. In diesem Abschnitt bekommst du es mit zwei Arten von Gegnern zu tun, diejenigen, die im Schnee positioniert sind, und andere, die mit ihren Paragliden auf dich Jagd machen.

Wenn du die Eishöhle am Fuße des ersten Hügels erreichst hast, musst du dir deinen Weg an einigen schwer bewaffneten Terroristen vorbei bahnen. Am Ende der Höhle teilt sich der Weg und du fährst nach links weiter, wo du über einen Absatz springst. Schnappe dir den Körperschutz, den du zwischen den beiden Terroristen entdeckst, und erledige diese. Danach wird deine Abfahrt noch schwieriger, denn nun tummeln sich deine Gegner geradezu an der Strecke. Dazu kommt, dass du nun auch gegen Kamikaze-Skiartisten antreten musst, die versuchen, dich aufzuhalten. Lass dich nicht beirren und verfolge konsequent dein Ziel, heil unten anzukommen.

Hinter dem nächsten Absatz bemerkst du einen hohen Turm, an dessen Fuße einige Fässer stehen. Ziele auf diese Fässer, um sie zu zerstören und damit ein Missionsziel zu erfüllen. Fahre weiter an einigen Schussanlagen vorbei und erledige so viele Terroristen wie möglich. Schieße auf die Hängeglider in der Luft, denn sie explodieren, wenn du sie getroffen hast, und reißen manchmal noch andere Terroristen mit in den Tod. Nach einiger Zeit kommst du in ein Gebiet, in dem du Ölpipelines bemerkst, die durch den Schnee führen. Gleite durch die nächste Eishöhle und halte dich am Ausgang links. Du passierst eine Höhlenöffnung auf der rechten Seite und benutzt eine kleine Rampe vor dir, um auf einer Hütte zu landen. Erhöhe deine Geschwindigkeit und springe vom Dach, nachdem du den Körperschutz mitgenommen hast.

Kurz nach deiner Landung entdeckst du den zweiten Turm, bei dem sich einige Fässer befinden. Ziele auch hier auf die Fässer und zerstöre damit den Treibstoffvorrat, bevor du der eisigen Brücke über einen Canyon folgst und zu einem großen Haus kommst. Beseitige alle

Terroristen, die sich dir in den Weg stellen, und wedele hinter dem Gebäude durch ein kleines Pinienwäldchen. Auch hier lauern dir immer wieder Gegner auf, die nichts lieber täten, als dich auszuschalten. Nach dem Waldstück wird der Weg wieder etwas breiter und deine Geschwindigkeit nimmt noch einmal zu.

Bald darauf kommst du zu einer Stelle, an der einige Fässer deinen Weg blockieren. Versuche, die Fässer mit gezielten Schüssen aus dem Weg zu räumen, und gleite durch die Öffnung hindurch. Der Hubschrauber wartet schon auf dich und sobald du ihn erreichst hast, ist die Mission erledigt.

Mission 6: Nächtliche Beobachtungen

Missionsziele:

- ▶ Vermeide es, Gabor zu alarmieren.
- ▶ Vermeide es, Davidov zu alarmieren.
- ▶ Finde die Telefone und platziere die Wanzen.
- ▶ Fotografiere die Dokumente, die beweisen, dass Davidov ein Verräter ist.

Du beginnst diese Mission eingesperrt in einem Raum im oberen Stockwerk des Anwesens. Zuerst musst du es schaffen, die Telefone anzupapfen. Nimm dir dein Werkzeug, halte es in Richtung des Telefons und drücke die Aktionstaste. Danach bewegst du dich durch den Raum und öffnest die Tür, um hinaus auf den Balkon zu gelangen. Drei Wächter befinden sich rechts unter dir, doch du darfst sie unter keinen Umständen auf dich aufmerksam machen. Springe über das Geländer und gehe zu dem verschlossenen Tor.

Drehe dich nach rechts und bewege dich vorsichtig an der Wand entlang, die Büsche geben dir Deckung. Am Ende der Hecke bemerkst du einen Eingang, über dem sich eine Überwachungskamera befindet. Warte, bis die Kamera nach rechts geschwenkt ist, und renne schnell darunter hindurch zur nächsten Türöffnung. Schau vorsichtig um die Ecke, um den Bereich des Schwimmbades zu beobachten. Der Wächter

dort kehrt dir gerade den Rücken zu und Gabor zieht seine Runden in einiger Entfernung. Warte einige Minuten, bis Gabor nach rechts läuft und das Gebiet verlässt, dann schleichst du dich an den Wächter heran und betäubst ihn mit Hilfe deiner Uhr.

Im nächsten Bogengang musst du erneut einige Zeit warten, aber wenn du in der Türöffnung stehenbleibst, wirst du nicht entdeckt werden. Wenn die beiden Wächter sich genähert und wieder weggedreht haben, rennst du schnell nach rechts und suchst dir Deckung. Bewaffne dich mit deiner Uhr und stelle sie auf die Dart-Funktion. Dann schaust du zur Tür rechts, bei der sich zwei Wachen aufhalten. Erledige beide mit Hilfe deiner Uhr und laufe dann schnell auf die Tür des Anwesens zu. Anschließend öffnest du die Tür am anderen Ende des Raumes und gehst hindurch. Den Wächter dort betäubst du mit deiner Uhr und neutralisierst ihn danach endgültig.

Marschiere nach rechts und gehe durch die Tür, hinter der du ein weiteres Telefon entdeckst. Benutze deine Wanze auch an diesem Telefon und begib dich danach zurück in den vorherigen Raum. Drehe dich hier nach rechts und folge der Passage zu einer dunklen braunen Tür. Du gelangst in einen Hof, in dem du dich an der rechten Wand entlang und damit gleichzeitig auf die Wache zubewegst. Erledige ihn und seinen Kameraden, der kurz darauf erscheint, bevor du weiter zum Sicherheitsgebäude gehst. Innen benutzt du das Datenchiffriergerät an der Kontrolltafel auf der linken Seite, um die Überwachungskameras zu deaktivieren.

Dann läufst du über den Hof zur nächsten Türöffnung und benutzt die Laserfunktion deiner Uhr, um das Tor mit der Kette auf der linken Seite zu öffnen. Beseitige die Wachen, aber denke daran, dass du keinerlei Geräusche von dir gibst, die einen Alarm auslösen könnten. Begib dich zum nächsten Sicherheitsgebäude und benutze erneut das Chiffriergerät, um auch die anderen Überwachungskameras zu deaktivieren. Dann zwängst du dich wieder durch den Zaun und benutzt deine Laser-Uhr, um die Tür zu öffnen. Du gelangst in den Zwingerbereich, in dem du an dem Zwinger vorbeigehst, um ein kleines Büro auf der rechten Seite zu erreichen. Schalte die beiden Wachen aus

und schaue dir anschließend den Safe in der Ecke genauer an. Öffne ihn und nimm dir die Dokumente, die du darin findest.

Mache die gewünschten Bilder und verlasse danach das Gebäude. Du findest dich in einem kleinen Hof wieder, in dem du eine Türöffnung erkennen kannst. Vor dir liegt ein langer Pfad, an dem viele Bäume stehen. Begib dich hinter die linke Reihe der Pinien und gehe geradeaus weiter. Von rechts wirst du von drei Wächtern überrascht, die du lautlos neutralisieren solltest. Auf der nächsten Lichtung erkennst du in einiger Entfernung ein weiteres Sicherheitsgebäude, vor dem ein Auto geparkt ist. Während du dich dem Gebäude näherst, erkennst du Davidov, der den Weg entlanggeht. Nun musst du schnell handeln.

Renne schnell nach innen, denn dort musst du drei Sachen erledigen. Zuerst fotografierst du die Informationen auf dem Tisch, um ein weiteres Beweisstück zu erhalten, dann machst du noch einige Bilder von den Papieren links vom Telefon. Zu guter Letzt platzierst du noch eine Wanze am Telefon und bewegst dich anschließend schnell nach außen und steigst in das Auto. Dadurch endet diese Mission.

Bemerkung:

Falls es Davidov schaffen sollte, sein Auto zu erreichen, bevor du eingestiegen bist, ist die Mission ein Reinfall. Schnelligkeit ist hier das Wichtigste, um rechtzeitig ins Auto steigen zu können.

Mission 7: Abflug um Mitternacht

Missionsziele:

- ▶ Eliminiere Davidov.
- ▶ Beantworte Davidovs Telefon.
- ▶ Bringe das Flugzeug zum Landen.
- ▶ Finde Dr. Arkovs ID-Karte.
- ▶ Finde einen Gegenstand, um den Piloten zu bestechen.
- ▶ Gehe an Bord des Flugzeuges.
- ▶ Vermeide jegliche zivilen Verluste.

Deine Mission beginnt neben Davidovs Wagen. Bewege dich auf dem Weg vorwärts, bis du zu einer Abzweigung kommst, an der du dich rechts hältst. Bewaffne dich mit der SA 90 und laufe weiter, bis du eine Kurve erreichst, von der aus du die nächste Kreuzung einsehen kannst. Erledige die Wache aus sicherer Entfernung und warte darauf, dass Davidov erscheint. Er überquert den Weg und ist dabei genau in deiner Schusslinie, setze ihn mit einem gezielten Schuss schachmatt und laufe weiter zu einem kleinen Bunker, der mit einem Alarmsystem gesichert ist.

Achte darauf, dass wirklich niemand diesen Alarm auslöst, denn sonst wimmelt es in dieser Gegend nur so von Feinden, an ein Durchkommen wäre dann nicht mehr zu denken. Bevor du den Leichnam von Davidov erreichst, musst du drei Wachen ausschalten, am besten gelingt dir das mit dem Scharfschützengewehr. An der Stelle, an der Davidov liegt, greifst du dir das Handy und die Magnum, damit hättest du schon zwei deiner Missionsziele erfüllt. Laufe nun den Weg nach rechts hinunter, um einen Lampenmast auf der linken Seite zu erreichen. An diesem bewegst du dich seitlich in den Wald hinein und marschierst nach links bis zu einer Lichtung.

Auf der rechten Seite erkennst du eine kleine Holzhütte, die von einem Wächter auf der rechten und zwei weiteren auf der linken Seite bewacht wird. Neutralisiere die drei Wachen und gehe anschließend in die Hütte hinein. Neben dem Alarmsystem liegt die ID-Karte, die du an dich nimmst. Dann verlässt du die Hütte wieder. Folge dem Steinpfad und wende dich an der Kreuzung nach links. Du wirst unterwegs einigen Wachen begegnen, halte daher immer eine Waffe schussbereit, um schnell reagieren zu können. Du überquerst eine Brücke und hältst dich so weit wie möglich rechts, auch an der nächsten Kreuzung wendest du dich nach rechts und gelangst zu einem Lastwagen.

Eliminiere die drei Wachen und laufe an dem Lastwagen vorbei, dabei bewegst du dich auf der linken Seite des Weges entlang. Bewaffne dich mit der M95 und schaue an der Kurve nach rechts. Die Wache dort ist eine gute Zielscheibe für dich. Nachdem du sie erledigt

hast, marschierst du weiter und kommst zu einem Gebäude mit einem Wellblechdach. In einiger Entfernung bemerkst du einen Flugplatz. Nutze vorerst die Bäume als Deckung und bewege dich nach rechts. Du entdeckst ein graues Gebäude, vor dem ein einzelner Wächter seine Kreise zieht. Benutze dein Scharfschützengewehr, um ihn auszuschalten, und laufe anschließend nach links um die Ecke.

Beseitige die Wache vor der Tür und hechte in die Türöffnung hinein, bevor du dich der Wachen innen annimmst. Nach ihrem Ableben gehst du hinter dem Lastwagen in Deckung, der an der rechten Wand geparkt ist. Im Lastwagen findest du eine Sporttasche, die du unbedingt mitnehmen solltest, denn damit bist du in der Lage, den Piloten zu bestechen. Verlasse nun diesen Bereich und laufe über den Flugplatz zum Kontrollturm. Wechsle in den Nachtsicht-Modus, um die Wachen vor dem Gebäude erkennen zu können. Dann beseitigst du sie, bevor sie die Gefahr ahnen, nimmst das Nachtsichtgerät wieder ab und gibst dich hinein.

Achte darauf, dass du hier keine Unschuldigen tötest, und steige die Treppe hinauf. Oben neutralisierst du den einzelnen Wachmann und gehst weiter in den Kontrollraum. Ziehe deine Waffe und marschiere damit auf den Flugsicherheitsbeamten zu, der daraufhin die Landung des Flugzeuges anordnet. Jetzt kannst du den Kontrollturm wieder verlassen und zum Flugzeug laufen. Wenn du alle notwendigen Gegenstände beisammen hast, lässt dich der Pilot an Bord seines Flugzeuges und die Mission ist beendet.

Mission 8: Die Maskerade

Missionsziele:

- ▶ Infiltriere die Anlage und erwecke keinerlei Verdacht.
- ▶ Christmas muss überleben.
- ▶ Vermeide das Ableben von Zivilisten.
- ▶ Nimm den Ortungschip an dich.
- ▶ Flüchte aus der explodierenden Grube.

Zu Beginn dieser Mission redest du mit einem Soldaten, der denkt, du bist Dr. Arkov. Deshalb schickt er dich zu seinem Kommandeur Akakievich, der sich rechts von deinem Gesprächspartner befindet. Gehe zu ihm und verwickle ihn in ein Gespräch. Er fragt dich nach deinen Papieren und du händigst ihm die Transportdokumente aus. Daraufhin schickt er dich zu der Wissenschaftlerin Dr. Christmas Jones. Um sie zu treffen, musst du zur gegenüberliegenden Seite des Lagers marschieren, wo sie sich hinter den Zelten aufhält. Zeige auch ihr deine Papiere, damit sie dich zum Aufzug bringt.

Gehe durch die einzige Tür in der Umgebung und warte darauf, dass Christmas wieder erscheint, um mit ihr zusammen den Aufzug nach unten zu nehmen. Dort begibst du dich durch den Tunnel vor dir und drehst dich leicht nach links, wenn du eine schwere Eisentür erreichst. Drücke die B-Taste, wenn du vor der Kontrolltafel stehst, um die Tür zu öffnen. Dahinter hältst du dich rechts und folgst dem weiß gekleideten Wissenschaftler in den rechten Tunnel. Im nächsten Raum öffnest du erneut eine große Tür, gehst hindurch und wirst Zeuge einer Sequenz. Du hast Renard in die Enge getrieben, doch leider kommt dir Christmas in die Quere, die unwissentlich Renard befreit und seinen Handlangern die Flucht ermöglicht.

Der Stollen ist dabei zu explodieren und du musst dich und Christmas lebend aus diesem Inferno retten. Benutze die Hakenfunktion deiner Uhr und schaue an die Decke, an der du einen perfekten Punkt entdeckst, an dem du den Haken einsetzen kannst. Ziehe dich an dem Seil nach oben und mache dich auf den Weg zu der Stelle, an der Dr. Jones kauert. Benutze die Wände als Deckung und erledige unterwegs so viele Terroristen wie möglich, darunter auch den blau gekleideten Terroristen, der den Tunnel bewacht. Es könnte etwas schwierig werden, einen guten Schuss auf diesen Gegner abzugeben, da ein großer Förderwagen die Sicht versperrt.

Schiebe anschließend den Wagen nach vorne und beseitige die Gegner, die sich dir nähern. Wenn du den Raum auf der rechten Seite erreicht hast, verharrst du einen Moment in der Türöffnung und damit

außer Sichtweite der Terroristen drinnen. Ziele von deiner Position aus auf einen der Computermonitore, damit die folgende Explosion alle Terroristen in diesem Raum eliminiert. Hole dir dann den Ortungschip und kehre zu den Schienen zurück, um den Wagen noch weiter nach vorne zu schieben. Es verkeilt sich in den großen Metalltoren und hält diese so geöffnet. Als Nächstes springst du über den Wagen, erledigst dabei einige Gegner und läufst zum Ende des Ganges.

Benutze erneut die Wände als Deckung und schalte auch die beiden Gegner aus, die auf dich zu warten scheinen. Bewege dich zu dem Metallkäfig, in dem sich Renard befindet. Nach einer kurzen Unterhaltung zündet er eine Bombe und dir bleiben ungefähr 7 Sekunden, um dich in Sicherheit zu bringen. Drehe dich blitzschnell um und renne den Tunnel entlang. Dein Ziel ist die schwarzgelbe Stange am Ende des Tunnels. Wenn du sie erreichst, springst du hoch und hältst dich daran fest, woraufhin eine Sequenz folgt, in der du die Gewalt der Explosion beobachten kannst. Nachdem du auf der gegenüberliegenden Seite der zerstörten Tür gelandet bist, musst du drei weitere zurückgelassene Terroristen eliminieren. Suche dir dazu die richtige Deckung, damit du unverletzt bleibst.

Anschließend läufst du nach links zur Öffnung des Tunnels und kletterst auf den Laufweg auf der rechten Seite des Tunnels. Eliminiere die vier Wachen in dem Raum, doch das ist gar nicht so einfach, denn sie finden hinter den vielen Fässern und Kisten perfekte Deckung. Nachdem die Luft rein ist, springst du in den Raum und sammelst die Munition ein, bevor du dich auf den Weg zum rechten Tunnel machst. Folge dem Weg nach links und erledige alle Terroristen, denen du noch begegnest. Danach begibst du dich in den Aufzug, in dem Christmas bereits auf dich wartet.

Mission 9: Die Kaviarfabrik

Missionsziele:

- ▶ Lokalisiere Zukovsky.
- ▶ Beschütze das Leben von Christmas Jones.

- Eliminiere auf keinen Fall deine Verbündeten.
- Schütze das Leben von Zukovsky.
- Gelange in den Besitz der Computerdateien im Fischereibüro.

Du befindest dich in deinem BMW an den Docks, welche die Kaviarfabrik von Zukovsky umgeben. Bewege dich über den Anlegesteg zu der Rampe, die an der Seite des Lagerhauses nach oben führt. Oben begibst du dich durch die Tür und läufst an dem Geländer entlang zu der Tür neben dem großen Fenster. Zerschiesse das Schloss der Tür und betrete das Büro von Zukovsky. Eine Sequenz folgt, in der Zukovsky und seine Handlanger vorgestellt werden. Nach einer kurzen Unterhaltung stürmen Terroristen unten das Gebäude, es sieht so aus, als müsstest du ziemlich viele Gegner neutralisieren. Achte nur darauf, keinen von Zukovskys Männern zu erwischen.

Laufe zu der Türöffnung, drehe dich nach links und positioniere dich so, dass du die Rampe nach unten blickst. Ziehe dich notfalls zurück und suche dir eine geeignete Deckung, aber verliere dein Ziel nicht aus den Augen, nämlich so viele Gegner wie möglich in den Tod zu schicken. Dann gehst du um die Ecke und durchquerst den nächsten Raum, wobei du schon einmal das Nachtsichtgerät aufsetzt. Öffne nun die Tür und bewaffne dich mit der russischen KA-57. Eliminiere die beiden Wachen, die dich von der linken Seite der Docks unter Beschuss nehmen, und gib dich zu der kleinen Rampe, auf der einige Kisten stehen.

Diese dienen dir als Deckung bei deinem Versuch, dein Feuer auf die erhöhte Plattform in einiger Entfernung zu lenken. Dort erledigst du die beiden Wächter, schaltest dann das Nachtsichtgerät aus und marschierst die Rampe nach oben. An der Wand des Lagerhauses bemerkst du einen grauen Schalter neben einer großen Rollltür. Betätige den Schalter, damit sich diese Tür öffnet, drehe dich in der Türöffnung nach rechts und gleite ein wenig nach links. Am Ende des Ganges befinden sich zwei weitere Wachmänner, die du mit deiner KA-57 neutralisieren musst. Hinter den Kisten wartet dann auch schon der nächste Wächter auf dich.

Laufe vorwärts und betätige den Schalter, um den Aufzug zu aktivieren. Leider erscheint der Aufzug mit einer ganzen Ladung Gegner, ziehe dich lieber hinter die Kisten auf der linken Seite des Korridors zurück. Von dieser Stelle aus kannst du sie einen nach dem anderen ausschalten. Sind deine Gegner ausgeschaltet, lässt du dich von dem Aufzug nach oben bringen und erledigst erst einmal die beiden Wachen, die hinter der Ecke auf der Lauer liegen. Danach sammelst du ihre Munition ein und gehst anschließend durch die Tür auf der rechten Seite.

Hinter dieser Tür warten schon fünf Terroristen auf deine Ankunft. Beseitige zunächst zwei davon, bevor du dich zur Tür zurückziehst und die anderen aus dem Weg räumst. Stellen die Wachen keine Gefahr mehr dar, marschierst du durch den Raum und öffnest die nächste Tür. Du gelangst in einen leeren Raum, in dem sich ein Fließband befindet. Rechts kommst du zu einem Geländer, von dem aus du nach unten in den Raum schauen kannst, in dem sich mehrere Feinde aufhalten. Erledige so viele wie möglich und springe dann über die rechte Seite des Geländers in den Raum unter dir. Direkt vor dir steht eine Wache, reagiere schneller als sie und pumpe sie voll Blei.

Bewege dich an dem Schalter an der rechten Wand vorbei und gehe vorsichtig um die Kurve. Du erblickst einen Terroristen, der besonders gefährlich ist, da er mit einer GL 40 bewaffnet ist. Eliminiere ihn und laufe weiter um die Ecke, um auch den Wächter in einiger Entfernung zu erwischen. Kehre dann zu dem Raum zurück, in dem du den Schalter gesehen hast, und sammle die Munition auf, die du finden kannst. Betätige den Schalter, der die Tür zum nächsten Raum öffnet, und gehe in den Lagerraum hinein, dessen Rolltor nun geöffnet ist. Benutze dein Nachtsichtgerät und verlasse das Gebäude, indem du auf den Docks nach rechts gehst.

Erledige den Terrorist unter dir aus sicherer Entfernung, denn auch er ist mit einer GL 40 bewaffnet, der du nicht zu nahe kommen solltest. Bewege dich weiter nach rechts und folge dem Pfad zu einem kleinen Gebäude ohne Dach am Ende des Steges. Hier befindet sich ein weiterer Wachposten, den du eliminieren musst, bevor du nach rechts

unten in das Wasser schaut. Ein Boot ist an den Docks festgemacht und wird von einigen Tauchern bewacht. Benutze deine KA, um sie zu beseitigen, und betätige anschließend den Schalter, um die Zugbrücke abzusenken.

Nun verlässt du das Gebäude und läufst nach rechts. Bleibe gerade jetzt immer in Bewegung, damit dich die Kugeln, die dir um die Ohren fliegen, nicht erwischen. Folge dem Weg zu einer Rampe, laufe nach oben und du befindest dich vor einer Wand aus Kisten. Unter dir liegt ein Gegner mit seinem Raketenwerfer auf der Lauer, jetzt ist guter Rat teuer. Bewaffne dich mit der GL 40 und bewege dich nach rechts, um aus dieser Stellung den Terroristen auszuschalten. Mache dich dazu bereit, gegebenenfalls einem Raketenangriff rechtzeitig auszuweichen.

Ist dieser gefährliche Gegner neutralisiert, gehst du über die Rampe hinter dir nach unten und begibst dich zu der Rampe auf der gegenüberliegenden Seite. Renne hinauf, der Weg führt über die verlängerte Zugbrücke, an der zwei Terroristen auf der Lauer liegen. Einer befindet sich auf der linken Seite des Weges und benutzt Kisten als Deckung, der andere dagegen ist auf einem Nebendock mit einem Raketenwerfer in Stellung gegangen. Beseitige beide und fühle dich danach nicht zu sicher, denn ein weiterer Gegner mit einem Raketenwerfer wartet auf der Rampe neben dem Dockgebäude auf dich.

Bleibe in Bewegung, um den Raketenangriffen auszuweichen und nähere dich dem Schützen so weit wie möglich, um eine bessere Ausgangsposition für einen tödlichen Schuss zu bekommen. Dann drehst du dich um, gehst vorwärts und biegst rechts um die Ecke des Gebäudes. Folge der Rampe rechts nach oben in das Gebäude, in dem du weitere Männer von Zukovsky antriffst. Achte wirklich darauf, sie nicht zu eliminieren, denn sonst ist die ganze Arbeit umsonst gewesen. Hinter den Wachen befindet sich eine Rampe, über die du in einen Raum gelangst, in dem sich schon zwei Terroristen befinden. Einer auf dem mittleren Laufweg und der andere weiter links.

Erledige sie beide und benutze dazu die Deckung der Stützpfeiler, bevor du dich vorsichtig in den Raum hineinbewegst. Eine feindliche Wache befindet sich auf der Seite und ist mit einer GL 40 bewaffnet.

Schalte diese Wache aus und begib dich danach zum anderen Ende des Raumes. Dort führt dich eine Rampe nach oben. Im nächsten Abschnitt gehst du um den Kistenstapel herum und schaust durch das Fenster. Du entdeckst zwei Wachen, die du neutralisierst, bevor sie dich überhaupt bemerken. Anschließend läufst du nach rechts über den Laufweg und folgst dem Weg zu dem Büro, in dem sich die Wachen aufgehalten haben.

Hinter der nächsten Ecke befindet sich ein weiterer Terrorist, töte ihn und bewege dich auf den Computerterminal zu. Benutze dein Modem am Computer und gehe danach in den nächsten Raum, um dort die Leiter hinunterzusteigen, die dich zurück zu den Docks bringt. Hinter der Ecke des linken Gebäudes überrascht dich eine Wache, sei schneller als sie und laufe über den nächsten Laufweg zum Ende der Mission.

Mission 10: Die Docks

Missionsziele:

- ▶ Kehre zu Zukovsky zurück.
- ▶ Hole die Ausrüstung aus Zukovskys Auto.
- ▶ Eliminiere keinen deiner Verbündeten.
- ▶ Zerstöre den Kampfhubschrauber.

Bliebe in dieser Mission immer in Bewegung, denn das ist der Schlüssel zum Erfolg. Außer dem Kampfhubschrauber mit seiner mächtigen Kreissäge trachtet dir noch ein Gunship nach deinem Leben. Achte darauf, dass du keine gute Zielscheibe abgibst. Du befindest dich in einem großen Lagerhaus, das von der Kreissäge des Hubschraubers gerade so richtig auseinandergenommen wird. Drehe dich um, schnappe dir die Gegenstände, drehe dich erneut um und verlasse in der äußersten rechten Ecke das Gebäude. Vor dir liegt eine geöffnete Zugbrücke. Hechte in das Gebäude links vom Weg, um die Brücke abzusenken, und bleibe dann auf der rechten Seite des Weges.

Überquere die Brücke, die kurz darauf von dem Hubschrauber bearbeitet wird, und begib dich in das Lagerhaus vor dir. Unterwegs stößt du auf einige Gegner, die du so schnell wie möglich eliminiert. Laufe durch den Korridor, in dem sich viele Kisten befinden, und du kommst zu einer Stelle, an der sich die Männer von Zukovsky mit den Terroristen ein heißes Feuergefecht liefern. Schau vorsichtig um die Ecke, um in einem Raum einen Terroristen zu erblicken, der einen Granatwerfer bereit macht. Beseitige ihn rechtzeitig und gehe in die äußerste rechte Ecke des Raumes.

Hier befindet sich eine Rampe, die in das obere Büro führt. Erledige deine Gegner oben an der Rampe und marschiere in das Büro. Nimm dir die GL 40, die neben dem Computer liegt, und sammle die Munition ein, die hier verteilt ist. Auf der gegenüberliegenden Seite der Kisten findest du eine weitere Rampe, die zum Ausgang führt. Bevor du allerdings das Lagerhaus verlässt, schickst du noch die beiden Terroristen, die nahe des Ausgangs über die Kisten hüpfen, zum Teufel. Beim Verlassen des Gebäudes bemerkst du einen Laufweg genau vor dir, doch leider wird auch der von den Hubschraubern zerstört. Dennoch machst du dich auf den Weg zu diesem Laufweg und versuchst, ihn zu überqueren, um das Lagerhaus dahinter zu betreten. Falls du hinunterfallen solltest, bahnst du dir deinen Weg um den Kaviar herum zu einer Leiter, über die du wieder nach oben kommst.

Im Lagerhaus angekommen stößt du auf weitere Männer von Zukovsky. Renne an ihnen vorbei um die nächste Ecke und suche Deckung hinter der Wand, denn auf der rechten Seite befinden sich einige schwer bewaffnete Terroristen. Hinter der Ecke zu deiner Linken bemerkst du zwei Terroristen, einer in einem kleinen Schuppen und der andere an der rechten Wand. Töte beide und durchsuche anschließend den Schuppen nach Brauchbarem. Danach drehst du dich nach links und findest in der Nische auf der rechten Seite einen Körperschutz. Mit diesem läufst du den Pfad entlang und hältst dich dabei dicht an der rechten Wand. Schau vorsichtig um die Ecke, dann erkennst du die Türen zum Ausgang, doch leider werden diese von zwei Terroristen bewacht.

Eliminiere die beiden und bewege dich durch den kurzen Gang, um den Ausgang zu benutzen. Zurück auf den Docks gehst du über den kurzen Steg zu der großen geöffneten Tür eines Bootshauses. Verharre eine Weile hinter der Wand, denn ein großes Gunship befindet sich auf der linken Seite und wird dich mit allerlei Geschossen eindecken, falls du dein Gesicht zeigen solltest. Sobald sich das Geräusch des Motors entfernt, trittst du rechts um die Ecke und findest hinter der Türöffnung einige nützliche Kleinigkeiten. Laufe durch das Gebäude und wende dich an der Ecke nach rechts.

Du kommst zu weiteren Stegen, bei denen du drei Laufwege erkennen kannst. Drehe dich nach rechts und laufe über den Laufsteg, der am weitesten rechts liegt. Nachdem der Hubschrauber an dir vorbeigeflogen ist, konzentrierst du dich auf den Terroristen auf der anderen Seite des Laufstegs. Je früher du ihn ausschaltest, desto besser für deine Gesundheit, denn er ist mit einem Raketenwerfer bewaffnet. Sobald er am Boden liegt, springst du zu der unversehrten Sektion des Laufsteges und läufst zum nächsten Lagerhaus. Innen folgst du dem Weg zu einer Abzweigung, an der du dich rechts hältst.

Ziele auf das explosive Fass auf der rechten Seite des Weges, so erledigst du gleich mehrere Terroristen auf einen Streich. Nun marschierst du schräg nach vorne zu der flachen Palette am Boden, drehst dich um und schaust nach rechts. Ziele auch hier auf die Fässer, um dir den Umgang mit deinen Gegnern zu erleichtern, und laufe dann weiter in diese Richtung. Gehe durch die Tür und durch einen kleinen Gang, um zurück zu den Anlegestegen zu gelangen. Folge dem langen Dock nach links und weiche den Raketen aus, mit denen das Gunship auf dich zielt. Achte darauf, dass du am Ende des langen Laufsteges keinen von Zukovskys Männern erledigst, die dort Stellung bezogen haben.

Wenn du die Plattform erreicht hast, erledigst du noch mal so viele Terroristen wie möglich, die hinter den Kisten Schutz gesucht haben, und bereitest dich auf eine weitere Konfrontation mit dem Gunship vor. Dein Ziel ist es, zur Mitte der Plattform zu gelangen und dort die Rampe hinunterzurennen, um unten eine Menge nützlicher Sachen zu finden.

Auch Zukovskys Auto steht dort unten und in diesem Auto befindet sich der allmächtige AT 20 Sentinel, ein Raketenwerfer, der mit allem fertig wird. Schnappe dir alle Gegenstände, die du benötigst, und vergiss bloß nicht, die Waffe aus dem Auto zu holen, bevor du wieder nach oben gehst.

Bewaffne dich mit der neuen Waffe und feuere auf den Hubschrauber. Die Raketen werden ihr Ziel nicht verfehlen und der Hubschrauber ist schnell Geschichte. Du benötigst ungefähr fünf Raketen, bis der Hubschrauber wie ein Stein vom Himmel fällt. Achte darauf, dass du deine wertvolle Munition nicht verschwendest, denn sonst könnte sie knapp werden. Falls dir die Munition ausgehen sollte, musst du zurück zu Zukovskys Wagen laufen und dir weitere Raketen holen. Sind deine Gegner aus dem Weg geräumt, überquerst du die Zugbrücke und begibst dich in das nächste Gebäude. Innen redest du mit Zukovsky und beendest so diese Mission.

Mission 11: Der Überläufer

Missionsziele:

- ▶ Verfolge Bullion und lasse ihn nicht entkommen.
- ▶ Rette die Geiseln.
- ▶ Christmas muss am Leben bleiben.
- ▶ Vermeide unschuldige Opfer.

Diese Mission führt dich durch die Straßen und Gebäude von Istanbul. In einem verlassenem Block beginnt deine Mission. Laufe vorwärts, dann nach rechts um die Ecke, bevor du dich nach links wendest. Am Ende des Gerüsts findest du eine Wolfram P2K, die du aufhebst, bevor du dich nach unten fallen lässt. Dort drehst du dich um und läufst in Richtung des Bogens, den du in einiger Entfernung sehen kannst. Wenn du an den geparkten Autos vorbeikommst, wirst du von zwei Ganoven angegriffen, aber du findest Deckung in dem Gebiet rechts von dem Bogen.

Erledige deine Gegner und hebe die Magnum auf, die sie verlieren, bevor du dich auf das gelbe Gebäude zubewegst. Gehe zunächst hinter der Ecke in Deckung und schaue dich gründlich um. In der näheren Umgebung befinden sich einige Terroristen, die gut geschützt auf der Lauer liegen. Bewaffne dich mit der Magnum und benutze die Zoom-Funktion, um jeden einzelnen Gegner zu beseitigen. An der Wand, hinter der sie sich versteckt hatten, schaut du schräg nach rechts und läufst um die Wand herum auf die Straße. Marschiere an dem Auto vorbei und schaue vorsichtig um die linke Ecke.

Bewege dich zu der Ecke des nächsten Gebäudes und halte Ausschau nach deinen Feinden. Ist die Luft rein, folgst du dem Weg und passierst einige Torbögen in Gebäude rechts. Du entdeckst Geiseln, die von ihren Peinigern verfolgt werden. Eliminiere die Verfolger, um so die Geiseln zu retten, dann gehst du weiter und kommst zu einer Tür im Gebäude auf der linken Seite. Beseitige den Verfolger der armen Frau und begib dich in das Gebäude hinein. Innen steigst du die Treppe hinauf, neutralisierst die Gefahren in diesem Haus und gelangst in einen Raum, in dem eine weitere Geisel festgehalten wird. Befreie sie, dann drehst du dich um und ziehst dich in die Ecke unter dem Laufweg zurück. Aus dieser Position heraus kannst du die meisten deiner Gegner eliminieren und danach durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite den Raum wieder verlassen.

Hinter dem Torbogen wendest du dich nach links, schaltest den Wächter aus und steigst die Treppe zum Laufweg hinauf. Drehe dich an dessen Ende nach links und folge dem Weg zur nächsten Tür. Zu diesem Zeitpunkt bemerkst du Bullion, der vor dir davonläuft. Renne ebenfalls durch den Torbogen und steige schnell die Treppe nach oben, wo du dich nach links drehst und dem Weg zu einer geöffneten Tür folgst. Erledige den Schützen auf dem Dach mit deiner Magnum und folge anschließend dem weißen Geländer nach links. Nimm nun richtig Anlauf und springe über den Zwischenraum zwischen den beiden Gebäuden.

Nachdem du sicher gelandet bist, begibst du dich nach rechts und läufst an dem kleinen Gebäude vorbei. Beseitige den Wächter, der es

auf dich abgesehen hat, und sammle die Betäubungsgranate ein, die du findest. Dann verlässt du das Gebäude und wendest dich nach rechts zu einer langen Rampe, der du nach unten folgst. Am Ende der Rampe schaust du vorsichtig um die Ecke und entdeckst einen Zivilisten, der neben einer Wand kauert, einen Terroristen im Hof und einen am Fenster eines Gebäudes. Benutze die Wand als Deckung und neutralisiere deine Feinde.

Danach marschierst du zu dem weißen Vorsprung und springst darauf. Von dort aus springst du weiter zum nächsten Gebäude, aus dem gerade eine Geisel flüchtet. An der Türöffnung drehst du dich nach rechts und erledigst den Terroristen hinter dem umgestürzten Tisch. Das Ende des Ganges ist versperrt, so bleibt dir nichts anderes übrig, als dich in einen Raum auf der rechten Seite zu begeben. Eliminiere die Terroristen, die hinter Möbelstücken in Deckung gegangen sind, bevor du in den nächsten Raum gehst. Dort bewegst du dich durch den Torbogen auf der rechten Seite und folgst dem Weg auf den Holzbrettern entlang zu einem weiteren Dach.

Klettere über die Leiter zum nächsten Dach, und während du dich durch die Wäsche kämpfst, greifen dich zwei Terroristen an. Schalte sie aus, bevor du über die Bretter zum nächsten Dach läufst und dich dort zum linken Oberlicht begibst, um dort einen Wächter zu eliminieren. Anschließend zwängst du dich durch den Ventilator und lässt dich zum Balkon unter dir fallen. Nach deiner Landung marschierst du durch den Torbogen und drehst dich nach rechts. Erledige die beiden Terroristen und schreite durch die linke Türöffnung. Die Stufen am Ende des Weges führen dich nach unten zur nächsten Tür, vor der du noch einen Terroristen beseitigen und eine Geisel befreien musst.

Hinter der Tür eliminiert du die Wachposten und gehst durch den Raum zu der Doppeltür. Nachdem sich die Türen geöffnet haben und du den Terroristen eliminiert hast, drehst du dich schnell um, um einen weiteren Feind zu neutralisieren, der eine Geisel in seiner Gewalt hat. Sind alle Terroristen in diesem Raum beseitigt, machst du dich auf den Weg zu der Tür in der äußersten linken Ecke und erreichst eine Treppe, an der diese Mission endet.

Mission 12: Der gefallene Engel

Missionsziele:

- ▶ Öffne die Sicherheitstür mit dem gescannten Fingerabdruck von Bullion.
- ▶ Rette M unter allen Umständen.
- ▶ Halte Elektra davon ab, Renard zu warnen.
- ▶ Eliminiere keinen deiner Verbündeten.

Du befindest dich alleine in einem Raum mit einer Leiche. Schnapp dir die Waffe und begib dich durch die Doppeltüren in das Ankleidezimmer. Hier aktivierst du die Betäubungsfunktion deiner Uhr und öffnest die nächste Tür, die nach außen auf einen Balkon führt. Drehe dich nach rechts und erledige den Wachposten, um seine Waffe zu bekommen. Dann kehrst du zurück zu Zukovsky und gehst durch die andere Tür, die dich in ein spiralförmiges Treppenhaus führt. Steige nach oben und wende dich einer Gittertür zu. Dahinter erkennst du den Rücken einer Wache, die du schnell eliminieren musst.

Warte auf die Kameraden des Wachmannes und schalte auch ihn aus, bevor du dich nach links drehst und die Überwachungskamera in der linken Ecke zerstörst. In dem Büro, dass du gerade gesäubert hast, findest du einen ID-Scanner und etwas Munition. Beseitige die Terroristen im Gang durch die Öffnung über dem Tisch und verlasse anschließend den Raum durch die Tür neben dem Feuerlöscher. Wende dich nach links und du entdeckst die Tür, durch die du hindurch musst, um den Turm zu erreichen. Doch zuerst musst du dir die Fingerabdrücke von Bullion besorgen.

Kehre zurück zum Balkon und bewege dich nach links. Schaue in den Hof unter dir und bewaffne dich mit deiner MAR-4. Bullion befindet sich hinter einem kleinen Bunker auf der linken Seite der Docks. Erledige zuerst ihn mit dem Scharfschützengewehr und dann den Wachposten, der sich unterhalb des Balkons befindet. Nun begibst du dich zu dem unbefestigten Weg und läufst in das Steingebäude hinein.

Im ersten Raum hörst du das Geräusch von Schüssen und gehst zur Tür. Eliminiere die vier Wachposten und gehe durch den Torbogen, hinter dem weitere Terroristen Stellung bezogen haben.

Sind auch diese Feinde neutralisiert, kehrst du in den vorherigen Raum zurück und bewegst dich die Rampe hinunter. Die folgende Tür bringt dich nach außen zu den Docks, bei denen du die Leiche von Bullion findest. Wenn du die Stelle erreicht hast, an der er sich befindet, benutzt du den ID-Scanner und zeigst damit in Bullions Richtung. Dann drückst du die Z-Taste und seine Fingerabdrücke werden archiviert. Anschließend gehst es zurück die Treppe hinauf, wobei du weitere unangenehme Begegnungen mit einigen Terroristen hast. Zurück im Sicherheitsraum, in dem sich die Tür befindet, die nur mit dem richtigen Fingerabdruck geöffnet werden kann, benutzt du den ID-Scanner und öffnest die Tür.

Dahinter bereitest du die Hakenfunktion deiner Uhr vor, denn sobald du den nächsten Raum betrittst, verschließt sich die Tür am anderen Ende und der Raum füllt sich langsam mit Gas. Doch glücklicherweise befindet sich in der Mitte der Decke eine Stelle, die geradezu ideal für deinen Haken ist. Benutze ihn und du kannst dich an dem Seil nach oben ziehen. Anschließend kletterst du eine Leiter hinauf in den nächsten Abschnitt, bevor du eine weitere Leiter zum Turm hinaufkletterst. Gehe hier oben erst einmal in Deckung, denn es befinden sich drei Wachposten im Gang vor dir. Beseitige sie nacheinander und begib dich zum Ende des Ganges.

Dort drehst du dich nach rechts und marschierst in den Zellentrakt. M befindet sich in der letzten Zelle auf der rechten Seite. Bevor du ihn aus seinem Gefängnis befreist, bereitest du erst den Einsatz der Betäubungsfunktion deiner Uhr vor. Dann zerschießt du das Schloss und begibst dich zu M in die Zelle. Eine Sequenz, in der Elektra M erneut entführt und dir deine Waffen abnimmt, folgt. Du besitzt keine Waffen mehr und bist alleine mit Gabor. Nach der Sequenz heißt es dann, entweder du oder er. Benutze die Betäubungsfunktion deiner Uhr und setze ihn damit außer Gefecht, dann nimmst du dir seine Pistole und beseitigst ihn endgültig.

Beim Verlassen des Zellentraktes begegnest du zwei weiteren Wachposten, die du erst eliminierst, bevor du durch die Tür auf der anderen Seite der Zellen gehst. Folge der spiralförmigen Treppe nach oben und erledige dort die Wächter, um Elektra weiter verfolgen zu können. Während du durch den nächsten Raum hetzt, folgt eine weitere Sequenz, nach der du keine Sekunde zögern solltest und deine Waffe gegen Elektra richtest. Nachdem sie neutralisiert ist, endet diese Mission, die du erfolgreich durchlaufen hast.

Mission 13: Das U-Boot

Missionsziele:

- ▶ Gehe an Bord des U-Bootes.
- ▶ Lokalisier und rette Christmas.
- ▶ Erlange Zugang zum Kontrollraum.
- ▶ Vermeide unnötige Verluste unter der Besatzung.
- ▶ Zerstöre die Steuerung.
- ▶ Geleite Christmas zum Minenraum.

Bewaffne dich gleich zu Beginn mit deiner Wolfram mit Schalldämpfer, denn in dieser Mission ist es so wichtig wie noch nie, unbemerkt zu agieren. Bewege dich vorwärts, dabei befinden sich die großen Kisten zu deiner Rechten. Gehe um die Ecke und bleibe in der Nähe der Kisten, um zu beobachten, was in einiger Entfernung passiert. Erledige alle drei Wachen so leise wie möglich und widme dich dann den restlichen Gegnern, die dich nicht entdecken sollen. Ist die Luft rein, bewegst du dich über die Holzplanken auf das U-Boot und läufst zum mittleren Turm. Dort kletterst du die hintere Leiter hinauf und lässt dich in das Loch fallen.

Danach marschierst du zur nächsten Leiter und kletterst daran nach unten in das U-Boot, wo bereits eine Wache auf dich wartet. Eliminiere ihn möglichst schnell und leise, bevor du zu der kleinen Alarm-Kontrolltafel gehst und die Laserfunktion deiner Uhr dazu benutzt, den

Alarm zu deaktivieren. Kehre nun in den Gang mit der Leiter zurück und laufe zu der Abzweigung vor dir. Warte in der Türöffnung, um den patrouillierenden Wachposten zu neutralisieren. Rechts benutzt du dann erneut die Laserfunktion deiner Uhr, um auch diesen Alarm zu deaktivieren.

Direkt gegenüber der Kontrolltafel befindet sich eine graue Tür, hinter der erst einmal ein Terrorist beseitigt werden muss. Dann verlässt du den Raum und öffnest die Tür, hinter der du mehrere Terroristen ausschalten musst. An der nächsten Abzweigung wendest du dich nach links und begibst dich zum äußersten Ende der Passage, an dem du dich durch die Tür auf der rechten Seite zwängst. Laufe durch die leere Kammer und öffne die graue Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Dahinter hältst du dich etwas links und bewegst dich durch eine weitere Tür, hinter der du wieder einen Terroristen eliminieren musst.

Weiter geht es in den Kontrollraum, doch du kannst die Steuerung erst dann zerstören, wenn du Christmas gefunden und sie nach draußen geleitet hast. Dr. Jones befindet sich an einem von vier möglichen Orten. Der erste ist hier: Kehre zurück zu der Stelle, an der du in das Boot gelangt bist, und begib dich durch die graue Tür, dann läufst du zum Ende des Ganges und gehst durch die Tür auf der linken Seite. Ziehe deine P2K, erledige den Terroristen und rette die Geisel, die entweder Christmas ist oder ein Mitglied der Bootsbesatzung. Falls du Christmas gefunden haben solltest, bringst du sie zum Minenraum.

Wenn du mit deiner Suche noch nicht erfolgreich gewesen sein solltest, verlässt du diesen Raum wieder und steigst durch die Tür. Links von dir befindet sich eine weitere Tür, hinter der du eine Geisel samt Bewacher entdeckst. Auch das könnte Christmas sein, muss aber nicht. Wenn du sie immer noch nicht gefunden hast, begibst du dich zu der Abzweigung und drehst dich nach rechts. Folge dem Weg um die nächste Ecke und auf der anderen Seite des Alarms befindet sich der dritte Geiselraum. Ist Christmas auch hier nicht zu finden, verlässt du diesen Raum wieder und wendest dich nach links. Steige durch die Tür und folge dem Weg nach links. Hinter der nächsten Ecke entdeckst du eine weitere graue Tür auf der linken Seite.

Dies ist der letzte mögliche Fundort, an dem du Christmas aufspüren kannst. Rette sie und kehre mit ihr zur Tür zum Kontrollraum zurück. Anstatt hineinzugehen, begibst du dich durch die Tür vor dir und beseitigst den einzelnen Wachposten. Dann läufst du weiter nach rechts in einen Raum mit einer Luke am Boden. Steige die Leiter hinunter und achte darauf, dass Christmas dir auch wirklich folgt. Sobald sie unten angekommen ist, hast du auch dieses Missionsziel erfüllt und steigst zurück nach oben. Wenn du den Kontrollraum erreicht hast, begibst du dich in die hintere rechte Ecke des Raumes und öffnest die graue Tür. Dahinter neutralisierst du zunächst den Wachposten und zerschießt anschließend die Kontrolltafel direkt vor dir, um diese Mission zu beenden.

Mission 14: Die Kernschmelze

Missionsziele:

- ▶ Betrete die Reaktorkammer.
- ▶ Eliminiere Renard.
- ▶ Beschütze Christmas.
- ▶ Stoppe die Kernschmelze.

Im ersten Teil dieser Mission machst du dich auf die Suche nach Renard, dabei musst du deine Sauerstoffanzeige in der oberen rechten Ecke des Bildschirms immer im Auge behalten. Sobald sie 0 erreicht, beginnt deine Lebensenergie zu schwinden. Die andere Anzeige auf dem Bildschirm zeigt dir, wie viel Zeit dir noch bis zur Kernschmelze bleibt, denn bis dahin musst du Renard gefunden haben. Laufe zunächst geradeaus und lasse dich durch die geöffnete Luke fallen. Schwimme zu dem großen Ventil und betätige es, um den Dampf versiegen zu lassen, der auf der anderen Seite in den Raum dringt.

Danach drehst du dich um, tauchst zu der Öffnung in der Wand und schwimmst hindurch. Hole schnell Luft und tauche dann durch die Luke unter dir. Schwimme durch die nächste Türöffnung und schaue nach

unten, bis du eine weitere Luke entdeckst, durch die du hindurchtauchst. Schwimme den nächsten Tunnel entlang und du gelangst in einen anderen Tunnel, in dem sich zu beiden Seiten einige Luken befinden. Schnappe dir die M8 POW90 und schwimme durch den geöffneten Eingang. Du kommst in eine größere viereckige Passage, in der sich auch eine Luke befindet, durch die du dich hindurchbewegst.

Schwimme im nächsten Tunnel an der Leiter vorbei und benutze erneut eine Luke. Dahinter befindet sich eine Öffnung, bei der du eine Luftblase entdeckst, die dir sehr gelegen kommt. Verlasse dann diese Kammer und schwimme durch die Luke im Boden. Du kommst in einen Raum, in dem ein toter Seemann umhertreibt. Außerdem findest du hier eine viereckige Tür, die du öffnest und dahinter nach rechts schwimmst. Am Ende des Weges befindet sich eine Luke an der Decke, die dich nach oben bringt. Drehe dich nach rechts und folge dem Gang an einer Öffnung vorbei, bis du einer größeren Luke gelangst, die dich wieder an die Wasseroberfläche bringt.

Bewaffne dich mit deiner M8 POW90, denn das Feuergefecht beginnt in der Sekunde, in der du deinen Kopf aus dem Wasser streckst. Erledige Renards Männer, steige aus dem Wasser und gehe in den Raum hinein. Dann schnappst du dir die Munition und läufst an der Öffnung vorbei, durch die du hinaufgekommen bist. Schau an die Decke und benutze die Hakenfunktion deiner Uhr an der dafür vorgesehenen Stelle. Du gelangst in einen Tunnel, in dem du zunächst einen Wachposten eliminiertest und dich dann durch eine Tür zwängst, welche die Hälfte des Tunnels blockiert.

Wenn du auf gleicher Höhe mit der weißen Tür bist, schau nach oben und entdeckst einen weiteren Punkt, an dem du deine Uhr mit Hakenfunktion einsetzen kannst. Du erreichst endlich den Reaktorraum, in dem du die Kernschmelze verhindern sollst. Über dir bemerkst du Renard, der sich in einem durchsichtigen Behälter aufhält. Direkt unter ihm befindet sich ein großer roter Schalter. Klettere auf die Rohre und betätige den Schalter, der gleich zwei Dinge auf einmal bewirkt: Er stoppt die Kernschmelze und neutralisiert Renard. Nun musst du nur

noch Christmas finden und mit ihr zusammen das U-Boot verlassen.

Jetzt heißt es, die Hakenfunktion deiner Uhr zu strapazieren, bis es nicht mehr geht. Benutze sie, um zu der höher gelegenen weißen Plattform zu gelangen, auf der du erst einen Terroristen beseitigst, bevor du mit der Uhr auf den Punkt an der Decke zielst. Springe vom Seil, erledige den Gegner und bewege dich zum Ende des Ganges. Schau nach oben und eliminiere den Terroristen, bevor du deine Uhr benutzt, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. In der kurzen Passage befindet sich eine weitere Luke in der Decke, benutze deine Uhr ein weiteres Mal, um nach oben zu gelangen und die Mission sowie das Spiel zu beenden. Lehne dich zurück und entspanne dich bei der Endsequenz.

Turok 2

SEEDS OF EVIL



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Mache dich auf dein härtestes Abenteuer aller Zeiten gefasst! Das big.N-Team bringt dir den kompletten Spielführer für Turok 2. Damit können dir die Mech-Dinos gar nichts mehr anhaben! Also, die Reise kann beginnen...

Level 1

Du beginnst den Level und starrst auf ein untergehendes Boot im Wasser. Laufe nach vorne und tauche zum Boot hinab. Darin findest du rote und gelbe Tokens. Weitere rote Tokens liegen unter den Bogengängen gegenüber den Hafentüren.

Klettere dorthin zurück, von wo du gekommen bist, und laufe weiter auf der Rampe nach oben. Lass dich nicht von den Explosionen erwischen. Auf der rechten Seite findest du in einer Nische (nach der Explosion) einen Schalter. Dieser lässt sich leider noch nicht betätigen. Laufe stattdessen weiter an dem umgedrehten Karren vorbei und schieße auf das Fass rechts von der Rampe. Sammle die Pfeile von der Kiste auf der linken Seite ein und bewege dich danach durch das entstandene Loch in der Wand.

Klettere an der Leiter nach oben und betrete die erste kleine Kammer, wo du eine Pistole auf einer Plattform sehen müsstest. Laufe nach rechts in die nächste Kammer und schnapp dir die Power-Zelle. Jetzt kannst du zurückgehen und den Schalter endlich betätigen. Kehre anschließend an den Ort zurück, wo die Power-Zelle zu finden war, und klettere an der Leiter hinauf. Durchquere den nächsten Gang und lasse dich in den nächsten Raum mit dem Teleporter fallen.

Schlage dich bis zur nächsten Leiter durch, die zu einer Teleporter-Plattform führt. Falls du die Pistole haben möchtest, solltest du dich oben umdrehen und diagonal an die kaputte Leiter springen. Ansonsten geht es in den ersten Teleporter.

Finde das erste Kind

Folge im nächsten Raum hinter der Leiter dem Verlauf der Plattform zu einer Reihe aus gelben Tokens. Gehe vorwärts und schaue nach links. Du siehst deinen ersten Fireborn! Blase ihn weg und laufe weiter zur nächsten Kreuzung. An der Seite wird dein Vorankommen durch herumliegende Trümmer behindert, also versuche es erst gar nicht.

Hebe den ersten Level 2-Schlüssel von der Spitze der kleinen Pyramide auf und folge dem Verlauf des Korridors. Nach der ersten Kurve warten zwei weitere Fireborns auf dich. Mache sie fertig und klettere auf der Leiter nach oben zu den gelben Tokens. Schieße danach auf das Fass in der Ecke des Raumes und gehe durch den Tunnel. Sammle natürlich die Energie auf. Blicke im nächsten Raum nach rechts und laufe durch den Gang zur Pistole.

Du findest dich jetzt in einem ovalen Raum mit Wasser in der Mitte wieder. Über dir läuft ein wild gewordener Gegner an der Wand des Raumes entlang und bewirft dich mit Granaten. Du kannst versuchen, ihn zu erschießen, aber es ist besser, ihn zunächst zu ignorieren.

Springe ins Wasser, schnapp dir die Munition und die Energie von unterhalb der Brücke und gehe weiter durch den Tunnel, der sich auf der rechten Seite befand, als du den Ort betreten hattest. Klettere am Ende des Tunnels auf der Rampe aus Trümmern nach oben zu einer Leiter, die zu einem Schalter führt.

Sobald du den Schalter umlegst, wird eine Mauer hinter dir zur Seite geschoben und lässt einen Fireborn frei. Nimm also besser vorher die Waffe in die Hand. In der Nische mit dem Fireborn findest du zwei Energie-Extras. Klettere nach dem Kampf auf der Leiter nach oben, gehe durch den Gang und lasse dich links auf den oberen Weg im ovalen Raum fallen.

Laufe vorsichtig nach rechts über die Plattform. Schalte den Gegner aus, falls du es noch nicht getan hast – nimm am besten die Pistole und nicht den Bogen, da er beim Sturz vom Geländer die Pfeile mitnimmt. Sobald er tot ist, öffnet sich hinter ihm eine Nische mit einem Schalter.

Öffne mittels des Schalters die Tür unterhalb, aber gehe noch nicht

nach unten. Gehe stattdessen auf der Plattform entlang und die Leiter hoch. Folge dem Verlauf des Korridors in eine kleine Kammer, schnapp dir die Taschenlampe und klettere auch an der nächsten Leiter nach oben. Gehe weiter durch den Korridor mit den Energie-Extras und wieder über die andere Leiter nach unten. Auf deiner linken Seite befindet sich ein kleiner Korridor mit einem roten Token am Ende. Vor dir ragt ein Schalter aus der Wand. Lege diesen um, um eine Mauer rechts zu öffnen. Folge dem Verlauf des kurzen Korridors bis zum Raum, wo sich ein Kind in der Mitte auf einer Plattform aufhält. Du kannst es noch nicht erreichen, da der Spalt zu breit ist. Locke den Gegner am besten in den Tunnel und mache ihn dort kalt – falle aber nicht nach unten!

Schlage dich bis zur anderen Seite des Raumes durch. Im Korridor dahinter findest du Energie-Extras und Pistolen-Magazine in den Ecken. Gehe auf einer der beiden Rampen nach oben in den Raum mit dem eingesperrten Kind und mache den Endtrail fertig. Betätige den Schalter, um den unteren Käfig zu öffnen und eine Zugbrücke erscheinen zu lassen. Der gleiche Schalter öffnet zudem eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite und lässt einen Fireborn frei. Töte ihn, hole dir die Munition aus der Nische und kehre zurück in den Raum. Überquere die Zugbrücke und berühre das Kind.

Jetzt geht es zurück in den Raum mit dem Wasser in der Mitte. Lasse dich nach unten fallen und laufe durch die Tür, die du vorher geöffnet hast. Achte darauf, nicht ins Wasser zu fallen. Erschieße den Endtrail und achte auf den anderen Endtrail und die beiden Fireborns im Teleporter-Raum. Hol dir die benötigte Munition und betrete Teleporter 2.

Monster-Matsch

Bewege dich vorwärts, und du wirst mit einem Fireborn konfrontiert. Kümmere dich um ihn und danach um den Endtrail, der dich von oben mit Granaten bewirft. Im Erdgeschoss entdeckst du eine geschlossene Tür, einen Bogengang über dir und eine Ultra-Energie auf einer Säule auf der rechten Seite, an die du jetzt noch nicht herankommst. Schalte zu deinem Talon um und kümmere dich um die Raptoiden hinter der

nächsten Ecke, die sich an einem Körper zu schaffen machen. Sie greifen dich an, lassen sich aber nur schwer mit einer Fernkampfwaffe erledigen, also versuche es mit einem Talon.

Lege nach dem Sieg über die beiden niedlichen Viecher den Schalter auf der linken Seite um, der eine Tür hinter der nächsten Ecke öffnet. Gehe durch die geöffnete Tür und folge dem Verlauf des Korridors bis zur nächsten Tür, die sich automatisch öffnet. Ein Endtrail versteckt sich hinter einer Kiste und bewirft dich mit Granaten. Der ist gar nicht so dumm, wie er aussieht, und läuft ständig vor dir weg, um die Kiste herum. Zücke die Pistole, springe auf die Kiste und nimm ihn von dort aus unter Beschuss. Klettere nach dem Kampf an der Leiter auf der linken Seite nach oben und lege den Schalter um. Lass dich nach unten fallen und setze deinen Weg fort. Gib auf die Raptoiden Acht, die nun das Gebiet unsicher machen.

Rechts siehst du eine verschlossene Tür, links eine Leiter. Klettere auf der Leiter nach oben und lege dort den Schalter um. Der öffnet die Tür, die sich auf der rechten Seite befand, als du den Ort betreten hattest. Gehe durch sie hindurch, an einer Rampe rauf, über eine Brücke (Achtung, Fireborn!) und weiter durch einen Korridor in einen Raum. Von hier aus kannst du nach links zur Ultra-Energie springen, dich dann nach unten fallen lassen und durch den Korridor zurück zu den Raptoren gelangen.

Gehe an der linken Leiter vorbei, weiter auf dem Weg nach links, töte den Fireborn und schnappe dir die Pistole und die beiden Magazine. Von dort gelangst du weiter zur nächsten zerbrochenen Leiter. Oben angekommen findest du Energie. Die Tür gegenüber der Leiter sollte sich automatisch geöffnet haben, also schalte auf der anderen Seite den Endtrail aus.

Folge dem Verlauf des langen Korridors zur nächsten Tür, die sich automatisch öffnet, und erledige den angreifenden Fireborn. Du kannst nun einen Wachturm und Gras sehen. Schieße auf das Fass beim Wachturm, um einen Köcher, ein Magazin und Energie freizugeben. Klettere auf der Leiter nach rechts zu den Pfeilen und der Energie und weiter nach rechts in das offene Gebiet.

Auf deiner rechten Seite siehst du eine Zugbrücke mit einem Raptoren, den du noch nicht erreichen kannst. Gehe stattdessen nach links, töte den Fireborn, der aus dem Wasser kommt. Klettere auf das Deck des Bootes, falls du Munition benötigt.

Schieße auf den Endtrail vor der Tür im Nordwesten, vom Boot aus gesehen, um sie zu öffnen, aber gehe noch nicht hindurch. Schieße stattdessen auf das Fass rechts von der Tür und betrete die Nische mit der zweiten Power-Zelle.

Schnapp dir die Zelle, gehe nach rechts, klettere an den Kisten hinauf und über die Leiter zum zweiten Beacon-Schalter, den du natürlich auch benutzt. Lass dich nach unten fallen, nimm die Pfeile mit und gehe durch die Tür beim Endtrail, um zu Teleporter 3 zu gelangen. Gehe im nächsten Raum vorwärts und nach rechts in den Korridor. Erledige den Endtrail, der dich angreift. Folge dem Verlauf des Korridors bis zu seinem Ende und gehe nach links in ein Hafengebiet mit zwei Schiffen. Wenn du an den Leitern auf die Boote kletterst, erblickst du viele Energie-Extras plus einige Netze, die an Haken aufgehängt sind. Schieße auf die Haken, um die Netze herunterzuholen und um ein rotes Token, ein Magazin und ein Energie-Extra zu bekommen – pro Netz, wohlgemerkt.

In der südöstlichen Ecke in diesem Gebiet stößt du auf eine Rampe und oben drauf wartet ein Endtrail. Töte ihn, um die Tür zu öffnen, die er bewacht, und betätige den Schalter dahinter, der die zwei Türen öffnet. Die erste ist nahe bei der Rampe und gibt den Weg zu einer Power-Zelle frei. Die zweite befindet sich gegenüber dem Schalter und versperrt den Weg zu einem weiteren Schalter und einem Endtrail. Schnapp dir die Power-Zelle und erledige den Fireborn.

Bevor du den nächsten Schalter umlegst, solltest du dich hinter die Kisten auf der westlichen Seite bewegen und dort nach dem dritten Beacon-Schalter suchen. Hast du das getan, muss der nächste Schalter betätigt werden, um die letzte Tür in diesem Gebiet zu öffnen.

Ein Raptor attackiert dich, also töte ihn und folge dem Verlauf des Korridors auf der anderen Seite der Tür. Schieße auf die beiden Fässer, um vier Munitionsclips zu bekommen. Gehe weiter, töte die nächsten

Raptoren und gehe auf der Rampe nach oben. Erledige die nächsten Gegner. Wenn du Glück hast, bekämpfen sie sich sogar selbst! Schnapp dir die Energie aus dem Loch in der Wand und laufe den Korridor entlang zur Zugbrücke, die jetzt herabgelassen wird. Schnapp dir die Schrotflinte aus der Mitte und schieße auf die Fässer auf der anderen Seite, die hoffentlich den Endtrail dahinter töten. Im nächsten Raum findest du das erste Speicherportal, also benutze es!

Sobald das Spiel gespeichert wurde, muss der Schalter an der Mauer umgelegt werden, um die Türen unterhalb der Zugbrücke zu öffnen. Kehre zur Zugbrücke zurück, springe nach rechts runter auf die Kisten, um weitere Tokens zu erhalten, und töte den Endtrail, den Fireborn und den Raptor, die jetzt freigelassen werden. Gehe durch die geöffneten Türen. Gehe in die schmale Passage rechts und töte den Fireborn im Wassertunnel. Schnapp dir den Clip und halte dich im Tunnel links, bis du zum zweiten Fireborn gelangst. Klettere an der Leiter zur Plattform mit dem Schalter, betätige ihn und laufe nach links, bis du eine versteckte Öffnung in der Wand siehst. Springe rüber zur Öffnung und gehe durch einen weiteren schmalen Tunnel. Springe im Raum dahinter auf den Käfig und töte die beiden Endtrails. Lege den zweiten Schalter um, um das zweite Kind zu befreien, schnapp dir die Energie, berühre das Kind und klettere an der Leiter hinauf.

Kehre zurück auf die Plattform mit dem Schalter und folge ihrem Verlauf. Zerstöre währenddessen die drei Fässer, um ein rotes Token, Energie und Munition einzusacken, und gehe in Teleporter 4.

Wenn du den Teleporter verlässt, musst du an der Leiter vor dir nach oben klettern und den Fireborn im kleinen Raum umlegen. Schnapp dir die drei Clips aus der linken Ecke des Raumes und den zweiten Level 2-Schlüssel. Lass dich vorsichtig nach unten durch die Öffnung auf den Gang im Raum mit dem Wasser am Boden fallen. Gehe nach links, töte den Endtrail und gehe weiter durch den offenen Durchgang zum unbewachten Teleporter-Raum. Du findest hinter den Säulen Tek- und normale Pfeile. Betrete Teleporter 5.

Geheimtüren

Gehe im nächsten Gebiet nach vorne und nimm sämtliche Clips mit. Weiter geht es durch den Korridor im Südosten der Karte, an der verschlossenen Tür oberhalb der Leiter vorbei und an einer Rampe rauf. Töte die beiden Endtrails. Du findest dich im ersten Warp-Portal-Raum wieder. Aktiviere das Portal mit dem Schalter oben links.

Gehe durch das Portal zur Talisman-Kammer und du triffst Adon. Verlasse die Talisman-Kammer über das Portal und nimm nun den anderen Ausgang über zwei Rampen zu einem Gebiet mit einem zweistöckigen Gebäude vor dir. Töte den Fireborn, der vom Gebäude auf dich zuspringt. Gehe nach links zum Rand des Weges und folge seinem Verlauf am Wasserfall vorbei, links, wieder links, bis du dich am Ende einer Plattform mit drei Energie-Extras befindest. Vor dir befindet sich eine Nische mit einem Schalter. Springe rüber und betätige den Schalter, der eine Tür öffnet, die sich versteckt hinter dem Wasserfall befindet. Springe nach unten, gehe in den Wasserfall und töte den Endtrail der den ersten Level 3-Schlüssel bewacht. Im Wasser findest du zudem Munition für die Schrotflinte. Gehe den ganzen Weg zurück durch die Korridore und durch den Warpraum. Gehe, über dem Wasserfall angekommen, diesmal nach rechts an einigen Kisten vorbei, dann nach links zu einer verschlossenen Tür. Der Schalter in der Nische auf der rechten Seite öffnet die Tür, hinter der sich ein Tek-Bogen befindet.

Schnapp dir den Bogen und folge dem Verlauf des Korridors in ein offenes Gebiet, in dem dich Endtrails aufs Korn nehmen. Mit der Sniper-Vorrichtung des Tek-Bogens kannst du die Endtrails ausschalten. Daraufhin öffnet sich die Tür am Ende des Raums. Gehst du durch die Tür, führen einige Rampen zur oberen Etage, in der du den ersten Pri-magen-Schlüssel sehen kannst. Du erreichst ihn aber noch nicht. Kehre zurück zur Plattform über dem Wasserfall und folge dem Weg bis zum Punkt, wo du in die Nische mit dem Wasserfall-Schalter gehüpft bist. Gehe diesmal nicht nach rechts in den letzten Zweig des Korridors, sondern weiter geradeaus und dann nach rechts in einen Raum mit einem Speicherportal, einem Endtrail und dem nächsten Teleporter. Speichere ab und betrete Teleporter 6.

Über den Spalt

Gehe gleich hinter dem Portal vorwärts und schalte die zwei Fireborns aus, die aus den Ecken angestürmt kommen. Gleich hinter der Ecke siehst du einen Trümmerhaufen. Töte den Endtrail und springe über die Steine nach oben, dann weiter vom obersten Stein zur kaputten Leiter, die zu einem Schalter führt.

Der Schalter öffnet eine versteckte Tür gegenüber dem ersten Schalter vor den Trümmern. Gehe durch den neu geöffneten Korridor und nach unten über die Leiter. Vor dir liegt eine Schrotflinte. Gehe vorsichtig vor, denn sobald du die Schrotflinte nimmst, schließt sich die Mauer hinter dir, die beiden Wände rechts und links verschwinden und geben Fireborns frei. Schalte sie beide aus und betätige links den Schalter, um die mittlere Zugbrücke zu senken. Überquere die Brücke, betätige den Schalter an der Mauer vor dir, um eine andere geheime Tür zu öffnen, und lasse zwei weitere Fireborns frei. Kehre zurück über die Brücke, betrete einen neuen Raum und betätige den nächsten Schalter, um zwei weitere versteckte Türen auf der anderen Seite des Raumes zu öffnen. Dahinter warten zwei hungrige Endtrails auf dich. Töte sie und gehe vorsichtig weiter in den nächsten Raum. Auf deiner linken oder rechten Seite findest du in der Nische Energie und eine Taschenlampe. Das dritte Kind wartet im Käfig auf der entfernten Seite des Raums. Den Schalter, der den Käfig öffnet, findest du in der Nische mit der Taschenlampe. Falle bloß nicht in das Loch in der Mitte des Raums.

Kehre zurück in den Raum mit all den Trümmern. In der nordöstlichen Ecke findest du einen Brunnen mit einem Schalter auf jeder Seite. Betätige beide, um eine versteckte Tür im Brunnen zu öffnen und gehe hindurch. Auf halbem Wege im Korridor wirst du in den nächsten Abschnitt des Korridors gewarpt.

Gehe im nächsten Gebiet in das zerstörte Gebäude und betätige den Schalter an der nördlichen Wand. Verlasse den Raum durch die Tür im NW der Karte, die sich gerade geöffnet hat, nachdem du die Munitionsclips zwischen den Betten eingesammelt hast. Folge dem Verlauf des langen Korridors – töte einen Fireborn – in ein Gebiet mit

einem zweistöckigen Gebäude. Auf der rechten Seite und direkt vor dir befinden sich explosive Fässer, die nach ihrer Zerstörung den Weg zu Nischen freigeben, in denen Energie-Extras und Tokens zu finden sind. In der oberen Etage des Gebäudes findest du eine Kiste mit Munition. Im Erdgeschoss, erreichbar über den Durchgang in der nordwestlichen Ecke des Hauses, findest du Energie und einen Schalter, der die Zugbrücke nach Nordosten herunterlässt.

Gehe in die nordöstliche Ecke des Gebiets, sprengte das dritte explosive Fass auf dem Weg, um eine Kiste mit Munition einzustecken, und gehe über die Rampe nach oben. Töte den Endtrail und gehe durch den Torbogen. Folge dem Verlauf des Korridors über die Zugbrücke hinweg und töte die drei Fireborns. Weiter geht's durch den Korridor nach unten zu Teleporter 7.

Kampf den Raptoren

Gehe den Korridor entlang, dann nach rechts und bleibe oben auf der Rampe stehen. Springe von hier auf das Gebäude auf der rechten Seite und drehe dich nach rechts, um auf eine Nische mit einem Schalter darin zu blicken. Springe rüber und betätige ihn, um eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes zu öffnen. Ein Raptor greift dich an.

Gehe zur geöffneten Tür und betätige den Schalter auf der linken Seite, um eine Tür zu öffnen, die einen weiteren Raptor freilässt. Töte den Raptor, gehe nach rechts, dann nach links und aktiviere den zweiten Schalter, der eine Tür im Nordosten auf der Karte öffnet. Dazu später mehr...

Laufe nach Nordwesten und töte jeden Endtrail, der sich dir in den Weg stellt. Dort stehen einige Kisten herum, über die du zum nächsten Schalter springen musst. Dadurch öffnet sich eine weitere Tür, die zwischen den Kisten versteckt zu finden ist. Gehe durch diese Tür hindurch in den Korridor dahinter, unterhalb einer Leiter. Du gelangst an einen ansteigenden Weg und in der Ferne ist ein Kind zu sehen.

Springe nach unten, töte den Endtrail, der sich hier breit macht, und gehe nach links in den Korridor. Folge seinem Verlauf zu einer Rampe,

die dich auf eine höher gelegene Plattform führt. An diesem Punkt senkt sich eine Zugbrücke links neben dir.

Gehe über die nun unten liegende Zugbrücke und folge dem Verlauf des Korridors nach links. Du gelangst an einen Bogengang auf der rechten Seite. Laufe zunächst noch ein Stückchen weiter zu einer Nische, in der du Energie findest. Betrete die erste Nische. Zwei weitere Zugbrücken werden niedergelassen. Der Weg zum letzten Kind ist damit frei.

Klettere auf die Leiter, gehe am Käfig vorbei und dann nach links über die Zugbrücke. Folge dem Verlauf des Weges an einem Endtrail vorbei bis zum nächsten Schalter. Betätige ihn, um den Käfig zu öffnen und den Ausgangs-Teleporter freizulegen.

Kehre zum Käfig zurück und rette das Kind. Lass dich nach unten fallen, untersuche den Boden auf Munition und kehre zum Erdgeschoss zurück, wo du den Ort betreten hast. Teleporter 8 bringt dich zurück über die Leiter im ersten Korridor. Kehre zurück in den großen Raum und gehe durch die Tür im Nordosten des Gebiets. Folge dem Verlauf des Gangs in einen Raum mit einem Schalter, einer Tür und einem Endtrail. Betätigst du den Schalter, wirst du von zwei Fireborns angegriffen. Töte sie beide und gehe durch die nun offene Tür.

Schnapp dir die Munition und die Energie im nächsten Raum. Über die linke Rampe geht es nach oben zu einem weiteren Endtrail. Betätige den Schalter in der Nische, um noch einen Fireborn freizulassen. Gehe durch die Tür und weiter einen Korridor nach unten zu Teleporter 9.

Heckenschützen und Leitern

Laufe gleich hinter dem Teleporter den Korridor entlang und gehe weiter nach rechts in einen Raum mit einem Endtrail. Rechts siehst du einen Schalter an der Mauer, der eine geheime Tür öffnet, hinter der eine Leiter zu Munition führt. Laufe anschließend nach unten und betätige den Schalter, um die Tür zu öffnen, die deinen Weg versperrt. Achte auf die Fireborns!

Vor dir ragt ein zweistöckiges Gebäude empor, an dem du eine Leiter siehst, die aber zu hoch angebracht ist, um sie erreichen zu können.

Kehre zurück zur hinteren Ecke der Karte und spreng die drei Fässer. Töte den Endtrail und gehe nach unten zur nordöstlichen Ecke des Gebäudes. Lege dort den Schalter um. Auf der anderen Seite des Gebäudes geht eine Tür auf.

Laufe zur anderen Gebäudeseite, gehe hinein und schaue hinter das Bücherregal, um einen weiteren Schalter zu aktivieren, der eine Leiter außerhalb senkt. Gehe über die Leiter nach oben, und du findest einen Level 2-Schlüssel, einen Endtrail und einen weiteren Schalter, der den Durchgang zum nächsten Teleporter öffnet. Gehe zum nördlichen Ende der Karte und betrete Teleporter 10.

Gleich hinter dem Teleporter wirst du von zwei Endtrails unter Beschuss genommen. Schalte beide aus, gehe in die nordwestliche Ecke des Raums und betätige den Schalter oben auf der Kiste, um beide Türen des Raums zu öffnen. Hinter der Tür im Norden befindet sich eine weitere verschlossene Tür. Durch diese kommst du noch nicht hindurch. Gehe stattdessen durch die andere Tür im Osten und folge dem Verlauf des Korridors. Schnapp dir die Munition und lege zwei Raptoren, einen Fireborn und einen Endtrail um. Speichere am Speicherportal das Spiel ab und gehe nach rechts durch den Korridor, der dich in ein Gebiet voller Plattformen führt.

Im nächsten Gebiet stößt du auf eine ganze Menge Widerstand in Form von Heckenschützen, also halte deinen Tek-Bogen bereit! Erledige alle nahe liegenden Endtrails, gehe nach links und schnapp dir die Energie, falls du sie benötigst. Laufe dann nach rechts auf dem Weg entlang, bis du in eine Art Sackgasse kommst. Springe mit Anlauf geradewegs über den Spalt, und du landest auf einer Plattform darunter. Mache dich auf einen Kampf mit einem Endtrail gefasst.

Folge dem Verlauf der Plattform in einen Korridor mit einem weiteren Endtrail. Sammle die Munition ein, laufe weiter, töte zwei Fireborns und hebe die Pfeile auf, bevor es auf einen anderen Pfad geht. Folge seinem Verlauf und klettere, falls nötig, über die Leitern. Halte weiterhin nach Endtrails und Munition Ausschau. Oberhalb der dritten Leiter findest du eine Ultra-Energie in einer Nische auf der linken Seite und zudem einen Endtrail. Laufe weiter bis zur nächsten Leiter, hebe die Energie und die

Munition auf. Irgendwann erreichst du draußen einen neuen Pfad. Töte die zwei Endtrails in den Nischen vor dir, um die Tür auf der linken Seite zu öffnen. Schnapp dir die Energie und gehe in den nächsten Korridor. Du findest dich auf einem Weg in einem der ersten Räume wieder. Folge seinem Verlauf und betrete die Passage auf der anderen Seite. Sobald du diese Passage betrittst, wird die zweite Tür des Raumes geöffnet. Du gelangst auf einen höher gelegenen Pfad mit Energie auf der rechten und linken Seite. Vor dir liegen Pfeile, und ein Endtrail wartet unterhalb darauf, von dir umgelegt zu werden. Lass dich nach dem Kampf fallen und klettere auf halben Weg links an der Leiter hoch zum Schalter. Betätige ihn. Lass dich von der Leiter fallen, laufe nach rechts zu den Kisten und zur Tür, die nun offen ist. Über die Leiter gelangst du zum zweiten Level 3-Schlüssel, der von einem Endtrail bewacht wird. Lass dich wieder nach unten fallen und klettere an der gegenüberliegenden Leiter hinauf. Wenn du willst, kannst du von diesem Punkt aus zu den Trümmern vor dir springen und findest dort Energie. Ansonsten gehe an der zweiten Leiter nach oben in die Passage. Töte die zwei Fireborns, laufe auf den Rampen nach unten in einen großen Raum mit Raptoren. Benutze den Talon!

Betätige oberhalb der Leiter auf der linken Seite den Schalter, um eine Brücke zu senken. Lass dich wieder fallen und gehe zur gegenüberliegenden Leiter. Folge dem Verlauf des Korridors, töte den Endtrail und überquere die Brücke. Töte die beiden Fireborns. Auf der anderen Seite angekommen gilt es, auf Rampen nach unten zu gehen. Töte einen weiteren Fireborn und zwei Endtrails, die hier auf dich warten. Du gelangst in ein Gebiet mit einem Tek-Bogen auf der rechten Seite. Schalte mit dieser Waffe alle Heckenschützen aus, die dich hier aufs Korn nehmen, und gehe über die Brücke ins Haus.

Gehe durch beide Torbögen in beide Räume mit den Schaltern und betätige diese, nachdem du wieder in Kämpfe verwickelt wurdest. Benutze eine der Leitern an der Außenseite, und du findest den dritten Level 3-Schlüssel, etwas Munition und Energie. Lass dich wieder nach unten fallen und gehe durch die beiden Türen, die von den Schaltern im Erdgeschoss geöffnet wurden. Du kannst zwei weitere Schalter

benutzen, die von Endtrails bewacht werden. Zwischen den beiden Rampen im Zentrum des Gebäudes findest du eine Schrotflinte und zwei Energie-Extras.

Einer der Schalter öffnet die Tür südlich der zwei Brücken, also gehe zurück, über sie hinweg und in den neuen Durchgang. Folge dem Verlauf des Korridors, bis du ein zweites Warp-Portal erreichst. Töte den Endtrail und lass dich nach unten auf die Plattform auf der linken Seite fallen. Achte darauf, nicht weiter nach unten zu fallen, und nimm die Energie mit. Benutze den Schalter zur Aktivierung des Warp-Portals.

Gleich hinter dem Warp-Portal geht es nach links in den Korridor zu einen Raum mit Brücken. Lass dich bei ihnen fallen und gehe weiter nach links. Dort tötet du zwei Endtrails. Hinter der Ecke liegen in drei Fässern Munition, Energie und ein Token versteckt. Gehe durch den Durchgang in einen quadratischen Raum. Links siehst du eine Tür, die du mit einem der Schalter im Haus geöffnet hast. Benutze den nächsten Schalter, um die gegenüberliegende Tür zu öffnen. Der nächste Schalter öffnet eine weitere Tür und lässt viele aggressive Angreifer frei. Töte sie, rüste dich mit Munition und Energie-Extras aus und stürze dich über das Ausgangsportal in weitere Kämpfe. Lass dich im Totem-Raum ins Loch fallen und erledige alle Endtrails, bevor die Energie des Totems ihren Nullpunkt erreicht. Nach getaner Arbeit wirst du an einen anderen Ort beamt. Speichere am Speicherportal deinen Spielstand ab. Gehe danach ins Zentrum des Gebietes und betrete die erste Tür auf der rechten Seite, um zum Level 2-Portal zu gelangen.

Level 2

Laufe links zum Stall. Springe auf den Triceratops. Reite auf ihm durch den Korridor in einen Raum mit vielen tiefen Gebäuden. Lege alle Fireborns um. Gehe in die nordöstliche Ecke und zerstöre in der Passage das Geschütz. Danach öffnet sich dahinter die Tür.

Gehe durch die Tür. Laufe nach links. Lege den Endtrail um, der so gerne Scharfschütze wäre. Folge dem Verlauf des Tunnels nach rechts. Töte die beiden Endtrails. Hinter der Ecke stößt du auf eine verschlossene Tür. Gehe zum Tor, ziele mit dem Raketenwerfer nach

oben und schieße eine Rakete in die Ferne. Die Tür öffnet sich. Zerstöre das Geschütz und töte den Endtrail.

Vielleicht ist jetzt links ein Loch in der Wand entstanden. Dieses führt dich zurück zum Start. Gehe also an der Kreuzung nach rechts, bis du zwei weitere Geschütze erreichst. Zerstöre sie, und eine Tür wird geöffnet. Töte die Gegner. Weiter geht's zur nächsten Tür. Schieße auf den Turm in der Ferne, um sie zu öffnen. Gehe hindurch, dann nach links und zerstöre die Baumstämme. Schieße anschließend zwei Granaten nach vorn ab.

Vor dir befindet sich ein Tunnel, und du findest hinter einer Kiste links oben auf dem Hügel etwas Energie. Betrete den Tunnel. Gehe in das offene Gebiet, wo du unter Beschuss gerätst. Zerstöre die Geschütze, um die Zugbrücke anzuheben.

Gehe über die Brücke und durch die offene Tür. Zerstöre die beiden Geschütze im Boden. Laufe weiter nach rechts. Begegnung mit Bodentruppen. Gehe auf den Hügel, folge dem Verlauf des Korridors nach rechts und gehe über die Brücke zum Fireborn. Gehe an den Stämmen vorbei, über die Rampe abwärts und schieße in die Wand vor dir ein Loch.

Gehe durch das Loch. Du findest drei kleine Gebäude und eine Ultra-Energie. Gehe durch das Loch zurück. Zerstöre links die Stämme und gehe weiter. Du gerätst unter Beschuss. Sprenge die beiden Türme und schnapp dir die Schrotflintenmunition aus der südwestlichen Ecke des Gebietes. Betrete den Tunnel in der Nordwand.

Folge seinem Verlauf. Verfolge den Fireborn bis in das Gebiet mit den vier Türmen vor dir. Ein Spalt verhindert ein Weiterkommen. Sprenge die Türme, um die Brücke anzuheben, und überquere sie. Schnapp dir die Munition aus der mittleren Nische und links und rechts die Energie. Auf beiden Seiten siehst du außerdem zwei Korridore, die in das gleiche Gebiet führen. Gehe durch einen von beiden und steige vom Dino ab.

Gehe an der Leiter rechts am Stall nach oben und folge dem Verlauf des Korridors zu einem Speicherpunkt und einem Teleporter. Speichere ab und betrete den Teleporter.

Teleporter 1

Nimm den Tek-Bogen und schalte die Scharfschützen aus. Gehe zur heruntergelassenen Zugbrücke und schieße rechts und links auf die beiden Hebel, um die Brücke nach oben zu ziehen. Überquere sie, schieße rechts auf das Fass und gehe durch das Loch in der Wand. Über der Leiter findest du Energie. Schieße mit dem Tek-Bogen auf das Fass auf der gegenüberliegenden Plattform, das ein Loch in die Wand sprengt. Gehe über die Leiter nach unten, schieße am Fuße der Leiter auf das Fass und gehe über die Brücke durch das neue Loch. Klettere über die Leiter und sammle oben die Energie, die Munition und eine Warblade ein.

Gehe zurück über die Brücke und weiter nach Westen. Halte deine Warblade bereit und erledige die Raptoids, die hinter dem Tunnel warten. Gehe nach rechts. Nimm die Energie. Schieße in der Nische rechts auf das Fass. Du findest Schrotflintenmuni. Gehe in die nordwestliche Ecke. Du findest Pistolenmuni. Schieße auf das nächste Fass bei der Leiter und gehe über diese nach oben zu den Symbolen.

Nordöstlich liegen einige Tek-Pfeile. Nordwestlich findest du eine zerbrochene Tür. Gehe durch sie hindurch in einen Tunnel mit zwei Raptoren. Du gelangst danach in ein offenes Gebiet mit weiteren Raptoiden. Gehe links in den zweiten Tunnel. An dessen Ende findest du eine Pistole und Munition. Kehre ins Gebiet mit den Raptoiden zurück. Gehe durch die Tür bei der zerstörten Wand. Rechts und links siehst du Leitern. Auf der rechten Seite findest du Energie und links eine Schrotflinte und einige Symbole. Links von der Zugbrücke siehst du einen Schalter. Schieße auf ihn, um die Brücke herabzusenken und dadurch einen Fireborn freizulassen. Gehe über die Brücke in die Burg und über die Rampe zu Teleporter 2.

Teleporter 2

Töte den Endtrail auf der Plattform vor dir und schieße auf das Fass, um Energie zu bekommen. Lass dich nach unten in den Korridor fallen und gehe in ein offenes Gebiet mit einem Fireborn und Energie in der Nische auf der rechten Seite, bewacht von einem Endtrail. Gehe über

die Rampe nach oben und weiter nach rechts. Folge dem Verlauf des Pfades zum nächsten offenen Gebiet mit einer Nische, in der zwei Fässer stehen. Sprenge die Fässer. Nimm die Schrotflintenmunition. Gehe über die Rampen nach oben bis zum ersten Level 4-Schlüssel auf der Pyramide. Nimm den anderen Ausgang der Plattform in das nächste offene Gebiet mit der Munitionskiste. Laufe weiter nach unten und oberhalb des nächsten offenen Gebietes, bevor du nach unten gehst und dann nach rechts in die Passage. Folge ihrem Verlauf nach oben, töte einen Fireborn und schnapp dir oben die Pfeile. Erschieße den Endtrail auf dem Weg und nimm die Energie. Gehe über die Rampen nach unten. Folge dem Verlauf des Weges zum anderen Durchgang und du findest bei den nächsten Rampen weitere Energie. Lass dich nach unten zur Zugbrücke fallen. Klettere an der Leiter bei der Brücke nach links auf die Plattform, wo vorher der Endtrail stand, und lass dich nach unten fallen. Du findest ein Symbol.

Kehe um und gehe über die Brücke in die Burg. Gehe nach rechts. Folge dem Verlauf der Rampen bis nach unten und töte jeden Gegner auf dem Weg dorthin. Zerstöre, unten angekommen, das Fass. Betrete das Loch, um einen Schalter zu betätigen. Verlasse das Loch und gehe nach links durch die Tür, die gerade geöffnet wurde. Töte die Endtrails. Folge dem Verlauf der Passage nach oben und überquere die Brücke. Schieße auf den Schalter an der weit entfernten Wand, um einen Weg anzuheben und einen Teleporter erscheinen zu lassen. Gehe zurück zum versteckten Schalter in der Wand und überquere jetzt die neue Brücke. Hebe die Munition auf und betrete Teleporter 3.

Teleporter 3

Gehe nach vorne und säubere das Gebiet von Endtrails und Fireborns. Sprenge auf der Ostseite die Fässer, um Munition zu ergattern. Achte auf die inaktivierte Breath of Life-Plattform vor dir. Hierher musst du noch einmal zurückkehren.

Gehe zur Westseite und speichere am Speicherportal den Spielstand ab. Gehe über die Rampen nach oben zu den Symbolen, Energieextras und der Munition, die in einem Fass versteckt liegt. Besteige die Leiter

und töte die Endtrails. Gehe durch die Tür und töte den Raptoren auf der anderen Seite. Erkunde das Gebiet und sammle die Symbole ein. Töte die beiden Raptoren, die sich in den Gängen unterhalb der beiden Aquädukte versteckt halten.

Gehe über die Rampe im Zentrum und dann nach links über den Weg. Töte den Gegner. Betätige den Schalter. Gehe zurück nach unten über die Rampe, dann nach links, töte den Endtrail und folge dem Verlauf des Tunnels, der nun erscheint. Töte die Spinnen. Oben angekommen stößt du auf ein Warp-Portal in einem Raum. Gehe durch den Raum auf den Balkon und töte den Endtrail. Sammle die Energie ein und gehe zurück zum Raum mit dem Portal. Betätige den Schalter. Gehe über die gesenkte Passage nach unten und nimm den Torschlüssel links vom ersten Aquädukt weg. Auf der gegenüberliegenden Seite findest du unter dem anderen Aquädukt den zweiten Schlüssel.

Gehe über die Rampe nach oben und berühre auf halbem Wege die beiden quadratischen Säulen, um die Schlüssel zu benutzen. Das Tor öffnet sich. Endtrails begrüßen dich. Töte sie und gehe durch das Tor in ein Gebiet mit einem runden Brunnen. Links siehst du eine Tür mit einem Schalter. Betätige ihn, gehe durch die Tür, töte den Gegner und sammle die Extras ein. Klettere auf die Kisten, um den Schalter für das Warp-Portal zu aktivieren. Kehre zum Portal-Raum zurück und betrete ihn.

Gehe in diesem neuen Gebiet über die erste Rampe nach oben, dann nach rechts und schieße auf den Zyklopen mit dem Schwert. Besteige die Leiter und berühre das Rad, um es zu drehen. Gehe über die Leiter zurück zur anderen Seite und wiederhole die Aktion. Kehre ins Hauptgebiet zurück und gehe über die mittlere Rampe nach oben, wo dich vier weitere Zyklopen angreifen. Töte sie, gehe durch die Tür in einen Tunnel, erledige zwei Zyklopen und nimm das zweite Stück der Nuke-Waffe an dich. Folge dem Verlauf des Korridors in den Teleporter, um das Warp-Portal zu verlassen.

Kehre zum Raum hinter dem Tor zurück, beim Brunnen im Zentrum. Springe in den Brunnen hinein und schwimme nach unten, dann weiter

durch den Tunnel und nach oben in ein ausgedehntes Gebiet. Betätige dort den Schalter, tauche wieder hinab, zurück, nach oben und steige aus dem Wasser.

Die andere Tür in diesem Raum steht nun offen. Gehe hindurch. Töte den Endtrail, nimm die Schrotflinte und sammle auf den Kisten Symbole und Energie ein. Betrete danach Teleporter 4.

Teleporter 4

Gehe vorwärts, dann nach links und folge dem Verlauf des Weges zum Boden, wo einige Gebäude mit Säulen zu sehen sind. In den Fässern findest du Munition und Energie. Schalte alle Endtrails in diesem Gebiet aus.

In der nordwestlichen Ecke entdeckst du eine verschlossene Tür. Öffne sie mit dem Schalter und gehe hindurch. Folge dem Verlauf des Korridors, spreng die Fässer und nimm die Munition mit. Töte im nächsten Gebiet die Raptoiden und gehe durch den nächsten Durchgang. Folge dem Verlauf des Korridors und gehe geradewegs nach oben auf eine Brücke. Töte den Endtrail und überquere sie. Folge dem Verlauf des Korridors auf die nächste Brücke und töte die Gegner. Überquere die Brücke. Gehe nach links über eine weitere Brücke und töte noch einen Fireborn. Gehe durch den Korridor nach links, über die Rampen, wieder nach links und über eine Brücke in einen Korridor mit einem Endtrail. Gehe den Korridor entlang, bis du vor einem Abgrund mit einigen Symbolen stehst. Springe auf die andere Seite, schnapp dir die Mag 60 mitsamt Munition und lass dich nach unten in den Korridor fallen. Gehe zurück durch die Tür in der nordwestlichen Ecke. Gehe nochmals durch den Durchgang auf der linken Seite und durch den Korridor nach oben. Gehe aber diesmal nach der ersten Rampe nach rechts weiter in einen anderen Korridor. Betätige rechts in der Nische den Schalter und gehe durch die nun geöffnete Tür. Töte die Gegner und gehe nach rechts hinunter über die Rampe. Töte alle Gegner.

Gehe, unten angekommen, nach links zu einer verschlossenen Tür. Gehe wieder nach links und über eine Brücke zu einem Schalter, der von einem Endtrail bewacht wird. Sammle die Symbole ein und laufe

zurück auf den Schalter, um die Tür gegenüber des Gebäudes zu öffnen. Ein Gegner greift an. Gehe zurück über die Brücke ins Kuppel-Gebäude und betätige den zweiten Schalter. Töte den erscheinenden Fireborn, verlasse das Gebäude und gehe zweimal nach rechts. Gehe an der Seite des Gebäudes nach unten und nach links zu der Tür, die du zuerst am Fuße der Rampe erblickt hast. Gehe an ihr vorbei und nach oben über die Rampe. Töte den Endtrail und schnapp dir die Symbole. Gehe an der nächsten Tür vorbei über zwei Rampen nach unten in eine Kammer mit einer Schrotflinte und dem ersten Soul Gate!

Zombies steigen vom Boden auf! Die Tür schließt sich. Nimm die Zombies unter Beschuss und schnapp dir die Munition am Rand des Raumes. Zombies erscheinen immer wieder, solange das Tor funktioniert. Schieße abwechselnd auf den Gate-Ring und auf die Zombies. Zerstöre das Tor. Nimm die Extras aus den Nischen hinten im Raum und kehre zurück zur nun geöffneten Tür. Laufe weiter nach unten in das Gebiet mit den zwei Gebäuden auf Säulen. Sprenge das Fass in der südwestlichen Ecke. Ein Loch entsteht in der Wand. Gehe hindurch, bleibe an der Wand und weiche dem Abgrund auf der rechten Seite aus. Gehe in den Durchgang auf der linken Seite. Folge dem Verlauf des Korridors nach oben über eine Rampe, bis eine Brücke deinen Weg versperrt. Schieße auf den Schalter an der gegenüberliegenden Wand. Überquere die Brücke und nimm die Munitionskiste mit. Gehe nach links über die Rampen und betätige den Schalter links in der Nische. Die Tür auf der rechten Seite wird geöffnet, ebenso eine weitere Tür. Gehe nach links aus der Tür und über die Rampen nach oben. Gehe nach links durch die nächste Tür. Töte dort den Fireborn. Die Wege an der Kreuzung führen dich in einen Raum mit einem Teleporter. Du findest dort auch jede Menge Extras. Betrete Teleporter 5.

Teleporter 5

Nimm die Energie und den Tek-Bogen und gehe nach links oder rechts über eine Rampe nach unten in ein flaches Gebiet mit einem Tempel. Ein Raptor greift an. Töte ihn und gehe über die Rampe vor dir nach

unten. Sammle am Graben die Symbole ein. Gehe in den mittleren Tempel. Du findest dort Energie. Gehe zurück über die Rampe nach links und töte den Endtrail. Sprengte dort auch das Fass, um die Munition einzusammeln, und töte auf der rechten Seite einen weiteren Endtrail. Gehe in den Korridor und über zwei Rampen nach oben.

Töte wieder einen Endtrail, gehe über die nächste Rampe nach oben und weiter auf den offenen Weg mit einem Schalter in der Nähe. Dieser öffnet eine versteckte Tür am gegenüberliegenden Ende des trockenen Grabens beim Teleporter. Lass dich in diesen Graben fallen, töte den Gegner und gehe über die neue Rampe. Töte die Gegner auf dem Weg. Folge dem Verlauf des Korridors, bis der Weg von Stangen versperrt wird. Links siehst du eine Rampe. Gehe über die Rampe und töte zwei weitere Endtrails. Nimm die Munition vom Brunnen und gehe nach oben rechts. Weiter geht es durch den Korridor in das Gebiet mit den vier Brunnen und dem quadratischen Teil in der Mitte.

Säubere das Gebiet von Endtrails und nimm links und rechts im Raum aus den Nischen die Energievorräte. Beschieße die zwei Schalter auf den Plattformen auf beiden Seiten, um das Objekt anzuheben. Ein Teleporter erscheint. Betrete Teleporter 6.

Teleporter 6

Klettere an der Leiter vor dir nach oben, gehe nach rechts und weiter durch den Korridor. Töte an der ersten Kreuzung die Spinnen und gehe nach rechts. Über die Rampe geht es nach unten. Töte den Endtrail am Fuße der Rampe. Du gelangst in einen Raum mit einem Wasserfall und etwas Energie. Springe in den Wasserfall und tauche hinab nach unten links. Du gelangst in ein breites Gebiet mit Rampen auf beiden Seiten. Töte den Endtrail und gehe über die Rampen in eine Kammer. Die Tür fällt hinter dir zu. Du findest Pfeile und Energie.

Gehe in die Mitte des Raums, drehe dich um und schaue in die Richtung, aus der du kamst. Wirf einen Blick nach oben. Schieße auf den Kreis auf dem Block (Tek-Pfeil). Die Türen werden geöffnet und zwei Demonclaws greifen dich an. Töte sie und gehe zurück durch die Tür. Rechts ist jetzt eine Tür geöffnet. Gehe an der Kreuzung nach links

und klettere über die Leiter nach unten in einen Raum mit einem Loch in der Mitte. Eine Leiter führt nach unten. Rechts siehst du zudem eine Tür. Gehe hindurch in einen weiteren Raum mit einem Loch, dann rechts aus dem Raum zu einer weiteren Leiter. Gehe über die Leiter nach oben in einen weitläufigen Bereich mit einem Endtrail und einer Plattform. Präge dir diesen Bereich ein, da du noch einmal hierher zurück musst. Töte den Endtrail. Gehe zurück über den Weg zur Tunnelkreuzung. Gehe diesmal nach rechts. Gehe durch den Korridor bis zum Wasser. Tauche nach unten und durch den Tunnel. Du gelangst in den Raum mit Teleporter 7. Betrete ihn.

Teleporter 7

Nimm die Taschenlampe und folge dem Verlauf des Korridors. Töte die Spinnen. Nimm die Schrotflinte und gehe zur verschlossenen Tür im nächsten Raum. Zombies erscheinen. Töte die Zombies, bis sich die Tür öffnet. Gehe hinter der Tür nach rechts zum größeren Zombie. Gehe an der nächsten Tür vorbei über die Leiter nach oben in eine Passage mit weiteren Spinnen. Folge ihr auf die Plattform mit der Mag 60. Nahe der Tür liegt Energie. Nimm auch die Munitionskiste an dich. Gehe zur Krypta, wo dich noch mehr Zombies angreifen. Töte sie alle. Die Tür des Gebäudes öffnet sich und die erste Sister of Despair ("Schwester der Verzweiflung") erscheint. Kehre nach deinem Sieg zurück zum Teleporter 7, von dem du kamst, und gehe durch diesen zurück.

Gehe gleich ins Wasser und folge dem Verlauf des Tunnels bis ans trockene Land. Kehre in den Raum mit den Rampen zurück. Springe ins Wasser und sammle sämtliche herumliegenden Symbole ein. Hinten im Raum findest du unter Wasser einen Tunnel. Durch diesen gelangst du zur Unterwasserkreuzung. Tauche diesmal zur anderen Kreuzung und weiter, bis du eine Warblade findest. Schwimme an die Oberfläche und töte die Fireborns am Ende des Raums. Sei vorsichtig, denn wenn sie ins Wasser stürzen, sind sie schneller als du! Klettere auf die Plattform in der Mitte. Verschiebe die vier Blöcke im Zentrum, so dass du über dir Zugbrücken herunterlässt. Auf den beiden Plattformen, wo zuvor die Fireborns standen, werden zusätzlich Leitern herabgelassen. Klettere

auf einer Leiter nach oben und überquere die ersten beiden Brücken. Nimm dabei die Energie aus dem Zentrum mit. Gehe weiter den Korridor entlang nach rechts und töte oben die Endtrails, die möglicherweise getarnt sind. Nimm die Munition. Überquere die beiden mittleren Zugbrücken und gehe durch den Korridor nach links. Töte den Endtrail. Betrete Teleporter 8.

Teleporter 8

Du tauchst in einem riesigen Raum auf, in dem es vor Symbolen nur so wimmelt. Schaust du nach unten, wirst du einen Raptoren sehen. Springe in den trockenen Graben und gehe nach rechts in den zweiten großen Bereich. Töte die angreifenden Raptoren. Gehe nach links über die Rampe nach oben und weiter in den Tunnel hinein. Töte den Endtrail. Du erreichst ein Gebiet mit hohen Plattformen und vielen Endtrails. Hinter den Kisten findest du einige Tek-Pfeile. Gehe über die Wege bis zu einem weiteren Tunnel und klettere an der Leiter nach oben zum Weg auf der rechten Seite. Folge seinem Verlauf, töte die Endtrails und sammle die Mag 60 mitsamt Symbolen ein. Im Fass findest du Energie.

Folge als Nächstes dem Tunnelverlauf. Schnapp dir dabei den Tek-Bogen und töte den Fireborn. Du erreichst ein Gebiet mit Pfaden. Hinter den Kisten findest du Munition. Folge den Pfaden bis zum Durchgang, wo ein einzelnes Fass steht. Schieße auf das Fass, denn so sprengst du ein Loch in die Wand. Betrete den Tunnel. Gehe an der Kreuzung nach rechts. Du erreichst eine Plattform mit einem Tek-Bogen. Schieße auf den Stein auf der gegenüberliegenden Seite und kehre zur Kreuzung zurück. Gehe diesmal nach links. Töte im nächsten Raum mit der inaktiven Breath of Life-Plattform den Fireborn und betrete den Tunnel, der gerade geöffnet wurde.

An der nächsten Kreuzung geht es geradeaus weiter. Töte den Endtrail und gehe nach links zu den Energiereserven. Kehre zur Kreuzung zurück und nimm die andere Route, die dich sofort zu einer weiteren Kreuzung führt. Gehe nach rechts zum Schalter, der von einem Demonclaw bewacht wird. Betätige ihn und gehe zurück. Laufe diesmal

nach links zur Tür, die du gerade geöffnet hast. Töte einen weiteren Demonclaw und gehe an der nächsten Kreuzung nach rechts. Du erreichst Teleporter 9. Betrete ihn.

Teleporter 9

Schnapp dir gleich die Mag 60 und lege dich mit den Zombies an. Links findest du bei Bedarf Munition. Energie liegt hinter der Krypta. Töte die Zombies, bis sich die Tür der Krypta öffnet. Die zweite Sister of Despair erscheint. Töte sie und betrete die Krypta. Gehe zurück in Teleporter 9.

Kehre zurück zur Kreuzung und gehe nach rechts zur Leiter. Klettere an ihr nach oben und durchquere die Passage bis zur verschlossenen Tür. Gehe den Korridor entlang, überquere die Brücke, töte den Fireborn und nimm die Tranq Gun. Gehe zurück zur Mitte der Brücke, schaue nach Norden und nach unten. Du siehst eine Plattform mit einem Endtrail. Töte den Endtrail und springe auf die Plattform. Betätige den Schalter, um die Tür zu öffnen. Kehre zu dem Ort zurück, wo du mit dem Fass ein Loch in die Wand gesprengt hast.

Gehe durch das Loch und schieße auf die Fässer vor dir. Du findest Energie und Munition. Gehe nach links durch die Passage zur nächsten Kreuzung, dann nach rechts und wiederum an der nächsten Kreuzung nach links in einen Raum mit Spinnen und vier Wasserbecken. Springe in das Becken in der hinteren linken Ecke. Schwimme durch den Tunnel.

Du erreichst einen weiteren Tunnel, der zu einem Raum mit einem Endtrail, dem zweiten Level 4-Schlüssel und Energie führt. Nimm den Schlüssel, gehe zurück in den Spinnenraum, verlasse den Raum und gehe nach links oben. Töte den Endtrail, gehe an den verschlossenen Türen vorbei auf eine Plattform mit Energie. Betätige den Schalter an der Wand, um die Tür zu öffnen, an der du gerade vorbeigelaufen bist. Gehe zurück und durch die Tür. Folge dem Verlauf des Korridors in einen anderen Raum mit einer Tür, die sich automatisch öffnet, aber von einem Endtrail bewacht wird. Schieße auf die Fässer in diesem Raum, um Munition freizulegen.

Töte den Endtrail. Hinter der Tür stößt du auf Raptoiden. Du erreichst

einen Raum mit Wasser in der Mitte und einer inaktiven Leap of Faith-Plattform auf der rechten Seite. Nimm den linken Ausgang, um zum nächsten Teleporter zu gelangen. Betrete Teleporter 10.

Teleporter 10

Du siehst ein geschlossenes Warp-Portal. Töte in diesem Gebiet alle Endtrails und nimm die Munition und Energie aus den Kisten. Im Wasser findest du Symbole. Überquere die Brücke nordöstlich des Warp-Portals und gehe durch den Korridor in ein Gebiet mit zwei Endtrails. Gehe in diesem Bereich nach unten rechts, um den Schalter für das Warp-Portal zu aktivieren. Gehe durch den nächsten Tunnel nach oben. Töte unterwegs die Demonclaws. Nimm, oben angekommen, den linken Durchgang bei der Brücke.

Rechts von der Brücke findest du auf einer Plattform eine Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Solltest du das tun, musst du dich erst wieder nach unten in den Raum fallen lassen und zur Brücke zurückkehren. Überquere dann die Brücke und lass dich in den anderen Raum fallen.

Laufe im neuen Raum zur Tür vor dir und gehe nach links. Töte den Endtrail, der die andere Tür blockiert. Gehe bis zur Mitte der Rampe und töte den Endtrail auf der rechten Seite. Die braune Adlerfeder liegt dann zum Greifen nahe. Gehe weiter auf der Rampe nach oben und lass dich von der Kante zum Warp-Portal fallen. Betrete das Portal. Berühre in der Mitte den Altar, um die Feder anzubieten. Eine Tür hinter dem Altar gibt den Weg zum Leap of Faith-Talisman frei. Verlasse das Portal. Kehre zu dem Ort zurück, wo du die Feder gefunden hast, und gehe weiter nach oben in den Teleporter 11.

Teleporter 11

Laufe nach vorne und nimm die Schrotflinte. Töte die Zombies, um das Tor vor dir zu öffnen. Dieses führt zum Friedhof mit der letzten Sister of Despair. Töte weitere Zombies und die Krypta wird geöffnet. Drei der Krypten haben Schalter, die betätigt werden müssen, um das zweite Friedhofstor zu öffnen. Töte wiederum Zombies, um die nächsten

Krypten zu öffnen, und wiederhole den Vorgang. Hast du den vierten Schalter gedrückt, wird das dritte Friedhofstor geöffnet. Doch du brauchst noch die Friedhofsschlüssel. Gehe dazu auf eine Seite der Breath of Life-Plattform und betätige die beiden Schalter beim tödlichen Wasser, um die beiden Krypten in der Mitte des letzten Gebietes zu öffnen. Betrete sie und töte die Zombies. Du erhältst die Schlüssel. Lege die Schlüssel in die Nische hinter dem dritten Tor, um einen Weg und eine Tür zu öffnen. Du gelangst so zur dritten Sister of Despair. Töte sie.

Gehe vom Teleporter aus über die Rampe nach unten und rechts durch die Tür, die der Endtrail zuvor bewacht hat. Laufe durch den Korridor und schieße auf die Fässer, um neue Munition freizugeben. Hinter den Kisten findest du Munition und Energie. Laufe links den Weg entlang über die Rampe zur Kreuzung. Dort geht es nach links weiter auf eine Brüstung mit einigen Tranq Darts. Gehe zur Kreuzung zurück, aber nimm diesmal den rechten Weg. An der nächsten Möglichkeit geht es nach links. Töte den Endtrail vor der Tür.

Auf der anderen Seite der Tür schießen Endtrails auf dich. Töte sie. Überquere die Brücke. Du findest den letzten Level 4-Schlüssel. Betätige dahinter den Schalter. Gehe zu der Stelle zurück, wo du nach links gegangen bist, und gehe nochmals nach links. Töte den Endtrail, um die Tür zu öffnen. Gehe über die Rampe nach oben, töte die Demonclaws und den Endtrail. Über einige Rampen geht es nach unten zum letzten Soul Gate. Auch hier attackieren dich Zombies. Schieße abwechselnd auf die Zombies und auf das Tor. Im Raum findest du Energie und Munition.

Gehe nach der Zerstörung des letzten Soul Gates zurück zum zweiten Warp-Portal und anschließend durch den Teleporter 10. Laufe auf das Leap of Faith-Symbol und fliege durch die Luft. Sammle die gelben Symbole ein und lande auf einer Plattform mit Energie und einigen roten Symbolen. Springe jetzt in den Graben darunter und kehre zur Plattform zurück, auf der ein weiteres Leap of Faith-Symbol zu finden ist. Du gelangst so in ein Gebiet mit Ultra-Energie und Symbolen. Untersuche das Gebiet auf Symbole und reiße mit Hilfe des Fasses in der nordwestlichen Ecke ein Loch in die Wand. Gehe hindurch, sammle

die Symbole ein und laufe durch den Korridor nach rechts in einen Raum mit einer Schrotflinte, einer Tranq Gun, einem Tek-Bogen, einer Mag 60 und einem Fass.

Spreng das Fass. Durch das Loch gelangst du in bereits besuchte Gebiete. Über die andere Leap-Plattform geht es zurück zur Seite, wo du begonnen hast. Gehe zurück in den Raum mit dem zweiten Warp-Portal. Springst du vom Warp-Portal aus in südwestlicher Richtung in den Graben, findest du einige Extras. Du siehst auch den Primagen-Schlüssel, doch den kannst du noch nicht nehmen. Gehe zurück über die Brücke über das Wasser und weiter nach oben, wo du die Brücke überquert hast (wo rechts das Speicherportal war). Lass dich dort fallen. Überquere diesmal nicht die Brücke, sondern laufe weiter geradeaus nach unten auf eine Plattform in einem mit Wasser gefüllten Raum.

Gehe nach rechts und springe auf die Plattform unter dir. Spreng die Fässer mit der Munition und der Energie. Dadurch wird ein Loch in die Wand gerissen. Betätige den Schalter, der den Ausgang öffnet. Merke dir dieses Loch, da es dich zu einem weiteren, momentan inaktiven Breath of Life-Symbol führt. Du musst später noch einmal hierher zurück. Lass dich ins Wasser fallen und betrete das Ausgangsportal. Du erreichst das Energie-Totem. Töte alle Gegner, um das Totem zu retten. Falle dabei aber nicht ins tödliche Wasser. Speichere das Spiel anschließend ab.

Level 3

Du beginnst den Level in einem offenen Gebiet. Rechts ist ein graues Steingebäude auf einem Plateau zu sehen. Vor dir und links hinter einem Baum findest du Munition. Gehe nach vorne. Überquere die Brücke. Gehe nach rechts und lass dich von der Leiter nach unten zu den Tek-Pfeilen fallen. Klettere zurück und gehe oben nach rechts. Du schaust wieder nach vorne. Laufe vorwärts zur Schrotflinte. Halte dich schussbereit, da du von einem Hulk angegriffen wirst.

Töte ihn und laufe nach vorne. Lass dich durch das Loch nach unten fallen. Schauge nach links über das Wasser. Du siehst drei Plattformen.

Schalte die Karte ein, um die Entfernungen besser einschätzen zu können. Springe von Plattform zu Plattform, bis du die andere Seite erreichst. Sammle dabei auch die Symbole ein. Sei schnell, wenn du zur dritten Plattform springst, da du unter Beschuss genommen wirst. Erreichst du die andere Seite, attackiert dich ein Fireborn. Er ist etwas intelligenter als seine Artgenossen. Er weicht deinen Schüssen geschickt aus.

Links findest du Munition, Energie und noch einen Schützen. Töte ihn. Halte Augen und Ohren offen, denn ein weiterer Schütze ist in der Nähe. Gehe nach rechts. Nimm die Symbole mit und gehe über die Baumstammbrücken nach unten. Falle nicht links in das tödliche Wasser. Unten siehst du rechts eine Leiter, und eine Plattform führt weiter nach vorne.

Gehe über die Leiter und sammle die Munition beim Stein ein. Du findest dich auf der anderen Seite der Brücke wieder, die der Hulk zerstört hat. Gehe vorwärts. Nimm die Energie hinter dem Baum weg. Suche nach der Mag 60. Drehe dich schnell um und erledige den Hulk, der oberhalb der Leiter erscheint. Gehe zurück nach unten zum Fuße der Brücken und folge dem Verlauf des Pfades bis zum nächsten Schützen. Erschieße ihn mit der Schrotflinte. Er fällt rückwärts ins tödliche Wasser.

Links siehst du eine kaputte Brücke. Überquere sie und springe über die Löcher. Auf der anderen Seite angekommen, wirst du von rechts von einem Hulk mit Steinen beworfen. Weiche den Würfeln aus und erschieße den Hulk. Gehe nach rechts bis zum Abgrund. Rechts siehst du ein Wespennest, einige rote Symbole und drei Wespen.

Zerstöre das Wespennest. Nimm die Energie. Töte die Wespen und springe rüber zu den Symbolen und der Energie. Springe zurück und folge dem Verlauf der Reihe aus gelben Symbolen nach oben auf eine Rampe. Gehe auf der Rampe nach unten zum Hulk. Töte ihn. Nimm die Pfeile vom Stein weg. Hinter dem Baum findest du Energie. Gehe nach rechts, wo du eine inaktive Breath of Life-Plattform findest. Eine Brücke taucht aus dem Wasser auf. Hinter dem Wasser wartet ein Schütze. Erschieße ihn. Springe auf die Brücke, aber gehe schnell wieder von ihr

herunter.

Nimm dir auf der anderen Seite den Köcher und gehe durch den Spalt auf der rechten Seite. Überquere die Brücken. Gehe nach links in die Öffnung. Du findest den ersten Level 5-Schlüssel. Töte den angreifenden Endtrail.

Gehe zurück und nach links. Wenn du das Lagerfeuer erreichst, greift dich ein Hulk an. Hinter der Pflanze findest du Munition. Im Loch, aus dem der Hulk kam, findest du Munition. Vor dir befindet sich eine Brücke. Überquere die Brücke (oder das, was noch von ihr übrig ist) und springe am anderen Ende zurück, da du von einem riesigen Wurm angegriffen wirst. Erschieße den Wurm von der Brücke aus. Laufe weiter, bis dich ein Endtrail angreift. Du kannst nicht auf den Stein springen, so dass du ihn gezielter ausschalten musst. Warte, bis er seinen Kopf herausstreckt, und ziele darauf.

Hinter der Pflanze auf der linken Seite findest du Munition. Vor dir siehst du eine inaktive Breath of Life-Plattform. Gehe nach rechts zu einem weiteren Symbol, und du stößt auf einen Schützen vor einem Netz. Erschieße ihn. Schieße danach auf den Haken, der das Netz hält. Du findest Energie, Tek-Pfeile und einen roten Diamanten. Kehre zurück und laufe über die kleinen Steine. Nimm unterwegs die gelben Symbole mit. Auf der anderen Seite hängt noch ein Wespennest. Zerstöre es und töte die Wespen.

Gehe nach links ins sumpfige Wasser und weiter nach rechts an einem Portal vorbei zu einigen Pfeilen. Halte dich an der Wand, bis du zu roten Symbolen gelangst, die in eine kleine Höhle führen. Dort findest du einige Extras. Gehe vorsichtig in die Höhle, da ein Wurm auf dich lauert. Außerhalb der Höhle erscheint ein weiterer Wurm. Töte ihn, gehe heraus, dann nach rechts und kehre zum Ufer zurück.

Gehe gleich hinter dem Wasser nach links und dann rechts in das erste kleine Gebäude. Zerstöre die Fässer und gehe ins zweite Gebäude. Töte den Endtrail und zerstöre weitere Fässer. Laufe weiter an den Gebäuden vorbei zu einer kleinen Brücke vor dir. Ein Endtrail kommt auf dich zu. Töte ihn. Überquere die Brücke. Im Käfig siehst du einen Gefangenen. Schieße auf das Schloss und befreie den armen

Krieger.

Hinter dem Käfig findest du Munition. Gehe zurück auf die Brücke. Links davon findest du auf einer Plattform gelbe Symbole. Springe auf den höher gelegenen Felsen und rüber zur Plattform mit der Leiter. Auf ihr geht es nach oben zum grauen Gebäude, das von einem Hulk bewacht wird. Töte ihn und gehe nach links. Zerstöre die Schlösser der Tür. Gehe in den ersten Teleporter.

Teleporter 1

Du findest eine Taschenlampe und zahlreiche Kisten. Folge dem Verlauf der Passage nach links. Gehe an der Kreuzung, an der du eine rote Kiste siehst, nach rechts in ein Gebiet mit größeren roten Kisten. Jetzt musst du schnell sein. Berühre die größte rote Kiste, drehe dich um und renne so schnell wie möglich zurück zum Teleporter, bevor die Kisten explodieren. Gehe danach zurück und suche nach der roten Energiequelle. Nimm sie mit und gehe zurück durch den ersten Teleporter.

Kehe zurück zum Käfig. Überquere die Brücke in Richtung der beiden flachen Gebäude. Gehe weiter nach rechts über die Plattform zum Teleporter 2.

Teleporter 2

Suche nach der Munition hinter dem Teleporter und gehe nach vorne, wo du die verschwindenden Brücken siehst. Überquere die erste Brücke bis zur Plattform in der Mitte.

In der Luft siehst du jetzt eine Waffe. Diese kannst du im Augenblick noch nicht erreichen. Also überquere zunächst die nächste Brücke bis zur Mag 60, der Munition und den Pfeilen. Ein Hulk bewirft dich mit Steinen. Töte ihn und gehe nach vorne zum grauen Gebäude auf der rechten Seite. Gehe zur anderen Seite und halte deine Schrotflinte bereit, da du von zwei Hulks angegriffen wirst. Im Gebäude liegen drei Energie-Extras.

Schau vor dem Gebäudeeingang nach oben und schieße auf das Netz. Du erhältst Munition und einen Tek-Bogen. Drehe dich um und laufe an der Flagge vorbei auf einem Weg durch den Schlamm. Du

kommst zu einem tödlichen Gewässer auf der rechten Seite. Vor dir ragt ein Turm in den Himmel. Von oben nimmt dich ein Juggernaut unter Beschuss. Schalte ihn mit dem Tek-Bogen aus.

Gehe an der Gabelung nach links und folge dem Verlauf des Pfades zur Steinrampe und nach oben über eine Plattform mit Energie und Pfeilen. Laufe weiter nach oben, und du erreichst das erste Speicherportal, das von einem Schützen bewacht wird. Töte ihn und speichere den Spielstand ab.

Verlasse das Speicherportal und gehe nach rechts. Nimm die Clips vom Stein mit und laufe über den Pfad in Richtung der Wespengeräusche. Töte die Wespen und zerstöre das Nest. Folge den gelben Symbolen nach rechts bis zum zweiten Level 5-Schlüssel. Zwei Endtrails greifen dich an. Töte sie und gehe zurück zur Kreuzung, wo das Wespennest war. Nimm diesmal die andere Route. Sammle weitere Symbole ein, bis du den Schützen auf dem Plateau erreichst. Springe rüber auf die Plattform unter dir und sammle dabei den Shredder im Sturz ein. Der Shredder ersetzt deine Schrotflinte.

Kehre zur Kreuzung zurück, wo du zunächst links gegangen bist, und gehe diesmal geradeaus und an der zweiten Kreuzung nach rechts. Hinter der Säule liegen Tek-Pfeile. Schaust du über das Wasser, siehst du einen weiteren Käfig und eine neue Waffe. Du kannst sie noch nicht erreichen. Gehe zurück zur Kreuzung und weiter nach rechts. Nimm die Munition mit und gehe ans Ufer. Laufe sofort nach rechts, da du von einem Juggernaut angegriffen wirst. Töte ihn und betrete links das Gebäude. Töte den Endtrail und nimm die Munition und die gelben Symbole mit.

Verlässt du das Gebäude durch den anderen Ausgang, findest du hinter der Pflanze Munition. Suche das Gebiet nach weiteren Extras ab. Gehe durch das Loch und schieße rechts auf die Fässer. Du findest Extras. Gehe durch den Korridor zu Teleporter 3.

Teleporter 3

Hinter dem Teleporter findest du gleich neue Munition. Gehe nach vorne, dann nach links und töte den Schützen. Du rennst an einer

inaktiven Breath of Life-Plattform vorbei und stößt auf ein Wespennest und eine Brücke. Töte die Wespen, zerstöre das Nest und überquere nach dem Kampf mit dem Endtrail die Brücke, die dich über eine Mauer führt. Springe auf den linken Teil der Mauer. Du findest dort Energie. Laufe weiter über die Brücke und töte danach den Endtrail.

Springe anschließend von der Brücke nach links, nimm die Munition mit und töte den Wurm. Laufe weiter an der äußeren Wand entlang, töte einen weiteren Wurm, nimm die Symbole mit und laufe weiter. Du findest Energie. Gehe zurück auf die Brücke und weiter auf eine grüne Plattform. Töte den Endtrail. Gehe von dieser Plattform aus nach rechts über den anderen Teil der Mauer und nimm die Munition mit. Kehre zur grünen Plattform zurück, gehe nach rechts und betrete das Gebäude mit der gelben Fahne. Links wirst du von einem Hulk angegriffen. Töte ihn und laufe weiter in ein offenes Gebiet mit einem Juggernaut.

Gehe nach dem Kampf durch das Loch und nach rechts zur Munition. Drehe dich um, gehe nach links und nach draußen in ein weiteres offenes Gebiet. Gehe am Gebäude direkt vor dir nach links. Du findest Energie. Im Gebäude findest du noch mehr Energie, gelbe Symbole und einen Juggernaut. Spreng die Fässer am Ende des Raums, um Extras zu ergattern. Verlasse das Gebäude. Du siehst eine inaktive Breath of Life-Plattform. Gehe nach links über die schmale Plattform mit den gelben Symbolen. Du findest das zweite Speicherportal und Munition hinter dem Baum. Speichere den Spielstand ab und gehe zurück über die Plattform. Gehe nach oben zum Zentrum des großen Turms, wo ein Schütze auf dich schießt. Rechts vom Turm findest du gelbe Münzen und im Turm selbst Tranq-Pfeile.

Gehe, oben angekommen, nach rechts zur Leiter und schaue hinüber zum Dach des Gebäudes. Springe rüber zum Dach und nimm die vier roten Symbole mit. Gehe an der Südseite über die schmale Brücke mit den gelben Symbolen. Erschieße den Raptor, bevor du dich auf der anderen Seite nach unten fallen lässt. Rechts findest du das erste geschlossene Warp-Portal.

Kehre zum Turm zurück und gehe vorher nach links über die Brücke. Halte in der Mitte der Wand an und töte den Endtrail. Du findest hier

auch Energie. Laufe weiter über die Brücke. Zwei Hulks bedrohen dich und zerstören die Brücke. Rechts und links davon findest du Energie und Munition. Laufe weiter über die Brücke zur anderen Seite an einem Teleporter vorbei zum Schalter für das Warp-Portal, der streng bewacht wird. Töte die Schützen und betätige den Schalter. Gehe zurück zum Wasser, den Turm hinauf, auf das Dach, über den Baumstamm und dann nach unten rechts in das offene Warp-Portal.

Gehe im nächsten Raum über die Rampe und über die Plattform zur mittleren Scheibe, dann aber wieder schnell zurück. Zwei Zyklopen greifen nämlich an. Töte sie und kehre zur mittleren Scheibe zurück. Schieße mit dem Tek-Bogen auf die zwei Köpfe der blauen Zyklopen. Eine Tür wird geöffnet und ein roter Zyklop stürmt herbei. Töte ihn und benutze den Tek-Bogen nochmals für die beiden blauen Zyklopen im Raum, aus dem der Zyklop kam.

Wenn sie sterben, öffnet sich hinter ihnen eine Tür. Ein roter Zyklop bewacht das nächste Nuke-Teil. Versuche, ihn mit Tek-Pfeilen auszuschalten. Schnapp dir danach das Teil und gehe in den Teleporter.

Teleporter 4

Kehre hinter dem Portal zum Turm zurück, gehe nach links über die Brücke und ab in den nächsten Teleporter. Speichere deinen Spielstand am Speicherportal ab. Betrete dann Teleporter 4.

In diesem Gebiet musst du rechts den Hulk töten. Er bewirft dich mit Steinen, also sei auf der Hut. Laufe nach links über den Weg und folge seinem Verlauf bis zum Ende. Lege dich dort mit dem Schützen an. Unterwegs findest du auch die nächste Satchel Charge. Erreichst du das Ufer, taucht ein Hulk wie aus dem Nichts auf. Töte ihn. Suche das Gebiet nach gelben Symbolen ab und klettere auf den Turm. Springe rüber auf die Mauer, die vorher dein Vorankommen behindert hat. Nimm die Munition mit und lass dich fallen. Laufe weiter geradeaus, und du findest die Satchel Charge und Energie.

Klettere mit Hilfe der Leiter zurück über die Mauer und kehre zum Teleporter zurück. Gehe diesmal über den Weg auf der rechten Seite. Springe in der Mitte über den zerstörten Abschnitt, um nicht ins

tödliche Wasser zu fallen. Klettere am nächsten Turm hinauf und laufe über die schmale Brücke mit den gelben Symbolen zur nächsten Waffenkammer. Zerstöre die Schlösser der Tür. Du findest Teleporter 5.

Teleporter 5

Du erscheinst in einem Gebiet mit einer Taschenlampe und weiteren roten Kisten, wie in der ersten Waffenkammer. Nimm die Taschenlampe und folge dem Verlauf des Tunnels. Gehe an der Kreuzung nach links. Laufe geradewegs über die nächste Kreuzung hinweg und lege die Satchel Charge erneut bei der größten roten Kiste ab. Renne zurück in den Teleporter. Kehre durch den Teleporter zur Waffenkammer zurück und nimm die Energie am Ende des Tunnels mit. Gehe zurück und verlasse den Ort durch Teleporter 5.

Kehre zum Turm zurück, über den du zur Satchel Charge gelangt bist. Gehe von dort aus nach Süden zu einer Reihe aus verschwindenden Brücken. Springe auf diese und laufe rüber zum nächsten Stück Trockenland.

Schaue hinter die Pflanze auf der rechten Seite, um Munition zu ergattern. Nimm die gelben Symbole mit und überquere links die Brücke. Töte auf halbem Weg den Juggernaut. Folge dem Verlauf der Brücke bis zum Tor. Gehe nach links. Springe auf die Leiter, die vom Turm hängt. Klettere nach oben und töte den Schützen. Springe über die Mauer in das Gebiet unter dir. Links der Tür findest du Munition.

Laufe weiter am Rande des Gebäudes entlang und du gelangst auf eine Plattform mit einige Extras und einem Plasmagewehr, bewacht von einem Wespennest. Zerstöre das Nest, nimm das Gewehr und laufe in das Gebäude, wo du gelbe Symbole und Energie findest. Links siehst du drei Fässer, eins auf der rechten Seite und einen Teleporter und einen Juggernaut kannst du gerade noch vor dir in der Dunkelheit ausmachen.

Zerstöre die Fässer, um Munition freizugeben, und töte dann den Juggernaut, der von dem Lärm alarmiert wurde. Gehe durch die Tür in einen Raum mit einem Teleporter. Du findest Munition und kannst Teleporter 6 betreten.

Teleporter 6

Im nächsten Gebiet findest du hinter einer Pflanze auf der linken Seite Munition. Eine Brücke vor dir führt nach unten und rechts siehst du in einem Turm einen Schützen. Schalte ihn mit deinem Plasmagewehr aus und überquere die Brücke. Du erreichst einen weiteren Turm. Töte auch dort den Schützen und erledige den nächsten Juggernaut. Laufe weiter zum Ufer mit dem Wespennest. Töte die Wespen, zerstöre das Nest und suche den Baum nach Energie ab.

Gehe nach rechts in Richtung des Turms. Links findest du auf einer schmalen Plattform einen Shredder und einige Symbole. Gehe nach vorne und folge dem Verlauf der Reihe aus gelben Symbolen. Springe mit Hilfe der Karte über den Spalt. Laufe auf der anderen Seite hoch zum nächsten Gebäude auf der linken Seite, aus dem ein Juggernaut herausspringt. Gegenüber dem Gebäude findest du auf einer Säule beim Abgrund ein Plasmagewehr, das du im Sprung erreichen kannst. Im Gebäude, in dem der Juggernaut war, findest du zwei Energie-Extras und jede Menge Munition.

Gehe heraus, weiter nach links und laufe bis zur nächsten Öffnung. Betrete das Gebäude und töte den Schützen. Laufe weiter in das offene Gebiet, nimm die Munition mit, gehe über die Rampe nach oben und töte den angreifenden Juggernaut. Oben angekommen, findest du wieder jede Menge Extras. Ist ja fast wie Weihnachten hier! Im Speicherportal kannst du auf Wunsch deinen Spielstand abspeichern, was du auch tun solltest. Betrete danach Teleporter 7.

Teleporter 7

Du gelangst zu einem Turm vor dir, einem Turm auf der rechten Seite und einer Schlucht auf der linken. Im rechten Turm wartet ein Schütze auf dich. Zwischen den Türmen hält sich ein Hulk im Boden versteckt. Erschieße den Schützen und erledige den Hulk. Nimm die Energie aus dem Loch, aus dem er kam. Rechts findest du etwas Munition beim Turm, der nach Verlassen des Teleporters vor dir stand.

Gleich hinter dem Hulk führt ein Tor auf eine Brücke. Direkt hinter dem Turm mit dem Schützen findest du drei Magazine. Laufe weiter auf

die Brücke und greife die drei Fireborns an. Laufe weiter geradeaus und du wirst mit zwei Schützen konfrontiert. Töte sie und laufe in die Arme von drei Hulks. Töte auch diese und laufe weiter bis zum anderen Ende, wo du von einem Juggernaut angegriffen wirst. Töte ihn und gehe an das Ufer zwischen den Türmen. Vor dir warten zwei Juggernauts auf dich, die das große, verschlossene Tor bewachen.

Nimm den Shredder und die vier roten Symbole hinter dem Turm weg und suche beim linken Turm nach einer Leiter, die nach unten führt. Lass dich von dieser nach unten fallen, und du findest einen Gefangenen in einem Käfig. Töte den angreifenden Schützen und schnapp dir den Granatwerfer vom Rand der Plattform zusammen mit einigen roten Symbolen.

Drehe dich um und spreng das Schloss, um den Käfig zu öffnen. Berühre den zweiten Gefangenen, um ihn zu befreien. Gehe zurück über die Leiter nach oben und weiter zum großen Tor. Töte die Juggernauts, falls du das noch nicht getan hast. Laufe durch das nun offene Tor, nimm die Mag 60 mit und gehe in den achten Teleporter.

Teleporter 8

Im neuen Gebiet befindet sich vor dir ein geschlossenes Tor. Passagen führen nach rechts und links aus dem Gebiet heraus. Gehe durch die linke zu den gelben Symbolen und den Pfeilen. Gehe danach durch die rechte, bis du eine Munitionskiste entdeckst. Laufe weiter nach links und gehe durch ein Loch in der Wand in ein offenes Gebiet mit einem Käfig. Gehe links am Käfig vorbei in einen größeren Bereich, wo du einen weiteren Käfig siehst und von einem Hulk angegriffen wirst. Töte den Hulk und schaue nach rechts oben, wo du einen Juggernaut erblickst. Suche in diesem Gebiet nach dem Schützen und erledige auch ihn. Spreng die Schlösser beider Käfige und befreie die zwei Gefangenen.

Drehe dich um, gehe nach Westen aus dem Gebiet an der linken Seite des Käfigs und nimm die gelben Symbole mit. Töte den angreifenden Hulk und laufe weiter den Weg entlang. Töte den Endtrail, der dich von einer Plattform auf der linken Seite unter Beschuss nimmt.

Du erreichst ein Wespennest. Zerstöre es und schnapp dir die Munitionskiste, die hinter der Pflanze liegt. Springe über das Wasser beim Baum zur kurzen Leiter auf der anderen Seite.

Oben führt ein Weg nach rechts. Er endet aber in einer Sackgasse, wo du etwas Energie findest. Ein Loch in der Wand entlässt dich in ein offenes Gebiet. An der Mauer auf der rechten Seite kannst du nach oben klettern. Verlasse dieses Gebiet für einen Moment und laufe nach links über den anderen schmalen Weg bis zu den Granaten. Kehre um und gehe durch das Loch in der Wand. Töte den Endtrail, der dort auf dich wartet, und laufe nach links. Hinter der Pflanze liegt etwas Munition. Gehe durch die Tür vor dir zum Käfig. Dort stößt du auf einen Hulk. Töte den Hulk und laufe zur rechten Seite des Käfigs, wo noch mehr Hulks Steine auf dich werfen.

Töte sie und spreng danach das Schloss des Käfigs, um den letzten Gefangenen zu befreien. Laufe weiter am Käfig vorbei und gehe nach rechts zu den beiden Endtrails. Einer steht auf dem Boden, der andere nimmt dich von links oben unter Beschuss. Töte beide und durchsuche das Gebüsch nach Energie. Rechts siehst du Teleporter 9.

Gegenüber dem Teleporter befindet sich eine Leiter. Klettere auf ihr nach oben und gehe links an der Wand entlang. Falls du Energie benötigst, findest du diese rechts auf dem Dach eines der Käfige, doch dann musst du den ganzen Weg noch einmal laufen. Laufe weiter an der Wand entlang und töte dabei alle Endtrails. Springe auf den fünften Käfig, den du gerade geöffnet hast, und schnapp dir die Satchel Charge.

Laufe weiter an der Wand entlang und an der Gabelung nach rechts zu der blauen Adlerfeder. Laufe zurück bis zur Gabelung und nimm die andere Route. Du erreichst ein Gebiet mit drei Käfigen und einer kaputten Mauer, die Stufen bildet. Klettere an dieser hinauf und betätige den Schalter für das Warp-Portal. Schieße auf die Ketten, die die Käfige halten. Sie fallen zu Boden. In jedem Käfig findest du drei rote Symbole!

Gehe zurück an der Wand entlang zum Fundort der Feder und lass dich dort nach unten fallen. Klettere an der nächsten Wand nach oben

und gehe an ihr entlang über eine schmale Brücke zum zweiten Warp-Portal, das du gerade geöffnet hast. Betrete es. Gehe zum Altar und biete die blaue Feder an. Du bekommst den Breath of Life-Talisman, der es dir erlaubt, durch tödliches Wasser zu schwimmen. Nimm den Talisman aus der Nische und verlasse den Ort. Kehre gleich danach zum neunten Teleporter zurück und betrete ihn.

Teleporter 9

Teleporter 9 bringt dich auf die andere Seite des Tores, wo du von einem Juggernaut angegriffen wirst. Töte ihn, und wenn du nach links schaust, entdeckst du ein neues Symbol in Form einer Eye of Truth-Plattform („Auge der Wahrheit“). Gehe über die Rampe nach oben und weiter nach rechts in das Gebiet des Hulks. Vor dir siehst du auf einer Plattform einen Teleporter. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite, nachdem du den Hulk umgelegt hast. Töte die Wespen und zerstöre ihr Nest.

Gehe über die Leiter nach oben. Gehe nach links über die Brücke. Du findest eine weitere Eye of Truth-Plattform und die dritte Waffenkammer. Sprenge die Schlösser der Tür und töte den Schützen, der dahinter wartet. Betrete dann Teleporter 10. Wieder einmal entdeckst du eine Taschenlampe und viele rote Kisten. Folge dem Verlauf des Tunnels vor dir und gehe weiter nach unten zu einer Kreuzung. Gehe dort nach rechts in den Raum mit der riesigen, roten Kiste. Lege dort die Sprengladung ab und renne zurück in den zehnten Teleporter.

Teleporter 10

Gehe jetzt nicht noch einmal zurück, da es nichts mehr zu holen gibt. Gehe stattdessen zurück über die schmale Brücke und durch Teleporter 11. Gehe im neuen Gebiet nach vorne über die Kreuzung hinweg. Hinter dem Baum vor dir findest du Munition für den Scorpion Launcher. Schnapp sie dir und gehe zurück, dann nach links in ein kreisrundes Gebiet, wo du den dritten Level 5-Schlüssel und Munition entdeckst. Schnapp dir die Munition und danach den Schlüssel. Mache dich auf

einen Angriff von Raptoren gefasst.

Sobald die Raptoren tot sind, solltest du hinter die Türen schauen, da du dort jede Menge Extras findest. Die Tür vor dir sollte nun auch geöffnet sein. Töte die drei Juggernauts, um eine weitere Tür zu öffnen. Gehe durch diese hindurch zum Ausgangsportal. Betrete es und kümmere dich um die Verteidigung des Totems!

Diesmal wird das Totem von Juggernauts und Schützen angegriffen. Konzentriere dich auf die Schützen, da sie das Totem sehr schnell zerstören können, wenn sie erst einmal in dessen Nähe gekommen sind. Hast du genügend Monster getötet, kehrst du zum zentralen Gebiet zurück, wo du auch abspeichern kannst.

Level 4

Du beginnst den Level in einem felsigen Korridor. Laufe nach vorne bis zum Wasserbecken. Links findest du einen Köcher, etwas weiter hinten Munition und auf der anderen Seite des Beckens einen Felsen. Klettere an diesem nach oben zu einem Baumstamm und schnapp dir die rote Energie. Darunter findest du Munition. Verlasse nun das Gebiet durch den Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite des Ortes, von dem du kamst, und nimm unterwegs das Plasmagewehr mit.

Der Tunnel führt dich in ein offenes Gebiet mit einem Abgrund vor dir. Wege führen nach rechts und links. Gehe über den linken Pfad. Du stößt auf eine inaktive Windplattform und Energie. Gehe zurück nach rechts und über die schmale Plattform. Sammle die Tranq-Pfeile vom Pfad ein und schieße auf den Endtrail, der dich hier aufs Korn nimmt. Schnapp dir die Munition vom Baum. Gehe über die Rampe nach unten auf den Pfad. Töte die beiden Demonclaws. Du erreichst ein größeres Gebiet mit einem großen Loch in der Mitte. Gehe nach rechts und hole dir die Munition aus den Fässern. Folge dem Verlauf der Wand, bis du auf einer Plattform den Primagen-Schlüssel siehst. Diesen kannst du noch nicht erreichen, also laufe weiter über die Lichtung und zerstöre das Fass, um ein Plasma-Magazin einzusammeln. Auch in den anderen beiden Fässern liegt Munition. Kehre zum Eingangsort zurück, laufe nach vorne und lass dich ins Loch fallen.

Du landest auf einer Plattform in einer Höhle mit Wasserfällen und einem Dinoskelett. Links davon führt ein Tunnel nach unten. Töte den Fireborn und laufe weiter. Der Tunnel führt dich nach oben. Töte oben den Endtrail und schlage dich nach links durch. Du gelangst an eine Mauer mit Baumstämmen, die als Steighilfe fungieren. Klettere nach oben und sammle die beiden Energie-Extras ein. Drehe dich um und springe mit Anlauf auf den Stein unter dir. Springe dann zur Mauer auf der anderen Seite und klettere nach oben zum Plasmagewehr.

Kehre zur Höhle mit dem Dinoskelett zurück und schlage dich nach rechts zum Wasserfall durch, wo du gelbe Symbole entdeckst. Folge ihrem Verlauf, bis du ein Loch voller gelber Symbole erreichst. Lass dich durch das Loch in den Tunnel darunter fallen. Gehe vorwärts, und am Ende des Tunnels siehst du den ersten Teleporter.

Teleporter 1

Du wirst in einen Raum gebeamt, der zuerst versiegelt erscheint. Läufst du jedoch nach vorne, öffnet sich ein Tunnel. Du findest dich dahinter im Raum mit dem Dinoskelett wieder. Gehe diesmal nach links durch den Korridor, der dich in eine weitere falsche Sackgasse führt. Die Mauer öffnet sich und du gelangst in einen Raum mit Munition. Vor dir führt ein Tunnel nach unten und ein Endtrail greift dich an. Am Ende des Tunnels stößt du auf ein offenes Gebiet mit Wasser. Lass dich nach unten fallen, gehe auf das Ufer auf der linken Seite, töte die Spinnen und bekämpfe den Demonclaw, der rechts im Wasser lauert.

Weiter hinten am Ufer findest du Energie. Springe ins Wasser und tauche zur Harpune, die an die Stelle der Warblade springt, wenn du es nicht anders einstellst. An beiden Enden des Beckens findest du Munition. Du siehst auch eine Rampe mit einem Loch daneben.

Tauche in das Unterwasserloch und nimm die rechte Route in ein kleines Gebiet, an dessen entferntem Ende sich der Schalter für das erste Warp-Portal befindet. Betätige ihn und schwimme an die Oberfläche, um Luft zu holen. Kehre zurück zur Kreuzung und tauche diesmal den anderen Weg entlang nach oben. Sammle dabei die gelben Symbole ein. Du gelangst in einen großen Raum.

Gehe über die Rampe auf der rechten Seite und töte den patrouillierenden Endtrail. Folge dem Verlauf der Plattform nach links und du gelangst zu einer Baumbrücke. Überquere sie, sammle die Energie dabei ein und überquere auch die zweite Brücke zu einer Plattform mit einer Kletterwand. Du musst von der Plattform an die Wand springen und dann nach oben klettern.

Oben angekommen findest du Munition und eine weitere Brücke, die nach links führt. Ein Endtrail greift dich an. Töte ihn und gehe in den Tunnel. Du erreichst einen Abgrund, bei dem ein Endtrail munter umherwandert. Töte ihn und lass dich nach unten fallen.

Links findest du Energie und Munition. Rechts liegt noch mehr Munition. Laufe in den Tunnel, den der Endtrail bewacht hat, über zwei Rampen und in ein offenes Gebiet mit Spinnenlöchern. Schlage dich nach unten in den Raum durch und töte auf dem Weg die Spinnen. Klettere an der Mauer am anderen Ende hoch.

Folge oben angekommen dem Verlauf des neuen Tunnels in ein größeres Gebiet mit noch mehr Spinnenlöchern. Ein Fireborn lauert im nächsten Tunnel. Klettere in den Tunnel, den der Fireborn bewacht hat, und folge dem Verlauf des Tunnels in eine Höhle, wo dich der erste Blind One angreift. Töte ihn und nimm die Tranq Gun mit. Laufe nach rechts, klettere an der Wand hoch und lass dich nach unten fallen, wo du Energie findest. Laufe weiter, bis du von einem Fireborn angegriffen wirst. Schnapp dir die Pfeile und die gelben Symbole, die sich auf der linken Seite befinden, und gehe nach rechts in den nächsten Tunnel, wo dich noch ein Blind One angreift. Töte ihn und folge dem Verlauf des Tunnels zu einer Plattform, die durch einen Raum mit Wasserfällen führt. Rechts siehst du Energie. Folgst du der Plattform nach links, wirst du von einem weiteren Blind One angegriffen. Am Ende der Plattform findest du Munition. Nimm sie. Gehe nach links, schnapp dir die Munition und laufe in eine Höhle mit dem ersten Warp-Portal. Du hast dieses Portal schon aktiviert, aber du benötigst die rote Feder, bevor du irgendetwas tun kannst. Verlasse den Ort und auch die Höhle. Behalte diesen Ort in Erinnerung.

Laufe auf der Plattform zurück, bis du über dem Wasser stehst.

Springe hinein. Untersuche das Wasser auf Energie und Munition und gehe zum östlichen Ende dieses Gebietes. Auf einer Rampe liegen gelbe Symbole. Laufe auf der Rampe nach oben zu den zwei Fässern, dem Shredder und der Energie auf der rechten Seite. In den Fässern findest du Munition und ein rotes Symbol. Laufe weiter auf der Plattform entlang zum Shredder. Links auf der Mauer siehst du einen neuen Schalter. Betätige ihn und klettere links davon auf die Mauer.

Teleporter 2

Am Ausgang des Tunnels wirst du von einem Schlammwurm angegriffen. Töte ihn und die Spinnen, die aus der Passage von links kommen. Vor dir siehst du Teleporter 2, aber benutze ihn noch nicht, da du sonst in den Raum kommst, den du vorher über die Rampe im Raum mit den ersten Spinnenlöchern erreicht hast. Gehe stattdessen nach links die Passage entlang und an der Gabelung nach rechts zu einem weiteren Loch im Boden. Das ist Loch 2.

Teleporter 3

Hinter dir befindet sich ein Raum mit einem Teleporter und Munition. Das ist Teleporter 3. Er führt dich dorthin zurück, wo du in Loch 2 gefallen bist. Benutze ihn nicht, es sei denn, du benötigst Energie, denn in dem Raum liegt eine Menge. Machst du es trotzdem, dann rechne mit einem neuartigen Monster!

Nachdem du dich durch Loch 2 hast fallen lassen, siehst du vor dir eine Kreuzung, von der drei Korridore wegführen. Ein Fass steht auch dort. Rechts im Tunnel findest du Energie. Folge dem Verlauf des Tunnels, und du gelangst in das Kreuzungsgebiet bei der zweiten Öffnung. Laufe durch den dritten Korridor und hebe die Mag 60 auf. Laufe in den Raum dahinter, wo sich der Tunnel hinter dir schließt. Eine große Spinne fällt von der Decke. Sie bespuckt dich mit Säure und attackiert dich mit ihren Beinen, wenn du ihr zu nahe kommst.

Töte die Spinne, dann öffnet sich die Wand an zwei Stellen. In einer findest du einen Granatwerfer, in der anderen einen Tunnel. Schnapp dir die Waffe und rechts den Köcher und nimm aus den Fässern die

Munition. Verlasse den Raum und folge dem Verlauf des Korridors nach links in ein Gebiet, wo du von zwei Endtrails und Spinnen angegriffen wirst.

Sobald du den Raum betrittst, beginnt der Boden zu beben. Rechts findest du zwei gelbe Symbole und eine Leiter, die zum Wasser führt. Am Ende des Raumes findest du noch einen Schalter. Betätige ihn, um die Tunnels rechts und links des Wassers zu öffnen. Spinnen greifen an. Gehe durch den linken Tunnel, schnapp dir die Energie und laufe weiter. Bekämpfe den Demonclaw. Schau am Ende des Tunnels nach oben, wo du einen Schalter siehst. Schieße auf ihn und gehe zurück in den anderen Tunnel. Töte den nächsten Demonclaw und schieße oben auf den zweiten Schalter. Im Wasser wird ein Tor geöffnet, das du über eine Leiter erreichen kannst. Lass dich nach unten ins Wasser fallen und gehe den Tunnel entlang. Sammle die Energie ein und gehe über die Leiter am anderen Ende des Tunnels.

Schnapp dir die gelben Symbole und klettere an einer Leiter nahe der Schalter nach oben. Oben siehst du auf einer Plattform eine Zugbrücke und auf der anderen eine neue Waffe, die Charge Dart Rifle. Schnapp sie dir und überquere die Brücke, wo du mit einem Blind One konfrontiert wirst. Töte ihn und laufe vorwärts in einen Raum, in dem der Höhlentürschlüssel in der Luft hängt. Springe nach vorne zum Schlüssel, lass dich nach unten in den Raum fallen und berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen. Ein Fat One attackiert dich. Töte ihn und gehe in den Raum dahinter, wo viele Kristalle zu sehen sind.

Sprengst du das Fass, fällt eine Säule aus Stein herunter. Eine Brücke entsteht. Laufe vorsichtig über die neue Brücke und betrete den Tunnel mit der Energie davor. Folge seinem Verlauf bis ins nächste Gebiet, wo eine Plattform über eine weitere Schlucht führt. Weitere Steine fallen von oben herab und du wirst von drei Fireborns angegriffen. Laufe im Kampf zum Zentrum der Plattform mit der Mag 60 und schalte sie von dort aus. Laufe weiter zur anderen Seite des Raums, nimm rechts die Munition mit und gehe in den nächsten Tunnel. Du erreichst ein offenes Gebiet mit herabfallenden Steinen und einem Blind One. Töte ihn und laufe über die Steinbrücke hinweg zum

nächsten Tunnel.

Laufe weiter bis zur nächsten Steinbrücke und dem Fat One. Laufe über die Brücke in den Tunnel. Gehe bis zum Ende des Tunnels und töte den Endtrail. Du erscheinst auf einer Plattform. Laufe auf ihr entlang, töte die Spinnen und gehe am ersten Tunnel vorbei. Laufe weiter zum nächsten Tunnel und töte die Spinne, die den Flammenwerfer bewacht. Nimm den Flammenwerfer mit und gehe zurück zum Tunnel, an dem du gerade vorbeigelaufen bist. Darin findest du den ersten Level 6-Schlüssel. Halte aber deinen Flammenwerfer bereit, da du sofort nach Aufnahme des Schlüssels von vier Clawfeets angegriffen wirst. Der Eingang wird im Kampf verschlossen sein.

Töte die Gegner und nimm die Munition mit. Gehe durch den Tunnel und sammle die rote Energie ein. Das Tor vor dir öffnet sich, nachdem eine Brücke auf der anderen Seite herabgelassen wurde. Überquere die Brücke und töte den Fat One. Greife danach die Spinnen an und erschieße den nächsten Fat One aus der Distanz.

Eine große Spinne wartet im nächsten Gebiet auf einer Plattform auf der anderen Seite des Raums. Sie kann dich aber noch nicht erreichen. Schieße von der Plattform aus auf sie und zerstöre das Fass bei der Säule. Jetzt kannst du über die Schlucht gehen. Links findest du auf der anderen Seite eine Munitionskiste. Laufe über die Rampe nach oben zum ersten Speicherportal rechts am Ende des Tunnels. Speichere den Spielstand ab! Im Fass findest du Energie. Töte den Fat One und erledige auch die Blind Ones, die auf den Brücken stehen. Laufe nach rechts über die Steinbrücke, vor der die Mag 60 steht.

Du gelangst an ein weiteres verschlossenes Tor. Schieße rechts auf den Schalter an der Wand, um es zu öffnen, und töte die beiden Demonclaws. Betrete den Tunnel, überquere die Steinbrücke, gehe in den kurzen Tunnel und an einem weiteren verschlossenen Tor vorbei, das du wiederum per Schalter öffnen kannst. Energie findest du im Baum. Kehre dann zum Tor zurück und schieße auf den Schalter.

Hebe den Shredder auf, töte die beiden Demonclaws und folge dem Verlauf des Tunnels. Gehst du an der Kreuzung nach rechts, erreichst du Loch 3. Lass dich nach unten fallen.

Teleporter 4

Direkt vor dir befindet sich im Korridor der Teleporter 4, der dich zurück zu Loch 3 befördert. Gehe vorher nach rechts, töte die Spinnen und laufe durch den Tunnel. Töte den Endtrail. Du gelangst in einen Raum mit Wasser, das aus einem Loch strömt. Plattformen hängen in der Luft. Auf einer liegt die rote Feder.

(Hinweis: Wenn du beim nächsten Versuch herunterfällst, solltest du dich durch das Loch in der Mitte des Raums fallen lassen. Folge dann dem Wasserlauf zu einem Wasserfall und lass dich fallen. Gehe nach links unter die beiden Steinbrücken und lass dich vom nächsten Wasserfall fallen. Gehe dann nach links ins Wasser und du findest einen Teleporter. Gehe durch diesen hindurch, denn so gelangst du wieder nach oben zu Loch 3. Dort lässt du dich erneut in den Raum mit der Feder fallen.)

Springe über die Plattformen, bis du zu einem Wasserfall kommst. Springe über ihn hinüber, folge dem Verlauf des Tunnels und töte die Spinnen und den Endtrail. Bewege dich ins nächste Gebiet, wo du von zwei Demonclaws angegriffen wirst. Lass dich vom Rand ins Wasser fallen und gehe nach rechts zum Rand des Wasserfalls, von wo aus du zur roten Feder springen kannst. Schnapp sie dir und kehre über die Teleporter zurück zu Teleporter 2. Gehe nach vorne durch den Level zum ersten Warp-Portal, betrete es und biete die Feder an. Du erhältst den Heart of Fire-Talisman, mit dem du über Lava laufen kannst.

Kehre danach zum Raum mit der Feder zurück und lass dich nach unten zum Wasser fallen. Falle weiter durch das Loch in ein anderes Wassergebiet, wo du rote Symbole und einen Flammenwerfer findest. Vernichte die Demonclaws.

Laufe zum nächsten Wasserfall und stürze dich dort zu einem Demonclaw hinab. Gehe nach links unter die Steinbrücken und lass dich auch vom nächsten Wasserfall fallen. Untersuche das Unterwassergebiet. Du findest jede Menge Extras und einen Teleporter. Betrete ihn nicht, sondern tauche nach Norden zum Ende des Raums. Schieße auf den Schalter, um eine Unterwassertür zu öffnen. Zwei Demonclaws greifen dich an. Töte sie und schwimme in den

Durchgang. Folge dem Verlauf des Tunnels in den trockenen Tunnel. Laufe diesen entlang, nimm das Gewehr mit, und du kommst auf einen Weg über dem Schalter. Töte den Endtrail und schnapp dir die Munition. Gehe nach links, nimm die Energie mit und gehe zurück in den Felsen.

Laufe durch den Tunnel zu einem anderen Weg mit mehr Munition und einem Endtrail. Laufe weiter und du erreichst ein Gebiet mit drei Fässern. Darin findest du Munition. Laufe an den Kreuzungen erst links, dann rechts zu den anderen Fässern mit Munition. Gehe zurück und nimm die andere Route bis zu einem neuen Fass mit Energie und einem Tek-Bogen vor einem Tunnel.

Nimm den Bogen, und der Tunnel schließt sich. Drei riesige Spinnen greifen dich an. Sie fallen von der Decke und spucken mit Säure. Ekelhaft! Töte sie, und der Tunnel öffnet sich. Laufe hindurch, töte die Spinnen und den Fat One und gehe durch den Raum mit den Spinnenlöchern. Weiter geht's durch einen Tunnel zu einem verschlossenen Tor, das sich öffnet, sobald die Brücke herabgelassen ist.

Töte den Blind One und überquere die Brücke in den Tunnel auf der anderen Seite. Folge dem Tunnel und gehe an der Biegung nach rechts. Du schaust auf den zweiten Höhlenschlüssel. Springe nach unten, schnapp ihn dir und springe zurück auf die Mauer. Klettere wieder nach oben und kehre zum Hauptkorridor zurück. Gehe weiter nach rechts. Töte im angrenzenden Gebiet den Blind One, um die nächste Tür zu öffnen. Drei Clawfeet greifen dich an. Schnapp dir die Munition und gehe durch die Tür auf eine Steinbrücke, wo dich ein Fat One angreift. Töte ihn. Überquere die Brücke. Gehe in den mit Spinnen überfüllten Raum und laufe bis an sein Ende. Rechts geht es über eine Rampe auf eine andere Steinbrücke mit einem Fat One und einem Blind One.

Töte sie und laufe weiter über die Brücke zur ersten Satchel Charge und zwei roten Symbolen. Töte einen weiteren Fat One, der dich von einer Nische aus beschießt. Springe von der Steinbrücke zur Mauer und klettere in die Nische. Laufe durch den Tunnel, töte den Clawfeet und halte an der Kreuzung an, wo du links eine Sackgasse und rechts ein Loch siehst. Lass dich in Loch 4 fallen.

Teleporter 5

Direkt vor dir befindet sich Teleporter 5, der dich zu Loch 4 bringt, also gehe nicht hindurch. Gehe stattdessen nach rechts und töte den Blind One. Berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen, nachdem du die Munition eingesackt hast. Diese Tür führt in eine Lüftungskammer. Betrete sie, und du siehst vor dir ein Plasmagewehr, eine Öffnung in der Mitte und rechts von der Tür eine Rampe in einem Tunnel. Gehe durch den Tunnel auf eine Holzplattform, wo links und rechts Blind Ones in den Löchern lauern. Vor dir hängt ein großer Stein. Lege die Sprengladung beim Stein ab, halte Abstand und gehe zurück durch Teleporter 5. Wenn du aus dem Teleporter kommst, solltest du zur Nische zurückgehen, in die du von der Brücke aus gesprungen bist, und dich ins Wasser fallen lassen. Laufe zurück durch die Unterwassertür und überquere alle Brücken, bis du diejenige mit der Satchel Charge findest. Überquere auch diese Brücke und gehe weiter durch den nächsten Tunnel. Töte die Gegner und du erreichst schon bald eine neue Kreuzung. Gehe nach rechts zu Loch 5 und lass dich fallen.

Teleporter 6

Der befindet sich genau vor dir und bringt dich zu Loch 5. Gehe, bevor du den Teleporter erreichst, nach links über eine Rampe und nach unten zu einem Loch im Boden, durch das du ins Wasser fällst. Du findest eine Harpune und Energie. Schwimme in den Unterwassertunnel und folge seinem Verlauf. Nimm die gelben Symbole mit. Du erreichst einen Raum mit zwei blockierten Tunnels und einem Ausgang. Schwimme nach rechts durch den einzigen Tunnel, der nicht blockiert ist, in ein breites Gebiet mit Energie und Harpunen. Schwimme an die Oberfläche und klettere auf die tiefe Plattform. Springe auf die nächste mit der Energie und von dort aus weiter zur rotierenden Holzplattform. Über die Mauer gelangst du zu einem Tunnel, an dessen Ende du einen Schalter findest, der alle Unterwassertüren öffnet.

Betätige ihn und lass dich zurück ins Wasser fallen. Kehre wieder zum Raum mit den zwei Unterwassertüren zurück und gehe sofort an

der nächsten Kreuzung nach links. Du gelangst in einen Raum, in dem du auftauchen kannst. Springe hoch zum Tunnel und folge seinem Verlauf bis zur zweiten Satchel Charge.

Lass dich durch das Loch nach unten fallen. Nimm die roten Symbole mit und gehe geradeaus weiter und durch das nächste Loch zurück ins Wasser. Schwimme an der nächsten Kreuzung nach links, dann nach rechts und nimm den linken Tunnel, wenn du im Raum mit den Torpedos bist. Gehe an der nächsten Kreuzung wieder nach links, nochmals links und nach dem nächsten Raum wieder links, wo du Energie findest. Drehe dich um und gehe nach links aus dem Tunnel heraus. Du gelangst zu einem Höhlenschlüssel. Gehe hier nach rechts und du kommst direkt in den nächsten Raum mit einer Kreuzung. Gehe erst rechts, dann links. Du erreichst einen Teleporter und jede Menge Extras. Betrete Teleporter 7.

Vor dir steht ein Schlüsselstein und du findest Munition. Berühre den Stein, um links die Tür zu öffnen, die in die zweite Lüftungskammer führt. Betrete die Kammer und hebe den Shredder auf. Klettere über die Rampe rechts hinauf und platziere die Sprengladung am Stein. Kehre zum Tunnel zurück, um den Explosionen auszuweichen. Laufe nach unten, töte die Fat Ones und kehre zurück durch den Teleporter.

Gehe ins Wasser und schlage dich zum Raum mit den Kreuzungen durch. Gehe nach links durch den Tunnel zum dritten Höhlenschlüssel. Gehe von hier aus geradeaus weiter, dann im nächsten Raum nach links und schnapp dir den Torpedowerfer. Laufe durch den Tunnel und töte die Fireborns. Klettere aus dem Wasser in einen Raum mit Fässern. In denen liegen einige Extras. Betrete Teleporter 7.

Teleporter 7

Töte gleich hinter dem Teleporter den Blind One und berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen. Töte die vier Clawfeets. Sprenge im nächsten Raum die Fässer mit der Munition. Betätige den Schädel-Schalter, um die Tür hinter dir zu öffnen. Schnapp dir den Tek-Bogen und laufe durch den Tunnel in ein Gebiet mit einem Blind One. Im Fass liegt etwas Munition. Töte den Fat One. Laufe über die Rampe nach

unten zu den rotierenden Plattformen mit dem Fat One.

Lass dich nach unten fallen und zerstöre die Fässer. Laufe nach vorne und suche nach Granaten und roten Symbolen. Links findest du gelbe Symbole auf einer steilen Schrägen. Gehe auf dieser hinab und laufe über die Plattform in ein flaches Gebiet. Gehe nach rechts an einigen Lavabecken vorbei zu einer Höhle, in der eine Spinne einen Schalter bewacht. Zerstöre die Fässer, töte die Spinne und öffne mit dem Schalter die Tür auf der rechten Seite. Ein Feuerdämon greift dich an. Gehe in den Tunnel und bekämpfe den nächsten Feuerdämon. Du findest ein Plasmagewehr und eine Heart of Fire-Plattform. Von der anderen Seite aus nimmt dich ein Feuerdämon unter Beschuss. Den erreichst du über die rotierenden Plattformen. Töte ihn, springe auf die Lava und laufe zur Säule mit den Sunfire Pods.

Gehe zum anderen Ufer, wo du den Feuerdämon getötet hast, und betrete den nächsten Tunnel, in dem eine weitere Heart of Fire-Plattform zu finden ist. Schnapp dir auf der anderen Seite die Munitionskiste und gehe über die Rampe in den Tunnel. Töte den Clawfeet und gehe weiter. Töte den Dämon und überquere die Brücke in einen Tunnel hinein. Durch diesen erreichst du einen Raum mit Spinnen und einem Blind One. Laufe über die Plattform nach links, zerstöre die Fässer und betätige den Schalter für das Warp-Portal. Laufe zum Eingangsbereich zurück und klettere an der Wand nach oben. Oben entdeckst du einige Pfeile. Gehe durch den Tunnel, töte die Gegner. Links siehst du ein offenes Warp-Portal und vor dem Fat One ein Sunfire Pod. Rechts findest du Energie.

Betrete das zweite Warp-Portal. Laufe nach vorne und über die Rampe in einen Raum. Berühre die runde Tafel und lass so zwei Zyklopen frei. Töte sie, und die Tür, markiert mit der kreisrunden Tafel, wird geöffnet. Laufe durch den Tunnel.

Am Ende des Tunnels nehmen dich blaue Zyklopen unter Beschuss. Töte sie und gehe über die Leiter in einen Bereich, wo ein einzelner Zyklop dich angreift. Töte auch ihn (was sonst?) und gehe in die beiden Nischen auf der linken Seite. Berühre die Räder, um die Plattform im Raum darunter zu drehen, und öffne damit die Tür des Raumes mit den

ersten beiden Zyklopen. Gehe zurück in den neuen Raum, laufe in der Mitte nach links und betrete den kleinen, runden Raum, in dem sich ein Rad befindet. Die Tür schließt sich und vier Zyklopen greifen an. Töte sie, drehe am Rad und kehre in den Raum davor zurück. Gehe nach links in den nächsten Raum, wo dich ein roter Zyklop erwartet. Töte ihn, um die letzte Tür zu öffnen; und du findest das vierte Nuke-Stück. Verlasse das Warp-Portal.

Laufe zurück durch alle Räume zum Raum mit den Lavabecken. In der Schlucht siehst du Plattformen. Springe auf die erste und warte. Springe dann auch auf die zweite, die dritte und über die vierte in die Höhle. Laufe durch den Tunnel, töte die Gegner, gehe über die Steinbrücke, sammle die Extras ein und laufe weiter nach rechts. Töte den Fat One, gehe an der Kreuzung nach rechts und lass dich in Loch 6 fallen.

Teleporter 8

Laufe vorwärts. Direkt vor dir steht Teleporter 8, der dich zu Loch 6 zurückbringt. Im Raum mit dem Teleporter findest du Munition, falls du sie brauchst. Gehe ansonsten nach links die Rampe hinab, töte den Demonclaw und laufe weiter durch den Tunnel bis zu einer Öffnung mit einer Mag 60. Folge dem Verlauf der Plattform nach links unten und du erreichst eine Heart of Fire-Plattform. Im Fass findest du Munition. Laufe auf die Lava und sammle die roten Symbole ein. Schieße auf den Schalter an der Mauer. Gehe links durch den Tunnel. Nimm die rote Energie und laufe weiter geradeaus am Hügel hinab zum Plasmagewehr. Rechts gelangst du in einen Raum mit einer Heart of Fire-Plattform. Untersuche die Lava und du findest Extras.

Gehe zurück zur Heart of Fire-Plattform und rechts die Rampe hinauf. Töte den Feurdämon, schnapp dir die Munition und laufe über die Plattform zum Tunnel. Laufe durch diesen in ein offenes Gebiet mit vielen Spinnen. Der Tunnel hinter dir schließt sich und zwei große Spinnen fallen von der Decke. Töte sie und zerstöre die Fässer. Gehe durch den neuen Tunnel zur Steinbrücke, die nach oben zu einem Feurdämon führt. Töte auch den nächsten Dämon und gehe über die Brücke in einen Tunnel. Gehe an der Kreuzung nach links durch die

roten Symbole und dann wieder nach links zu Loch 7. Lass dich nach unten fallen.

Teleporter 9

Laufe nach vorne zu Teleporter 9, der dich zu Loch 7 bringt. Gehe noch nicht hindurch. Gehe stattdessen nach rechts in ein offenes Gebiet und nimm den Flammenwerfer mit. Der Tunnel schließt sich hinter dir und vier Schlammwürmer greifen an. Töte sie und die zwei Clawfeets, dann öffnet sich die Tür auf der linken Seite. Laufe durch den Tunnel in ein offenes Gebiet mit einem Blind One. Sammle die Energie und die Munition ein und schaue hinter die Steine, um einen Tek-Bogen zu finden. Eine schmale Plattform führt nach unten. Laufe darüber nach unten zum Fat One. Schnapp dir den Treibstoff für den Flammenwerfer und laufe durch den nächsten Tunnel über eine Rampe zu zwei Demonclaws. Töte im folgenden Raum die Spinnen und klettere an der Wand nach oben. Springe zurück, um auf dem Stein Energie einzusacken. Töte danach die große Spinne im Tunnel, gehe in den angrenzenden Raum und hebe die Munition auf. Klettere links an der Wand hinauf und gehe durch den Tunnel zur Steinbrücke. Folge ihrem Verlauf zu einem Blind One. Gehe an der Kreuzung geradeaus zur Plattform mit Sunfire Pods. Kehre zurück zur Kreuzung und nimm die andere Route nach oben. Töte den Blind One, nimm die Energie, laufe weiter und du findest einen Shredder. Gehe in den nächsten Tunnel.

Töte die Spinnen. Laufe durch den Tunnel zu einem Fat One. Töte ihn. Du erreichst eine Plattform. Gehe nach links, töte den Fat One und laufe weiter. Nimm die Munition mit. Erreichst du die nächste Wand, kannst du einen Cerebral Bore sehen. Gehe an der Wand nach links und über die Plattform zur anderen Wand. Gehe wieder nach links und du erreichst das Ende der Plattform. Links siehst du eine Plattform mit roten Symbolen. Springe rüber auf die andere Seite und halte dich mit Seitwärtssprüngen etwas rechts. Nimm die rote Energie und die roten Symbole mit und betrete den Tunnel. Laufe hindurch in ein offenes Gebiet mit einem weiteren Fat One. Töte ihn und die Clawfeets. Schnapp dir die Munition. Gehe nach links in den Tunnel. Töte den

Endtrail, um das Tor zu öffnen. Schnapp dir den Cerebral Bore! Springe runter auf die Plattform und gehe nach vorne. Laufe weiter, dann nach unten über eine Rampe. Nach rechts geht es in ein Gebiet mit Kristallen und einem Plasmagewehr. Töte die große Spinne und gehe durch die blaue Energie nach links. Nimm die Munition und töte die große Spinne. Laufe weiter bis zur nächsten Spinne. Töte sie, öffne das Tor, gehe hindurch und nimm die Mag 60.

Laufe weiter in das nächste Gebiet mit dem zweiten Level 6-Schlüssel. Du wirst angegriffen. Töte alle Gegner, um die Tür vor dir zu öffnen, und nimm die Munition mit. Verlasse den Raum, nimm die rote Energie mit und töte die Spinnen. Laufe weiter zum Demonclaw und zum Fat One beim Tor.

Gehe über die Plattform in den nächsten Tunnel. Töte den Blind One und den Fat One, um das neue Tor zu öffnen. Laufe durch den Tunnel und du gelangst auf eine Steinbrücke. Folge ihr bis zum Ende und töte dabei den Blind One. Schau an der Kante nach unten und du siehst die dritte Satchel Charge sowie Energie. Springe runter und nimm die Charge. Vier Fireboms greifen dich an. Töte sie, betrete den Tunnel und halte Ausschau nach einer Mag 60. Laufe nach links, nimm die Energie mit und erledige die Spinnen. Gehe an der nächsten Biegung wieder nach links und töte die große Spinne. Lass dich in das Loch hinter ihr fallen, das ist Loch 9. Vor dir steht Teleporter 12. Gehe aber zunächst nach rechts. Nimm die Pfeile mit. Du gelangst in einen Raum mit hölzernen Rampen. Du wirst angegriffen. Nimm die Munition und die Symbole mit. Gehe nach links über die nächste Rampe und weiter nach links in den Raum mit den vier Fat Ones. Töte sie und hole dir aus den Käfigen die Munition und den Höhlenschlüssel. Verlasse den Raum und überquere die Brücke. Töte vier weitere Fat Ones und schnapp dir den zweiten Schlüssel. Gehe zurück in den Hauptraum und weiter in den kleinen Nebenraum. Töte den Blind One und berühre die beiden Schlüsselsteine. Die Tür zur letzten Lüftungskammer wird geöffnet.

Teleporter 12

Nimm den Granatwerfer und gehe in die Kammer. Nimm das Sunfire Pod und gehe nach rechts durch den Tunnel. Töte die Fat Ones. Lege die letzte Ladung beim Stein ab und ducke dich. Gehe zurück durch Teleporter 12 und laufe zum flachen Gebiet, wo du den Tek-Bogen gefunden hast. Gehe nach rechts über die Rampe und über eine schmale Plattform. Töte die Gegner. Du erreichst eine Plattform mit einem Flammenwerfer. Gehe nach rechts zu den Spinnen. Rechts siehst du ein Tor in der Wand und ein zweites Speicherportal. Speichere ab! Töte nach Verlassen des Portals die Spinnen und gehe durch das nun offene Tor. Erschieße am anderen Ende des Tunnels den Endtrail auf der Plattform und springe dann hinüber. Laufe weiter zum nächsten Endtrail und betrete den folgenden Tunnel.

Laufe durch den Tunnel nach oben, töte zwei Demonclaws und gehe an der Kreuzung nach links und runter auf ein Plateau, wo du einen weiteren Höhlenschlüssel findest. Nimm ihn und gehe zurück durch den Tunnel, an der Kreuzung vorbei und hoch zur Brücke mit dem Endtrail. Töte ihn und töte bei der nächsten Rampe zwei weitere Endtrails. Oben öffnet sich eine Tür. Gehe hindurch, töte die Spinnen, nimm rechts die Munition mit und laufe weiter in das Gebiet hinein. Untersuche das Gebiet nach Extras. Berühre den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen. Töte sämtliche Gegner. Nimm die Munition mit und gehe nach rechts durch die Tür. Lass dich in Loch 8 fallen.

Teleporter 10

Hinter dir liegt etwas Munition für den Cerebral Bore. Der Teleporter 10 vor dir bringt dich zu Loch 8 zurück. Gehe nach vorne und nach links in einen Tunnel. Am Ende wartet ein Endtrail. Töte ihn, bewege dich vorwärts und töte den Blind One unter dir. Springe auf die erste erhobene Plattform und laufe weiter über die nächsten vier bis in den Tunnel.

Laufe durch diesen hindurch, töte die Spinnen und spreng die Steinsäule mit Hilfe der Fässer. Ein Stein fällt herunter. Töte die Spinne auf der anderen Seite und laufe rüber in einen Tunnel, an dessen Ende

sich ein Shredder befindet. Im Raum findest du den dritten Level 6-Schlüssel. Hebst du diesen auf, wirst du von vier Clawfeets angegriffen.

Wenn du sie tötest, wird die Tür geöffnet. Ein Blind One greift an. Töte ihn und eine weitere Tür wird geöffnet. Wieder greift dich ein Blind One an. Suche nach dem Kampf den Raum nach Munition und Waffen ab! Gehe anschließend durch die Tür zum Levelportal und verlasse den Level.

Der Kampf mit der Königin

Laufe durch den Tunnel bis ans Ende und springe rüber zur runden Plattform. Töte die Maden, die aus dem grünen Schleim kommen, bis eine Zwischensequenz den Boss zeigt. Zerstöre die vier Tentakel und töte die Käfer. Von der Decke aus wirst du mit Säure bespuckt. Töte die merkwürdigen Behälter, die Maden und schieße ins Zentrum zwischen den vier Tentakeln an der Decke. Weitere Maden greifen an. Töte sie und schieße letzten Endes in das große Auge, sobald es geöffnet ist.

Level 5

Du beginnst auf einer Plattform, die in zwei Richtungen führt. Sofort wirst du von zwei Geschützen unter Beschuss genommen. Renne nach rechts außerhalb der Schussweite des einen Geschützes und zerstöre das andere. So öffnest du einen Raum rechts vom Geschütz mit einem Energie-Extra und einem Mantid darin. Vernichte den Mantid, gehe nach links und zerstöre das zweite Geschütz. Ein weiterer Mantid greift dich an. Töte ihn und schnapp dir die Energie aus der Nische. Laufe nach links, wo du auf ein weiteres Geschütz stößt. Zerstöre es, töte den nächsten Mantid, nimm die Energie und laufe weiter nach links zum nächsten Geschütz. Das Kraftfeld im Zentrum verschwindet nach dem Gefecht. Töte den vierten Mantid in der Nische, nimm die Energie und laufe weiter zum Zentrum auf eine der Plattformen. Töte die vier Mantids. Nimm die Plasma-Clips und laufe zum ersten Teleporter im Zentrum. Nimm die vier roten Symbole mit. Betrete Teleporter 1.

Teleporter 1

Vor dir dreht sich eine große Säule. Das ist ein Kraftfeldgenerator. Untersuche zunächst das Gebiet. Du findest eine Dart Rifle, einen Shredder, eine Mag 60 und zwei Käfer. Töte die Käfer, gehe in die nördlichen Bereiche und schieße auf den Bildschirm auf der entfernten Wand. Du findest ein Paket mit 150 Plasmas. Schieße als Nächstes auf den Kraftfeldgenerator, um ihn zu zerstören und das Kraftfeld zu senken. Sammle die gelben Symbole ein.

Gehe nach Westen durch den Tunnel in den nächsten Raum. Töte alles Leben und spreng die Behälter im Raum. Zerstöre dann den Kraftfeldgenerator und gehe durch die Tür.

Kehre zum Zentralraum zurück und gehe diesmal nach links durch die andere Tür, wobei du von Käfern attackiert wirst. Töte sie, nimm die Energie im Tunnel und zerstöre im nächsten Raum alle Behälter und Lebewesen. Nimm die Energie mit und klettere auf das Liftfeld im Osten des Raumes, um auf die Plattform darüber zu gelangen.

Betrete den Tunnel und folge seinem Verlauf bis zu einer Ecke. Gehe nach links in den Tunnel hinein und schnapp dir die Plasma-Rifle. Du erreichst einen runden Raum mit einigen Behältern und einem Mantid. Zerstöre die zentralen Bildschirme an der rechten und linken Wand, und du kannst Munition einsacken. Laufe weiter geradeaus und gehe nach rechts den Hügel hinab. Weiter geht's durch den Korridor bis zur Tür, die von einem Mantid bewacht wird. Töte ihn. Die Tür öffnet sich. Dahinter siehst du im Zentrum auf einem Podest den vierten Level 6-Schlüssel. Aus den hinteren Ecken schießen organische Geschütze auf dich. Zerstöre sie und gehe nach rechts aus dem Raum in einen weiteren Tunnel. Töte den Mantid, betätige den grünen Schalter an der Wand, um die schwebenden Plattform im Raum davor ins Zentrum zu bewegen. Kehre zum Raum mit dem Schlüssel zurück und klettere über die Plattform zu ihm hinauf. Gehe zur Ostseite des Raums, wo sich ein neuer Tunnel geöffnet hat, und durchquere diesen. Du erreichst einen Gang. Laufe nach rechts über einen Hügel zu einer Tür, die sich bei Annäherung öffnet. Gehe durch die Kammer mit dem Teleporter im Zentrum. Betrete Teleporter 2.

Teleporter 2

Berühre im nächsten Raum die Tür vor dir und betrete den Korridor, der sich dahinter befindet. Du erreichst eine Kreuzung. Gehe in den Raum vor dir und schieße auf die Behälter, die zwei Käfer und den Mantid. Sammle die Munition ein und kehre zur Kreuzung zurück. Nimm diesmal die linke Route in den Korridor mit den gelben Symbolen zu einem Gewehr, wo dich ein Mantid angreift. Durch den Korridor erreichst du eine weitere Tür.

Schnapp dir hinter der Tür den Flammenwerfer, und du befindest dich plötzlich auf einer Plattform mit Energie. Laufe über diese nach links und schieße auf die Hindernisse. Töte auch den Mite, der dich angreift. Am Ende der Plattform findest du gelbe Symbole und einen Köcher mit Tek-Pfeilen. Schalte zur Karte um, und du siehst unter dir einige Plattformen. Springe vom Punkt rechts von den Symbolen zur ersten runden Plattform und schnapp dir die Energie. Töte die Mantid-Schützen und schaue über den Rand Deiner Plattform auf die nächste darunter. Springe auch auf diese und schnapp dir das rote Symbol. Springe weiter zur nächsten Plattform mit den beiden beweglichen Strukturen. Töte die Mites und folge der Reihe aus gelben Symbolen zum Rand der Plattform, wo du eine weitere siehst. Schaue nach oben und schieße auf das organische Geschütz. Springe weiter zur nächsten Plattform und rüber zum anderen Ufer. Nimm die roten Symbole und das Gewehr und gehe durch die Tür in einen Tunnel.

Du erreichst einen Kreuzungsraum mit einem drehenden Objekt in der Mitte. Nimm den linken Ausgang in einen Raum mit Behältern, Darts und einem Clip. Spreng alle Behälter, um einige Mites loszulassen, die du anschließend tötest. Gehe zurück in den Raum davor und durch die nächste linke Tür zu einem Kraftfeldgenerator. Töte den Mantid und spreng dann den Generator.

Gehe wieder zurück in den vorherigen Raum und nach links in das Gebiet mit dem Mantid und einem großen Lift im Zentrum. Springe auf den Lift, wenn er sich nach unten bewegt, und fahre nach oben. Gehe nach rechts durch eine Tür und sammle die Extras ein. Bewege dich vorsichtig in den Raum hinein, da du von zwei Geschützen angegriffen

Teleporter 3

Gleich nach Deiner Ankunft kommt ein Mantid durch die Tür und greift dich an. Betrete den nächsten Raum. In den Nischen findest du einen Granatwerfer, Munition und einen Mantid. Gehe in den nächsten Raum. Zwei Söldner greifen dich an. Töte sie (du musst ein bisschen nach ihnen suchen) und gehe in die Nische im Zentrum, um einen Shredder und Munition einzustecken. Betätige den ersten Schalter, drehe dich sofort um und töte die angreifenden Mites. Gehe im Uhrzeigersinn weiter, sammle die Shredders und Energie-Extras ein und betätige nach und nach die Schalter.

Die Plattform auf der Südseite bewegt sich nun. Gehe auf die Plattform und fahre damit zum Tunnel. Folge seinem Verlauf, sammle die Symbole ein und nimm das Flammenwerferbenzin mit. Rechts aus der Nische kommt ein Mantid, wenn du darauf schießt. Laufe weiter geradeaus, töte die Käfer, und du erreichst eine Tür, die von einem Mantid bewacht wird. Töte ihn, um die Tür zu öffnen, und gehe in den Gang, der dahinter liegt. Du erreichst eine Tür. Hinter der Tür findest du ein Speicherportal. Speichere hier deinen Spielstand ab!

Gehe hinter dem Portal durch die nächste Tür auf der linken Seite und durch den Korridor zu den Mantids. Laufe über den Weg in den nächsten Tunnel nach unten, über zwei Rampen, und schnapp dir die Granaten aus der Nische rechts. Laufe weiter auf einer Rampe zu Teleporter 4.

Teleporter 4

Gehe im nächsten Raum vorwärts durch eine Tür, hinter der dich ein Mantid angreift. Du stehst auf einer Plattform mit gelben Symbolen. Gehe nach links und zerstöre dort die Behälter und den Mantid. Nimm die Energie und gehe durch die Tür, die sich anschließend öffnet.

Folge den roten Symbolen zur nächsten Tür, hinter der du einen Raum mit zwei Ausgängen vorfindest. Rechts oben siehst du eine PFM-Layer, die du aber noch nicht erreichen kannst. Gehe zurück zur Plattform mit den Symbolen, schalte die Karte ein, und du siehst eine runde Plattform unter dir. Springe darauf, und du findest eine Firestorm-

Kanone und etwas Energie.

Bewege dich nach vorne zum Rand der neuen Plattform und schaue nach unten. Erschieße mit dem Tek-Bogen den Mantid auf der Plattform unter dir und springe zu den gelben Symbolen. Gehe durch die Tür in den Raum dahinter, wo vier organische Geschütze das Feuer eröffnen. Zerstöre sie mit der Firestorm. Eine Tür wird geöffnet und ein Mantid greift an.

Töte ihn und gehe durch die nun offene Tür. Ein Mantid bewacht einen Kraftfeldgenerator. Töte ihn und zerstöre den Generator. Schnapp dir die Energie und gehe zurück in den Raum davor. Die Seitentüren sind nun offen. Rechts siehst du ein Warp-Portal, aber es ist geschlossen. Gehe links durch die Tür in einen Raum mit einem Lift und springe auf ihn. Gehe oben nach rechts durch den nächsten Tunnel, töte auf dem Weg die Käfer, bis du zu einer Kreuzung kommst.

Gehe hier nach rechts, sammle die Symbole ein und töte den Mantid hinter der Ecke. Halte die Karte eingeschaltet und schieße links und rechts auf die Wände, wo aus versteckten Nischen weitere Mantids kommen. Du findest dort auch Granaten.

Laufe weiter geradeaus bis zum Ende des Tunnels, wo du die PFM-Layer findest. Im Raum darunter siehst du zwei Türen, die nun geöffnet sind. Töte die Mites. Gehe durch die rechte Tür zum fünften Level 6-Schlüssel. Schieße auf die Wände an den Seiten und vor dir. Du findest Munition und den Schalter für das Warp-Portal. Betätige den Schalter und laufe aus dem Raum rüber zur nächsten Tür. Kehre zurück zum Raum mit dem Warp-Portal, das nun geöffnet ist. Betrete das Portal (siehe Warp-Kasten).

Warp-Portal 1

Laufe im neuen Raum vorwärts in einen Raum mit Geräten an der entfernten Wand. Ein blauer Zyklus greift an. Töte ihn und gehe weiter in den Raum hinein. Einige Türen öffnen sich. Rote Zyklopen nehmen dich unter Beschuss. Töte sie und gehe über die Rampe hinter dem Gitter auf der linken Seite. Oben auf der Rampe öffnet sich eine Tür und einige Zyklopen greifen dich an. Töte sie und betrete die Tür auf der

gegenüberliegenden Seite. Ein Zyklus greift an. Töte ihn und durchquere den Raum. Drehe am Rad auf der anderen Seite.

Gehe zurück aus dem Raum und über die Rampe nach unten, wo zwei weitere Zyklopen angreifen. Gehe über die andere Rampe nach oben zur nächsten Tür, hinter der zwei blaue und ein roter Zyklus angreifen. Vernichte sie und öffne die nächste Tür. Dahinter musst du dich mit drei roten Zyklopen anlegen. Sobald die tot sind, öffnet sich die nächste Tür. Das fünfte Nuke-Teil kommt zum Vorschein. Hebe es auf und gehe durch den Korridor zum Teleporter, wo du das Warp-Portal verlässt.

Durchquere hinter dem Portal den nächsten Raum bis zum Lift. Fahre damit nach oben und gehe durch den Korridor dorthin, wo du zuvor die PFM-Layer gefunden hast. Lass dich nach unten in den Raum fallen.

Gehe geradewegs durch die Tür vor dir, sammle die Energie ein und spreng die Behälter, die deinen Weg versperren. Töte zwei Mantids und gehe zur Tür am Ende, wo du zum nächsten Teleporter gelangst. Betrete Teleporter 5.

Teleporter 5

Gehe durch die Tür vor dir in einen Raum mit einem rotierenden Feld in der Mitte und etwas Energie. Spreng rechts die Nischen frei, und du findest eine Firestorm-Kanone. Töte den angreifenden Mantid. Gehe von der Firestorm-Nische nach links und folge dem Verlauf des nächsten Tunnels. Töte die Käfer. Du erreichst eine Gabelung mit einem Mantid auf der rechten Seite. Links findest du rote Energie. Laufe weiter zur kleinen Plattform, von der du eine große Schlucht überblicken kannst.

Laufe nach vorne zum Rand und schaue nach links unten zur Plattform auf der anderen Seite. Landest du dort, trägt dich rechts die Plattform zurück nach oben. Gehe durch den Tunnel vor dir heraus auf die nächste Plattform. Auf der rechten Seite befinden sich Granaten. Links bewacht ein Söldner einen Schalter. Töte ihn und den schießenden Mantid auf der anderen Seite. Betätige den Schalter, um

die Plattform in Bewegung zu setzen. Beachte den Tunnel auf der linken Seite mit dem Kraftfeld.

Springe auf die Plattform und fahre nach oben in das nächste Gebiet, wo es drei Ausgänge gibt. Gehe nach rechts, töte den Mantid auf dem Weg und springe mit der Plattform auf die andere Seite. Töte die Käfer und betrete das große Gebiet mit dem Mantid. Bewege dich um die zentrale Struktur herum. Einige gelbe Symbole deuten auf eine versteckte Tür hin. Schieße auf die Tür, um sie zu öffnen. Zerstöre auch den Soldaten dahinter sowie den Kraftfeldgenerator. So lässt du das Kraftfeld verschwinden. Aber kehre erst einmal nicht dorthin zurück. Gehe stattdessen in das Zentralgebiet zurück und schalte die Karte ein. Du entdeckst zwei geheime Nischen. In ihnen findest du PFM-Munition. Am anderen Ende des Raums findest du außerdem einige Cerebral Bores.

Verlasse den Raum, springe zurück zur Kreuzung und gehe nach rechts. Springe runter zum Tunneleingang. Schnapp dir die PFM-Munition von beiden Seiten des Raums und platziere auf jeder Seite eine Mine. Betätige dann den Schalter. Die Tür, durch die kamst, schließt sich, und Mites lassen sich aus den Nischen nach unten fallen. Einige davon werden hoffentlich von den Minen getötet. Töte den Rest, gehe zurück aus dem Raum und springe auf die Plattform. Du gelangst zur Kreuzung zurück.

Kehre in den Raum mit dem letzten Kraftfeldgenerator zurück und gehe geradewegs nach vorne durch die Tür am Ende des Raums. Dort findest du Energie und einen Schalter. Betätige den Schalter, töte die Käfer und gehe zurück im Zentralraum nach rechts durch die Tür. Töte die beiden Mantids in den Nischen auf jeder Seite und schnapp dir die drei roten Symbole. Gehe rüber zur gegenüberliegenden Tür und mache noch einmal das gleiche.

Kehre zurück zum Gebiet mit der Kreuzung. Diesmal blockiert ein Mantid die Strecke. Töte ihn und springe auf die Plattform, die sich nun bewegt. Gehe durch den Tunnel, nimm die roten Symbole mit und laufe weiter bis zum Cerebral Bore.

Nimm die Waffe mit und schieße auf die Wand auf der linken Seite,

um einen Korridor zu öffnen. Gehe hindurch und durch ein Loch in eine runde Kammer mit einem Lift. Fahre mit dem Lift nach oben und gehe dort vorwärts. Nimm die Mag 60 mit und folge dem Tunnelverlauf. Töte die Mites und nimm die Firestorm-Kanone. Töte dann den Mantid, um die nächste Tür zu öffnen. Gehe hindurch in eine weitere Kammer und anschließend in den nächsten Korridor. Sprenge die Behälter, die deinen Weg versperren, und töte bei Verlassen des Korridors den Mantid. Erschieße auch den Soldaten.

Lilafarbene Feder

Springe über die schwebende Plattform zu einer festen und erschieße den Mantid, der dich unter Beschuss nimmt. Gehe dann nach rechts und springe über zwei weitere schwebende Plattformen in den nächsten Tunnel, wo du einen Flammenwerfer und viele Behälter findest. Fackele alles ab, und du entdeckst den Schalter für das Warp-Portal und etwas Munition. Betätige den Schalter und verlasse den Raum. Springe zurück auf die feste Plattform.

Schaue nach unten. Springe auf die Säule unter dir. Gehe nach rechts und töte den Mantid-Schützen. Wiederhole diese Aktion, bis du dich auf der Plattform mit der Feder befindest. Nimm sie dir und springe in den Tunnel darunter. Folge dem Tunnelverlauf in eine Kammer, wo du von Käfern und Mantids angegriffen wirst. Öffne durch Beschuss die Alkoven, um Munition freizugeben.

Warp-Portal 2

Verlasse den Raum und folge dem Verlauf des Korridors zur Kreuzung. Gehe nach links und an der nächsten Gabelung wieder links. Jetzt kannst du auf der schwebenden Plattform in das Gebiet darüber gelangen. Gehe nach rechts und fahre auf der nächsten Plattform zurück nach unten zu der Plattform, wo zuvor der Soldat den Schalter bewacht hat. Gehe links vom Schalter durch den Tunnel bis zum zweiten Warp-Portal. Betrete das Portal und biete die Feder an. Du erhältst den Whispers-Talisman, mit dem du auf dem Wind reiten kannst. Über die bewegten Plattformen gelangst du zurück zur Stelle,

wo du auf die Wand geschossen hast. Gehe nach rechts und dann zur nächsten Kreuzung. Weiter geht's nach links, und ab in den Teleporter Nummer 6.

Teleporter 6

Gehe im neuen Raum durch die Tür vor dir, töte die Mantids in den Nischen links und rechts und schnapp dir die rote Energie. Laufe weiter in den nächsten Raum. Nimm unterwegs den Cerebral Bore mit. Im nächsten großen Raum schaltest du damit die Mantids auf den erhöhten Plattformen rundherum aus. Wenn du den letzten Mantis umgelegt hast, schließt sich die Tür, durch die du kamst, und drei andere werden aufgesprengt. Töte alle Gegner, um die Tür auf der anderen Seite zu öffnen. Untersuche die mit Wasser gefüllten Gebiete, aus denen die Käfer und Soldaten kamen. Sammle die Extras ein.

Laufe weiter durch die neue Tür und folge dem Tunnelverlauf. Töte wieder ein paar Käfer und gehe weiter in die psychedelische Kammer mit den versteckten Alkoven mit Munition und der Tür. Gehe durch die Tür in ein großes, offenes Gebiet. Töte alle Mites. Suche in den Nischen nach einer PFM-Layer, einer Firestorm-Kanone und viel Energie.

Gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raums, wo dich ein Mantis beschießt. Töte ihn. Laufe weiter nach links in den Raum hinein und betätige den Schalter an der Zentralstruktur, um die Tür gegenüber zu öffnen. Gehe durch diese hindurch in den Raum mit einem Mantis, einigen Behältern und dem zweiten Speicherportal. Säubere den Raum und speichere den Spielstand ab.

Gehe durch die Tür, die du unterhalb der Mantis-Plattform findest, um zu einer beweglichen Plattform zu gelangen. Von hier aus fällst du in das Wasser darunter und schwimmst an die Oberfläche. Töte alle Soldaten und sammle die roten Symbole ein.

Gehe zur südöstlichen Ecke der Zentralstruktur und schwimme unter Wasser zum versteckten Eingang, von dem ein Unterwassertunnel in einen Raum mit Extras führt. Zerstöre hier auch den Generator und gehe dorthin zurück, wo du ins Wasser gefallen bist (auf der westlichen Seite). Eine Plattform bringt dich zurück zur Plattform, von der du

gefallen bist.

Gehe zurück in den Zentralraum mit der runden Struktur in der Mitte und laufe nach rechts durch den Tunnel mit der blauen Energie. Hinter der Biegung greift dich ein Mantid an. Gehe durch die folgende Tür zum nächsten Liftschacht. Fahre mit dem Lift nach oben und gehe geradewegs weiter durch den Korridor. Töte den Mantid, der das Gebiet bewacht. Gehe in den Raum, in dem drei große Behälter den Tunnel blockieren.

Zerstöre die Behälter und töte die Mites, folge dann dem Tunnelverlauf bis zu einem steilen Abhang. Töte auf dem Weg sämtliche Gegner, ist ja klar. Lass dich nach unten auf die Plattform fallen. Schieße von hier aus auf die beiden organischen Geschütze und zerstöre dann die Kraftfeldsäulen bei der Struktur. Halte dabei Ausschau nach angreifenden Mantids.

Sobald du die letzte Säule zerstört hast, explodiert das gesamte Objekt und die Plattform auf der nördlichen Seite bewegt sich auf und ab. Springe rauf und fahre mit ihr zum Scorpion Rocket Launcher.

Gehe zurück in den Hauptraum und dorthin zurück, wo du ins Wasser gefallen bist. Töte diesmal den Mantid auf der gegenüberliegenden Seite und fahre auf der Plattform in das Gebiet mit zwei Pfaden und einer versteckten Nische auf der rechten Seite. Du findest dort etwas Munition. Töte den Mantid und gehe nach links zu einem weiteren, der dich unter Beschuss nehmen will, und schieße ihm in den Rücken!

Gehe zurück in das Gebiet davor und diesmal an der Kreuzung gradeaus. Gehe nach links, und du erreichst eine Reihe aus schwebenden Plattformen. Von unten aus dem Wasser heraus beschießt dich ein Soldat. Töte ihn und springe rüber zum anderen Raum mit einem Tunnel. In der Nische bewacht ein Mantid die Munitionskiste. Vor dir siehst du eine Tür.

Gehe nach rechts in das große, offene Gebiet mit den Säulen und weiter nach rechts, um den Soldaten zu töten. Auf der Ostseite des Raums führt eine Tür zum sechsten Level 6-Schlüssel. Vor dir fällt die Tür zu, und zwei Mantids greifen dich an. Töte sie, um die Tür wieder zu

öffnen. Nimm den Schlüssel. Drehe dich um und töte alle Käfer, die dich hier angreifen. Kehre zurück zum Raum, in den du über die Plattformen gegangen bist. Gehe nach rechts durch eine andere Tür, hinter der sich der Tunnel dreht. Laufe durch den Tunnel, um die Ecke, töte die Angreifer und gehe am Ende durch die Tür zu Teleporter 7. Betrete ihn.

Teleporter 7

Schnapp dir gleich die Granaten und gehe durch die Tür vor dir und nach unten durch den Tunnel. Zerstöre die Behälter, die deinen Weg blockieren, und töte die Mites, die aus ihnen kommen. Du erreichst das Ende des Tunnels – wo ein Granatwerfer liegt –, der in ein großes, offenes Gebiet führt. Mites lassen sich aus einem Loch in der Wand fallen und reproduzieren sich ständig, wenn du sie tötest. Töte sie weiter und gehe durch das Gebiet nach rechts. Sammle hinter der Säule die Energie ein.

Töte die Käfer, und du erreichst ein Gebiet mit einigen gelben Symbolen. Ein Mantid nimmt dich von oben unter Beschuss. Töte ihn und klettere an der Wand hinauf. Gehe an der Kreuzung nach links. Töte auf deinem Weg die Käfer. Zerstöre die Behälter. Du gelangst nach draußen auf eine kleine Plattform mit roter Energie. Kehre zur Kreuzung zurück und nimm die andere Route. Du erreichst ein weiteres offenes Gebiet, in dem sich wieder Mites aufhalten. An den Seiten des Raums findest du Granaten und Energie. Schnapp sie dir und töte den Mantid, der dich von oberhalb der nächsten Mauer unter Beschuss nimmt.

Oben angekommen öffnet sich eine Tür und ein Mantid greift an. Töte ihn und laufe weiter auf die Brücke. Folge ihrem Verlauf, sammle die Granaten, die PFM-Munition und die Energie ein und töte einen weiteren Mantid, bis du einen anderen Tunnel erreichst. Folge seinem Verlauf, zerstöre sämtliche Behälter, und du gelangst zu Teleporter 8. Betrete ihn.

Teleporter 8

Gehe durch die Tür vor dir und töte gleich die angreifenden Mantids. Laufe weiter durch das Gebiet und sammle die ganzen Extras ein. Laufe zum Ende des Raums, wo Mantids angreifen. Gehe am Ende des

Raums nach links, um einen Flammenwerfer und Energie einzustecken, und laufe dann weiter durch die Tür auf der Ostseite der Karte. Zerstöre die Behälter, die deinen Weg blockieren, und töte den Mite.

Im nächsten Gebiet müssen ebenfalls Behälter zerstört und Mantids und Mites getötet werden. Gehe durch die Tür im Süden des Korridors zum ersten Queen-Embryo. Der Embryo produziert zwei Mantids und reproduziert sie immer wieder, wenn du sie tötest. Schieße also abwechselnd auf den Embryo und die Mantids. Hast du ihn oft genug getroffen, sinkt er zu Boden, produziert aber weiterhin Mantids. Bearbeite ihn, bis er explodiert.

Verlasse nun den Raum und gehe nach rechts und dann nach links durch den Tunnel auf der Westseite des Raums. Schnapp dir im nächsten Gebiet die PFM-Munition von links und die Firestorm-Kanone. Diese wird von einem Soldaten bewacht. Untersuche den Rest des Gebietes auf Munition und Energie. Blaue Energie markiert den Ausgang des Raums. Verlasse den Raum und gehe zum nächsten Teleporter, wo es von Käfern wimmelt. Töte sie und betrete Teleporter 9.

Teleporter 9

Nimm die Munition und gehe nach vorne durch den Korridor, der vollgestopft ist mit Behältern. Du gelangst auf eine Plattform mit einem Mantid auf der linken Seite. Töte ihn und lass dich nach unten fallen. Du findest vier gelbe Symbole und eine Scorpion-Rakete. Schau nach links und nach unten, um einen Mantid darunter auszuschalten. Lass dich nach unten fallen und schnapp dir die Munition. Rechts findest du rote Symbole und eine Munitionskiste.

Nimm die PFM-Layer zwischen den Steinen in der Mitte des Raums auf und gehe nach Nordosten zu einer Wand. Klettere hinauf. Gehe nach links über die Plattform. Du erreichst eine Brücke. Töte die beiden Mantids. Gehe auf die Brücke. Weiter geht es an der Kreuzung nach rechts in einen Tunnel, der zu einer Mag 60 und einer Tür führt. Gehe durch die Tür in ein quadratisches Gebiet mit zwei Käfern. Töte sie und gehe durch die Tür vor dir. Zwei Mantids greifen von beiden Seiten an. Töte sie und gehe durch die Tür, die nun endlich geöffnet ist, um zum

drritten Speicherportal zu gelangen. Speichere dort den Spielstand ab.

Gehe zurück auf die Brücke und geradewegs über die Kreuzung hinüber. Schieße auf der anderen Seite auf die Tür, um sie zu öffnen. Nimm die gelben Symbole und die Munition. Gehe durch die Tür und töte die Gegner. Nimm die Munition und gehe hinter der nächsten Tür in Teleporter 10.

Teleporter 10

Gleich dahinter geht es weiter durch die Tür in einen größeren Raum. Hier findest du Munition und Symbole. Töte die Gegner und gehe zur nordwestlichen Ecke, wo dich gelbe Symbole zu einer Kletterwand führen. Klettere hinauf und töte oben den Mantid. Gehe nach rechts zu den Schwebep Plattformen. Erschieße den Soldaten auf der nächsten Plattform und springe rüber zum Flammenwerfer. Über die nächsten beiden Plattformen erreichst du den Tunnel. Töte den Mantid und gehe zum Ende des Tunnels, wo du eine Ultra-Energie findest.

Lass dich aus diesem Tunnel nach unten fallen. Gehe nach links und dann zum Südenende des Raums, wo ein Soldat einen Tunnel bewacht. Töte den Soldaten und spreng die Behälter. Gehe in den Tunnel. Folge dem Verlauf des nächsten, runden Tunnels. Töte die Mites und zerstöre die Behälter. Betrete den Tunnel im Osten, und du gelangst ins Zentrum, wo du den nächsten Queen-Embryo vernichten kannst. Wie zuvor produziert der Embryo Mantids, also musst du abwechselnd deine Ziele unter Beschuss nehmen.

Verlasse nach dem Ableben des Embryos den Ort und laufe zur Südseite des runden Tunnels. Du erreichst eine Plattform mit Munition. Mites greifen dich an. Gehe nach links über die Plattform, um weitere Munition einzustecken, bis du rechst eine Leap of Faith-Plattform erreichst. Benutze eine Waffe mit großer Reichweite, um die Soldaten auf der anderen Seite auszuschalten. Benutze dann den Leap of Faith, um zu den anderen Waffen zu gelangen. Springe über die andere Leap of Faith-Plattform zurück und gehe nach rechts. Spreng die Behälter und schnapp dir die Munition, bis du eine Tür erreichst. Gehe durch diese hindurch und betrete Teleporter 11.

Teleporter 11

Auf der anderen Seite des Teleporters musst du dem Tunnelverlauf folgen. Sprenge die Behälter, bis du eine Plattform mit roter Energie erreichst. Springe nach unten auf die Plattform darunter. Laufe vorwärts zur Kreuzung und gehe nach links. Weiter geht's durch den Tunnel über eine Rampe durch eine weitere Tür, die dich in einen Raum mit einer Breath of Life-Plattform führt. Du findest hier eine Menge Munition. Direkt vor dir erblickst du eine Kletterwand. Springe ins Wasser und schwimme umher, bis du einen Unterwassertunnel entdeckst. Gehe durch diesen in einen trockenen Tunnel, dem du bis auf eine Plattform folgen solltest.

Springe von der Plattform auf die zwei schwebenden Plattformen und dann rüber zur Säule und auf die Brücke. Folge dem Verlauf der Brücke zu einem Gebiet mit zahlreichen Behältern. Sprenge sie auseinander, um einige Scorpion-Raketen freizulegen, und gehe durch die Tür. Du erreichst einen Teleporter. Über diesen gelangst zu einem Gebiet mit einer inaktiven Eye of Truth-Plattform. Merke dir dieses Gebiet und kehre zurück zum Raum mit dem Breath of Life-Symbol. Klettere aus dem Wasser und schaue in Richtung der Kletterwand.

Springe an die Wand und klettere nach oben. Dort findest du eine PFM-Layer und vier gelbe Symbole. Drehe dich dann nach links und schaue nach unten auf eine Plattform mit Mites und einer Leap of Faith-Plattform.

Töte die Mites und springe nach unten. Töte den Mantid und springe über die Plattform in einen Tunnel in der entfernten Wand. Im Tunnel findest du eine Ultra-Energie. Springe von hier aus zurück zur Plattform, über die du zuerst gekommen bist, und springe weiter zur Leap of Faith-Plattform. Gehe diesmal aber nach links und springe zum Tunnel, dessen Öffnung sich nur wenige Meter unter dir befindet. Nimm die blaue Energie und töte die Angreifer. Gehe dann durch den Tunnel zum nächsten Tunnel, wo du von Mites angegriffen wirst. Nimm die Satchel Charge hinter dem Stein und gehe durch den Raum. Sammle die roten Symbole ein. Laufe weiter nach links und nimm die zweite Satchel Charge. Überquere im Anschluss daran die Brücke und du wirst die

dritte Satchel Charge finden. Gehe zurück und lass dich in das Wasserbecken fallen. So gelangst du in den Unterwasser-Teleporter 12.

Teleporter 12

Nimm die Energie, die hinter dir liegt. Gehe durch die Tür auf eine Brücke. Überquere sie, nimm unterwegs die vierte Satchel Charge mit, töte den Mantid, nimm die Extras an dich und gehe durch die nächste Tür zu Teleporter 13. Betrete ihn.

Teleporter 13

Gehe durch die Tür vor dir in ein großes, offenes Gebiet und nimm rechts die Schrottmunition mit. Folge dem Verlauf des Raums, nimm unterwegs weitere Munition mit und töte die Mites. Sprenge auf der Ostseite des Raums die Tür auf. Ein Soldat erscheint, der einen Flammenwerfer, eine Charge Dart Rifle, eine Firestorm-Kanone und einen Granatwerfer bewacht. Gehe am Ende des Raums durch die Tür in einen neuen Raum mit einer Heart of Fire-Plattform. Töte den Mantid und schnapp dir die Munition von links und rechts. Springe dann über die Plattform. Klettere nach oben und töte die Mites. Gehe etwas nach links und springe an die nächste Mauer. Klettere auch hier nach oben. Töte den Mantid und springe in die Richtung, die von drei roten Symbolen gekennzeichnet ist, auf eine tiefer gelegene Plattform.

Schau von hier nach vorne und laufe über die Lava zu einer Plattform mit vier roten Symbolen und einigen Waffen. Kehre dann zur Plattform davor zurück und klettere an der Wand hinauf, die durch drei weitere rote Symbole gekennzeichnet ist. Töte oben zwei Soldaten und schnapp dir die Energie. Gehe nach Norden über die Plattform, wo sich eine weitere Plattform bewegt. Töte die Mantids, die dich von oben unter Beschuss nehmen. Springe danach auf die Schwebepattform und fahre darauf nach oben. Säubere das Gebiet und betätige die beiden Schalter, um die nächste Tür zu öffnen. Dahinter findest du Energie und Käfer. Laufe weiter über die nächste Plattform und schau über den Rand. Schieße auf die Soldaten, die sich darunter im Wasser aufhalten. Lass dich nach unten fallen, schnapp dir die Munition und laufe zur

gegenüberliegenden Seite. Klettere über die Wand in einen Tunnel, der zum letzten Queen-Embryo führt.

Säubere wie zuvor den runden Korridor und gehe weiter in die Embryokammer. Erledige die schleimige Baby-Königin und ihre Mantids.

Kehre in den Raum zurück, wo du zuerst die Breath of Life-Plattform gefunden hast. Klettere an der Wand nach oben und springe über die Plattform mit der Leap of Faith-Plattform darauf. Springe von der Südseite an eine andere Kletterwand und klettere nach oben in den Tunnel. Folge seinem Verlauf bis zum Ende, wo ein Soldat den Teleporter bewacht. Töte ihn und sprengte vor dir die Mauern. In den Nischen findest du Energie und den Teleporter 14.

Teleporter 14

Gehe durch die Tür vor dir in ein weites, offenes Gebiet mit zwei organischen Geschützen. Zerstöre diese und laufe zur Außenseite des Raums, um vier weitere auszuschalten. Überquere die Brücke im Zentrum, wo der Computer steht. Berühre jede der vier Säulen, um die vier Sprengladungen zu platzieren. Ziehe dich zurück und schaue dem Feuerwerk zu! Kehre zum Level-Ausgangsportal zurück und verlasse den Level.

Zurück zu Level 4

Betrete das Level 4-Tor und gehe geradewegs durch den Tunnel bis zum Abhang. Gehe nach links zur Whispers-Plattform, die nun aktiv ist. Töte den Endtrail auf der Plattform über dir und laufe nach vorne, um aufzusteigen. Gehe oben nach vorne auf die nächste Plattform.

Wiederhole diese Methode, um zur nächsten Ebene zu gelangen, und töte den Fat One. Springe mit Anlauf auf die Plattform weit unter dir, wo du eine Firestorm-Kanone findest. Schnapp sie dir und spreng die Fässer, um Munition einzusammeln. Schaue nach unten in das Loch und lass dich auf die Steinsäule fallen. Töte die beiden Fat Ones, einen Blind One und einige Grubs. Nimm die Munition mit und betätige den kleinen Schalter in der Höhle an der Ostseite des Gebietes. Töte die

Spinnen und schnapp dir den Höhlenschlüssel. Berühre dann den Schlüsselstein, um die Tür zu öffnen.

Töte hinter der Tür die große Spinne, um die nächste Tür zu öffnen. Weitere Angriffe folgen. Betrete nach dem Kampf den Teleporter. Du erscheinst vor dem vierten Primagen-Schlüssel. Nimm ihn mit und lass dich in das Gebiet dahinter fallen. Kehre zum Portal zurück, über das du zu Level 4 gelangt bist.

Level 6

Nimm dir von rechts und links die Energie und laufe nach vorne zum Scorpion-Raketenwerfer. Folge dem Tunnelverlauf und schnapp dir auf dem Weg die Munition. Töte am Ende des Tunnels den Steamer, der dort umherwandert, und sammle die Munition ein. Im großflächigen Gebiet siehst du den sechsten Primaten-Schlüssel, kannst diesen aber noch nicht aufheben. Gehe also erst nach links und töte den nächsten Steamer. Gehe links durch den Tunnel.

Gehe vorsichtig weiter, denn an der rechten Wand klebt eine Selbstschussanlage. Zerstöre sie und gehe geradewegs über die Kreuzung in ein Gebiet mit Energie auf Plattformen auf der rechten und linken Seite. Ducke dich und laufe auf die kleinen Blöcke, die dich auf die Plattformen befördern.

Drehe dich um und laufe zurück zur Kreuzung. Gehe dort nach rechts, wo du von einem Wheeler angegriffen wirst. Er hinterlässt etwas Munition. Schnapp dir bei der Durchquerung des Korridors links die Granaten und zerstöre das Geschütz an der Mauer vor dir. Gehe nach rechts. Du erreichst einen inaktiven Teleporter. Drücke den roten Knopf links auf der Konsole, um ihn zu aktivieren. Betrete Teleporter 1.

Teleporter 1

Gehe hinter dem Teleporter weiter und an der Kreuzung nach links in einen Raum mit einem Cerebral Bore und Energie auf den Plattformen rechts und links. Du musst dich ducken, um an die Energie zu gelangen. Kehre zur Kreuzung zurück und laufe geradeaus weiter durch die Tür, hinter der ein Wheeler lauert. Töte ihn und folge dem Verlauf

des Korridors zu einer weiteren Tür, hinter der dich ein Geschütz unter Beschuss nimmt. Zerstöre es und sammle die roten Symbole ein. Zerstöre auch das nächste Geschütz an der Decke. Gehe durch die nächste Tür zu einer Kreuzung. Gehe dort nach rechts, aber mache dich auf einen Kampf gefasst, denn ein Geschütz fährt aus der Decke und schießt dir in den Rücken.

Folge dem Tunnelverlauf in den nächsten Raum mit Plattformen auf jeder Seite und schnapp dir die Extras. Kehre zur Kreuzung zurück und zerstöre das Geschütz. Gehe dann nach rechts, und du findest eine Plasma Rifle im Raum.

Laufe nicht zu weit nach vorne, da du sonst in ein Loch mit Laserstrahlen fällst. Gehe stattdessen nach rechts und schieße auf den Steamer, der dich von einer Plattform aus unter Beschuss nimmt. Falle auch nicht ins zweite Laser-Loch. Gehe nach vorne über die Stufen, dann nach links. Springe in den Lüftungsschacht und lass dich nach oben blasen.

Drehe dich oben um und laufe von der Kante zum ersten blauen Ionenkristall. Laufe nicht zu weit, oder du endest in einem Laserloch. Schweben über die Lüftung zurück nach oben, gehe nach links und folge dem Tunnelverlauf durch eine Tür, wo dich ein Geschütz unter Beschuss nimmt. Laufe weiter in einen Raum mit einer Firestorm-Kanone und etwas Energie.

Kehre zum Raum mit den Löchern zurück und gehe durch den Tunnel zur gegenüberliegenden Seite des Raums und zu einer Kreuzung, wo dich ein Wheeler angreift. Töte ihn und gehe geradeaus weiter. Zerstöre das Geschütz an der ersten Ecke und laufe weiter in einen Raum mit PFM-Munition und Energie. Kehre zur Kreuzung zurück und gehe nach rechts durch eine Tür zu einer anderen Kreuzung. Beide Routen bringen dich in einen breiten Raum mit zwei Steamern. Hier findest du auch Energie, Munition und ein paar Waffen. Über die Treppe an der Südseite geht es dann hoch zu einer Plattform in der Mitte. Laufe zur Nordseite und nimm die gelben Symbole mit. Du entdeckst zwei weitere Ionenkristalle auf einer Plattform. Ducke dich und springe über den Spalt, um sie einzusammeln. Kehre dann zu der Stelle zurück,

von der du gesprungen bist, und schaue nach Süden, um den Lift zu finden.

Springe auf den Lift und gehe, oben angekommen, nach vorne. Töte den angreifenden Wheeler und sammle die Pfeile und roten Symbole ein. Betätige danach den Schalter hinter der Tür. Töte den angreifenden Steamer.

Gehe durch den Korridor, aber achte auf das Geschütz. Laufe weiter und sammle die Energie aus der Nische auf der linken Seite ein. Gehe durch die nächste Tür und zerstöre das Geschütz. Du erreichst eine Kreuzung. Von rechts kommt ein Wheeler. Töte ihn und gehe vorwärts zum ersten Speicherportal. Speichere dort den Spielstand ab.

Speicherportal

Untersuche das Gebiet, und du wirst etwas Benzin für den Flammenwerfer finden. Verlasse den Raum, gehe an der Kreuzung nach links durch eine Tür und durch den Korridor zur nächsten Kreuzung. Die Tür vor dir öffnet sich noch nicht, also gehe nach rechts und zerstöre unterwegs das Geschütz. Du erreichst eine Plattform mit Energie und Stufen auf der linken Seite. Diese führen zu einem blauen Kristall, der über einem Laserloch schwebt. Springe mit Hilfe des Winds hinüber, und du erreichst den gegenüberliegenden Tunnel. Folge dem Tunnelverlauf und töte den angreifenden Wheeler. Laufe weiter bis zur Whispers-Plattform. Laufe nach vorne über den Spalt. Auf der anderen Seite wirst du von einem Metal Major angegriffen. Töte ihn und laufe in einen Raum mit einer Konsole. Betätige den Schalter in der Mitte der Konsole. Gehe durch die nun geöffnete Tür und nach links auf die Plattform über dem Laserloch.

Laufe zum rechten Rand der Plattform und schaue nach unten in den Tunnel. Schalte mit der Sniper-Funktion des Tek-Bogens den patrouillierenden Steamer aus. Springe dann rüber und schnapp dir die Energie aus dem Tunnel.

Folge dem Tunnelverlauf durch eine Tür und gehe an der Kreuzung nach links. Du erreichst einen Schalter an der rechten Seite. Betätige den Schalter, um eine Brücke entstehen zu lassen, die dich zum vierten

Ionenkristall führt. Zerstöre danach das Geschütz.

Sobald du den Kristall eingesammelt hast, musst du zur Kreuzung zurückkehren und nach links durch eine Tür gehen. Nimm die Munition links aus der Nische, folge dem Verlauf des Korridors, schalte den Wheeler aus, und du erreichst eine weitere Kreuzung. Gehe nach links in einen Raum mit dem ersten Kraftgenerator.

Töte den Steamer und zerschiesse die vier grünen Kristalle unten am Kraftgenerator. Berühre jedes Loch, um die blauen Ionen einzusetzen. Diese kalibrieren den Generator neu.

Sammle die roten Symbole ein. Springe ins Wasser auf der linken Seite, aber rechts von der Tür, um zu den Tunnels mit Energie zu kommen. Verlasse den Raum und gehe nach links zu einem anderen inaktiven Teleporter. Betätige links den Schalter, um ihn zu aktivieren. Ein Geschütz greift dich an. Betrete Teleporter 2.

Teleporter 2

Gehe nach vorne ins nächste Gebiet. Sei bei der Kreuzung auf der Hut, denn ein Geschütz erscheint rechts an der Wand, und ein Wheeler greift dich an.

Vernichte deine Gegner und gehe geradewegs weiter. Folge dem Verlauf der Reihe aus roten Symbolen über eine Treppe zu einer Konsole mit einem roten Schalter. Du überblickst das Zentrum mit dem Primagen-Schlüssel. Sammle die Energie ein und lass dich nach unten fallen.

Gehe vom Landepunkt aus geradeaus weiter (im Uhrzeigersinn) zur nächsten Tür. Schnapp dir dabei von links die roten Kristalle. Gehe auch durch die nächste Tür, die sich gerade geöffnet hat. Töte den angreifenden Wheeler und zerstöre das Geschütz an der linken Wand an der Kreuzung. Gehe geradeaus weiter, zerstöre das nächste Geschütz, das an der rechten Wand erscheint, und sammle hinter der Ecke die Mag 60, die Firestorm-Kanone und den Shredder ein. Etwas Energie ist auch noch zu finden.

Gehe an der Kreuzung nach links und wieder nach links. Du erreichst einen inaktiven Teleporter. Zerstöre das Geschütz hinter dem

Teleporter und betätige links den Schalter, um ihn zu aktivieren. Drehe dich um und zerstöre das Geschütz. Gehe anschließend durch Teleporter 3.

Teleporter 3

Folge dem Verlauf des Korridors nach vorne und nach links, schnapp dir dabei den Tek-Bogen und gehe durch die Tür. Du befindest dich auf einer erhöhten Plattform. Erledige die zwei Steamer, die du sehen kannst, und lass dich nach unten fallen. Laufe weiter über die Stufen zur Energie und lass dich zurück nach unten fallen. Springe in die Lüftung auf der linken Seite. Du schwebst nach oben und stehst auf einer breiten Plattform. Vor dir ist eine schwebende Plattform zu sehen.

Erschieße auf der anderen Seite des Raumes den Steamer und springe nach links auf die schmale Plattform. Laufe auf ihr weiter und betätige den Schalter, der die schwebende Plattform aktiviert. Springe danach nach unten, renne nach rechts, springe in die Lüftung und laufe oben angekommen schnell zur schwebenden Plattform, da sich diese nur kurz dort aufhält. Ansonsten musst du nochmals den Schalter betätigen.

Reite auf der Plattform zur anderen Seite und betätige den nächsten Schalter der Konsole. Sei vorsichtig, denn in der nordwestlichen Ecke erscheint ein Geschütz.

Zerstöre es, und ein weiteres erscheint in der nordöstlichen Ecke. Zerstöre auch dieses und lass dich von der Plattform nach unten fallen. Gehe nach rechts, töte den Wheeler und laufe durch die geöffnete Tür. Ein weiteres Geschütz erscheint vor dir an der Kreuzung.

Zerstöre es und gehe anschließend nach links in die Sackgasse mit Energie und Scorpion-Raketen. Gehe zurück zur Kreuzung und geradeaus weiter zur nächsten Kreuzung, wo du wieder geradeaus gehst. Vernichte das nächste Geschütz. Du erreichst eine weitere Sackgasse mit PFM-Munition und Energie. Gehe zurück zur Kreuzung und dieses Mal nach rechts in einen Raum mit einem Steamer. Töte ihn und betätige den Schalter an der Konsole, die er bewacht hat, um links eine Tür zu öffnen.

Schaue zur Tür. Du siehst einen Raum mit Laserstrahlen auf dem Boden und Lüftungen. Im gesamten Raum stehen Säulen unterschiedlicher Höhe. Springe rüber zur Lüftung auf der rechten Seite, und du gelangst nach oben auf eine Plattform mit blauer Energie. Springe erneut nach vorne. Du wirst nach oben getragen, auf eine Plattform mit roten Symbolen. Folge dem Verlauf der Plattform und drehe dich nach links, um den nächsten blauen Ionenkristall zu entdecken. Springe rüber, um ihn zu schnappen.

Betätige rechts den Schalter, um die Tür gegenüber des Raums, in dem du stehst, zu öffnen, und springe nach links zur Plattform nordwestlich von dir. Du findest dort Energie. Springe nach vorne, um den Raum zu verlassen. Gehe durch die nun offene Tür.

Am Ende des Korridors greift dich ein Metal Major an. Töte ihn und gehe nach links durch die Biegung zu einer Munitionskiste. Ein Wheeler greift dich später im Korridor an. Laufe weiter zur Kreuzung, sammle etwas Energie ein und gehe nach links durch eine Tür. Zerstöre das Geschütz und laufe weiter zur Sackgasse, wo du Munition und Energie findest.

Kehe zur Kreuzung zurück. Gehe geradewegs zur kreisrunden Röhre mit gelben Symbolen in der Mitte und Lüftungen oben und unten. Springe ins Zentrum der Röhre und gehe beim Aufstieg nach links. Gehe in den Tunnel, der nach Westen führt. Folge seinem Verlauf, schnapp dir auf dem Weg die Munition und laufe weiter zum zweiten Speicherportal. Speichere den Spielstand ab!

Speicherportal

Untersuche das Gebiet hinter dem Speicherportal auf Tek-Pfeile und laufe danach zurück zum Korridor. Zerstöre das Geschütz, das erschienen ist, und laufe nach vorne. Lass dich in die Röhre fallen und betrete weiter unten den Tunnel.

Gehe durch die Tür und hinter der nächsten Ecke durch eine weitere Tür. Diese führt in einen Raum mit einer Brücke und einen Steamer. Töte den Angreifer. Hinter dir erscheint ein Geschütz. Zerstöre es und laufe nach vorne auf die Plattform. Die Brücke vor dir gibt nach, also

drehe dich nach links und springe auf den Weg darunter. Laufe weiter und betätige den Schalter an der Konsole, der die schwebende Plattform nach unten lässt. Springe auf die Plattform und fahre darauf nach oben. Betätige den nächsten Schalter, wenn du von der Plattform kommst, und gehe nach rechts. Springe in den Tunnel mit der grauen Energie. Folge seinem Verlauf und lass dich nach unten ins Loch fallen. Laufe gegen den Wind nach Süden durch den Tunnel und gehe nach links. Lass dich vom Wind zum nächsten blauen Ionenkristall schieben und danach zurück in den Tunnel, bevor du nach unten fällst. Gehe nach Norden zur Kreuzung und nach rechts, wo du Energie findest. Kehre zurück zur Kreuzung und laufe geradeaus weiter. Sammle auf deinem Weg Munition ein und gehe an der Kreuzung nach rechts. Springe im Bereich mit den Laserstrahlen auf dem Boden nach links zu den roten Symbolen und nach rechts, um den Shredder zu holen. Verlasse den Ort auf einer der beiden Seiten, bis du eine Kreuzung erreichst.

Gehe hier nach rechts in einen anderen Laserraum mit roten Symbolen auf der linken Seite und einem Cerebral Bore sowie einem PFM-Layer auf der rechten Seite. Ein Geschütz wird ausgefahren, wenn du den Raum betrittst. Zerstöre es und springe zur Plattform mit dem Cerebral Bore. Gehe durch die Tür, wo dich eine Lüftung nach oben bläst. Gehe während des Aufstiegs nach links und gehe oben durch den Südtunnel auf eine Plattform mit einem Flammenwerfer.

Betätige den Schalter, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Betätige dann den Schalter, um die Tür zu öffnen und gehe weiter zum Metal Major. Gehe an der Kreuzung nach rechts durch eine Tür, nimm die PFM-Munition mit, und töte den Wheeler hinter der Tür.

Laufe weiter an der Kreuzung nach rechts in eine Sackgasse. Dort findest du einige Granaten und Energie. Laufe zurück zur Kreuzung und nach rechts. Du erreichst eine inaktive Eye of Truth-Plattform. Behalte diesen Ort im Gedächtnis und gehe zurück, geradeaus über die Kreuzung und durch eine Tür. Zerstöre das Geschütz an der nächsten Kreuzung und gehe nach rechts zu einem inaktiven Teleporter. Mit dem Schalter lässt sich dieser aktivieren.

Teleporter 4

Gehe an der Kreuzung nach links, zerstöre das Geschütz, erschieße den Steamer und öffne mittels des Schalters in der Nische bei der Munition die Tür. Folge dem Verlauf des Korridors zur nun offenen Tür. Ein Geschütz nimmt dich aufs Korn. Laufe schnell durch die Tür, bevor sich der Schalter wieder zurücklegt. Fahre mit dem Lift nach oben. Gehe oben nach rechts und erschieße den angreifenden Wheeler. Weiter geht es um die Ecke zum Geschütz an der Wand vor dir. Erschieße den nächsten angreifenden Wheeler und den Steamer hinter ihm gleich mit. Folge dem Verlauf des Gangs zu einem großen Raum mit Laserstrahlen. Rechts siehst du einen blauen Kristall, den du aber jetzt noch nicht erreichen kannst. Gehe also nach links und vernichte den Steamer bei den Konsolen. Schnapp dir die Granaten und öffne mit dem Schalter die Tür. Es handelt sich wieder um einen Zeitschalter. Laufe zurück zum Kristall und springe hinüber, bevor sich die Tür wieder schließt. Töte im neuen Raum die beiden Steamer und gehe nach links. Betätige den Schalter bei der großen, halbrunden Konsole, um die Tür an der Nordwestseite zu öffnen. Du findest dahinter einen weiteren Kristall.

Aktiviere den Schalter in der Mitte des Raums. Du gelangst in den Raum zurück, den du gerade verlassen hast. Betätige den Schalter an der Südseite im Zentrum der beiden Konsolen. Eine Tür in der Südostwand wird geöffnet. Töte den Wheeler und gehe durch die Tür zu einem Geschütz. Zerstöre es. Über den Korridor erreichst du das nächste Gebiet mit dem Kraftgenerator.

Schieße wie zuvor auf die vier grünen Kristalle und ersetze sie durch die blauen. Halte dabei nach Wheelers und Steamers Ausschau. Lass dich nach der Aktivierung des Generators ins Wasser fallen. Du findest dort Energie, gelbe und roten Symbole. Kehre zurück zum Raum mit der runden Konsole und drücke den mittleren Schalter an der Nordseite, um die Tür im Nordosten zu öffnen.

Töte dahinter den Wheeler, nimm die Munition aus dem Korridor und gehe an der Kreuzung nach rechts. Du erreichst einen Raum mit einer Firestorm-Kanone und Energie. Laufe zurück zur Kreuzung, gehe geradeaus hinüber und durch die nächste Tür zum nächsten inaktiven

Teleporter. Zerstöre das Geschütz, das hinter dir erscheint. Drehe dich um und zerstöre das Geschütz, das hinter dem Teleporter erscheint. Betätige den Schalter, um den Teleporter 5 zu aktivieren. Gehe hinein.

Teleporter 5

Gehe vorwärts und zerstöre das Geschütz vor dir. Töte den Steamer, der dich an der Kreuzung von links angreift. Gehe nach links und über die Stufen. Betätige den Schalter an der Konsole, um die nächste Tür zu öffnen. Schnapp dir den Granatwerfer und lass dich in den Raum mit dem Primagen-Schlüssel fallen. Gehe ein paar Schritte nach rechts, nimm dir von links die Energie und gehe durch die Tür im Nordosten des Raumes.

Im nächsten Korridor greift dich ein Wheeler an. Töte ihn und schnapp dir links die Symbole. Zerstöre das Geschütz, das links an der ersten Ecke aus der Wand kommt. Schnapp dir die Munition und folge dem Verlauf des Korridors zu einer Kreuzung mit roten Symbolen. Alle Türen schließen sich, und ein Geschütz fährt von rechts aus der Wand. Zerstöre es und betätige den Schalter, um alle Türen vor und hinter dir zu öffnen. Gehe durch die Tür vor dir und zerstöre das Geschütz, das erscheint. Gehe durch Teleporter 6.

Teleporter 6

Gehe im neuen Gebiet durch die Tür zu einer Kreuzung und töte den Wheeler vor dir. Gehe nach links um die Ecke, zerstöre das Geschütz und sammle die Mag 60 und die Energie ein.

Gehe zurück zur Kreuzung und geradeaus rüber zur nächsten. Gehe hier nach links und nimm die Munition mit. Laufe durch die Tür und folge dem Tunnelverlauf zu einer Reihe gelber Symbole und einem Geschütz in der Sackgasse. Hier liegen auch ein Shredder und Energie.

Zurück an der Kreuzung geht es nach links, aber achte auf das Geschütz, das hinter dir erscheint. Kümmere dich auch um den Wheeler.

Du erreichst einen großen, offenen Raum mit zahlreichen Monstern. Schalte sie mit dem Plasmagewehr aus und gehe nach links über die

Stufen. Lass dich nach unten zur Plattform fallen und laufe zum Ende zu der Munition. Überquere eine der schmalen Brücken, um zu einem Gebiet mit einem Lift zu gelangen. Springe oben angekommen in nordwestliche Richtung, um eine Plattform mit einer Computerkonsole zu erreichen. Betätige hier den Schalter, und eine Plattform wird in Bewegung gesetzt. Springe auf die Plattform. Warte, bis sie sich auf der Höhe des kleinen Tunnels befindet, und springe rüber zum blauen Ionenkristall. Laufe schnell zurück, oder ein Gebläse saugt dich an. Lass dich nach unten fallen, kehre zurück zur Plattform und fahre darauf zur Nordseite des Raums.

Folge dem Verlauf der Plattform, gehe nach links durch die Tür. Rechts von dir schließt sich im neuen Gebiet eine Tür. Gehe weiter. Ein Wheeler greift dich an. Töte ihn und laufe weiter an drei Schaltern vorbei. Zerstöre ein Geschütz, laufe weiter und betätige alle drei Schalter. Sammle auf deinem Weg die Energie ein. Die Tür, die sich geschlossen hat, ist nun offen. Du erreichst durch sie ein Gebiet mit einer verschlossenen Tür auf der linken Seite. Sobald du das Gebiet betrittst, öffnet sich links eine Tür, und die anderen beiden schließen sich.

Töte den angreifenden Metal Major und sammle den Shredder, die Firestorm-Kanone, den Scorpion-Werfer, die Mag 60 und den blauen Ionenkristall ein. Verlasse den Raum und gehe nach links. Betätige dort den Schalter, um beide geschlossenen Türen zu öffnen. Geschütze nehmen dich unter Beschuss, und ein Steamer greift an. Gehe durch die östliche Tür und weiter nach rechts. Folge dem Verlauf des Korridors zu einer Kreuzung, wo dich ein Wheeler angreift und ein Geschütz das Feuer eröffnet. Zerstöre alles und gehe nach vorne durch die Tür, weiter durch den Gang und an den gelben Symbolen vorbei in einen Raum mit einem Speicherportal. Speichere hier ab!

Speicherportal

Gehe hinter dem Portal zurück zur Kreuzung und dort nach rechts. Folge dem Verlauf der roten Symbole in einen schmalen Tunnel, wo dich der Wind zurückbläst. Gehe an der ersten Kreuzung nach rechts durch

einen Raum mit Munition, weiter durch einen Raum mit Laserstrahlen am Boden und roten Symbolen, und du erreichst früher oder später ein Gebläse, das dich nach oben bläst.

Gehe beim Aufstieg nach links und oben angekommen durch die Westpassage. Sammle den Treibstoff für den Flammenwerfer ein und laufe weiter, um noch mehr Munition zu finden. Du betrittst einen Laserraum mit Energie und roten Symbolen. Ein weiteres Geschütz nimmt dich unter Beschuss, während du den Ort betrittst. Zerstöre es und gehe nach links, wo dich ein Gebläse nach oben schießt. Du willst aber nach unten, also ziele auch nach unten und gehe dort nach rechts in einen Raum mit einem Geschütz. Nimm die roten Symbole und die Energie und gehe nach links aus dem Raum in den nächsten Korridor mit der Munition. Gehe weiter in den nächsten Raum mit dem Geschütz, den roten Symbolen und der Energie. Gehe geradeaus weiter an der nächsten Kreuzung nach links, wo dich die Lüftungsanlage nach oben bläst. Halte dich rechts und gehe durch den Tunnel in einen Raum mit Laserstrahlen. Weiter geht es geradewegs in einen Korridor. Du erreichst einen Raum mit einem Köcher für den Tek-Bogen und Energie. Drehe dich um und gehe weiter am runden Tunnel vorbei. Zerstöre Geschütz und Wheeler. Laufe durch die Tür, aktiviere den Teleporter und gehe durch diesen hindurch.

Teleporter 7

Laufe geradeaus weiter durch die Tür. Töte den Wheeler. Gehe an der Kreuzung geradeaus weiter, sammle die gelben Symbole ein, und du erreichst einen Sackgassenraum mit Energie darin. Kehre zur Kreuzung mit dem Geschütz zurück und gehe nach links. Folge dem Verlauf des Korridors, töte den Wheeler und gehe an der Kreuzung nach rechts zur Leap of Faith-Plattform. Springe damit zu den gelben Symbolen. Du erreichst eine Plattform mit einer Konsole und einem Metal Major.

Töte das Viech, betätige den Schalter, um den Kraftfeldgenerator zu deaktivieren, und springe über die andere Leap of Faith-Plattform zurück. Sammle unterwegs die Energie ein.

Gehe an der Kreuzung nach rechts und durch die Tür zu einem

Cerebral Bore. Dahinter siehst du eine weitere Tür. Betrete den neuen Raum, töte die beiden Steamers und den Wheeler und untersuche den Raum auf rote Symbole. Über die Stufen erreichst du die südwestliche Ecke mit der Tür. Laufe schnell durch die Tür. Gehe über die Stufen in einen kleinen Raum. Töte den Metal Major, der den blauen Ionenkristall bewacht. Schnapp dir die Pfeile.

Laufe zur Tür, durch die du den kleinen Raum betreten hast, und betätige den Schalter bei der Konsole, die der Major bewacht hat. So öffnest du eine Tür. Laufe in die südöstliche Ecke, töte den Metal Major und nimm den blauen Kristall. Betätige den Schalter, um die Tür im Hauptraum unterhalb des ersten Schalters zu öffnen. Verlasse den kleinen Raum, gehe über die Stufen nach unten in einen Raum mit einer verschlossenen Tür auf der rechten Seite. Links siehst du eine offene Tür. Betätige den Konsolenschalter, um die verschlossene Tür zu öffnen, und gehe durch den Korridor zum nächsten Kraftgenerator. Töte den Metal Major auf der anderen Seite des Raums und untersuche den Generator. Du solltest jetzt Plattformen sehen, die sich zu jedem der grünen Kristalle bewegen, sowie Laserstrahlen, die über dem Wasser erscheinen.

Laufe an dem Gerät vorbei und zerstöre die grünen Kristalle vom Ufer aus. Springe auf die ersten beiden Plattformen, fahre auf ihnen zum Zentrum und springe zum Generator, um den Kristall zu platzieren. Springe direkt zurück auf die Brücke und weiter zum Ufer. Um auf die Brücken auf der anderen Seite des Wassers zu gelangen, musst du nach links auf die Brücke springen und von dort aus weiter auf die nächste, während sich beide ausdehnen. Sammle die roten Symbole und die Energie ein und platziere die beiden letzten Kristalle. Verlasse den Raum und gehe zurück zum Raum, wo du den ersten Konsolenschalter betätigt hast. Töte den Steamer, der dich angreift. Gehe weiter durch die nächste Tür, aktiviere den Teleporter und zerstöre das Geschütz. Betrete Teleporter 8.

Teleporter 8

Wenn du aus dem Teleporter kommst, erscheint links ein Geschütz. Sprenge es und gehe an der Kreuzung nach rechts über die Stufen zu

einem Major. Betätige den Schalter, um die nächste Tür zu öffnen, und laufe nach vorne zum Scorpion-Raketenwerfer. Lass dich zurück in den Raum mit dem Primagen-Schlüssel fallen und gehe nach links.

Nimm die roten Symbole aus der Nische und gehe nach vorne und nach links, um den Metal Major zu töten. Laufe weiter in den Korridor. Wenn du durch die nächste Tür gehst, muss ein Steamer erledigt werden. Folge dem Verlauf der Reihe aus Energie bis zur nächsten Tür, hinter der du eine Kreuzung siehst. Gehe nach links zu einem inaktiven Teleporter, betätige den Schalter, zerstöre das Geschütz und betrete Teleporter 9.

Teleporter 9

Gehe nach vorne durch die Tür, töte die beiden Steamer und nimm die Firestorm-Kanone. Ein Geschütz erscheint. Sprenge es. Links taucht ein weiteres Geschütz auf. Töte die Steamer in den Nischen und gehe nach vorne durch die Passage im Nordosten. Töte den Wheeler und nimm die Munition aus der Nische mit. Gehe durch die Tür. Töte den Metal Major und gehe über die Stufen nach links zur Energie. Lass dich zurück nach unten fallen, nimm die Munition und gehe durch die nächste Tür. Töte die beiden Steamer und zerstöre das Geschütz, das von vorne auf dich schießt.

Untersuche den Raum und vernichte alle Wheelers und Geschütze. Nimm dir danach die Munition, die Energie und die gelben Symbole. Gehe über die Stufen nach unten in das Zentrum des Raums und nimm den blauen Ionenkristall.

Betätige die Schalter an beiden Konsolen in diesem Gebiet, um die Tür an der Ostseite des Raums zu öffnen. Betätige links den Schalter, um Teleporter 10 zu aktivieren.

Teleporter 10

Gehe durch die neue Tür, und du kommst zu einer Kreuzung. Laufe geradeaus und über einige Stufen und eine Plattform, über der ein Kristall schwebt, nach links in einen Raum mit gelben und roten Symbolen und einem Schalter.

Betätige den Schalter. Zwei Wheeler greifen an. Töte sie und nimm die Munition aus den Nischen. Verlasse den Raum und gehe geradewegs am Korridor rechts vorbei. Gehe nach rechts durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat. Töte den Metal Major und nimm die Energie. Laufe weiter geradeaus und durch den Tunnel mit den gelben Symbolen.

Gehe am Ende des Tunnels durch die Tür, die sich auf der rechten Seite befindet, und töte den Wheeler. Sammle drei Energie-Extras ein und betätige auf der rechten Seite den Schalter, um die Tür zu öffnen, die sich direkt vor dir befindet.

Laufe schnell durch beide Türen und nimm die Energie-Extras mit. Aktiviere den nächsten Schalter auf der rechten Seite, um einen Lift herabzulassen. Ein Wheeler wird freigelassen. Töte ihn, nimm die Munition und gehe durch die Tür vor dir und anschließend nach rechts. Nimm die gelben Symbole und hüpfte auf den Lift.

Springe, oben angekommen, herunter und laufe nach vorne und nach rechts über die Stufen. Du findest einige Cerebral Bores, Energie und einen Schalter. Betätige den Schalter, gehe nach unten zum Rand der Plattform und springe rüber, um den blauen Ionenkristall einzusammeln. Drehe dich um und springe auf die Plattform, die der Schalter soeben ausgelöst hat. Fahre mit ihr nach oben und springe auf die nächste Plattform.

Töte den Steamer, der sich links über den Stufen aufhält, und gehe nach vorne zu den Stufen, dann nach rechts und wieder rechts. Du kannst den ersten Schalter für das Warp-Portal aktivieren. Gehe über die Stufen zur Energie und zum roten Symbol und öffne mit dem Schalter die Tür am Fuße der Treppe. Lass dich nach unten fallen und gehe hindurch.

Gehe an der Kreuzung vor dir nach links. Dort findest du das erste Warp-Portal. Gehe aber noch nicht hinein, da du zuerst die graue Adlerfeder benötigst. Merke dir aber diesen Ort. Gehe zurück zur Kreuzung und dann nach links zu einem inaktiven Teleporter. Zerstöre das Geschütz und gehe durch Teleporter 11.

Teleporter 11

Gehe durch die Tür, töte den Wheeler und nimm die Munition aus der Nische. Sammle die Energie ein, folge dem Verlauf des Korridors nach links und nimm auf deinem Weg die Munition für den Cerebral Bore auf. Laufe durch den Korridor, wo du weitere Energie findest, und durch die nächste Tür zu einem Metal Major. Weiter geht es durch die nächste Tür. Sammle die Energie ein und gehe weiter zu einer Kreuzung, wo es noch mehr Energie gibt. Hier greift ein Wheeler an. Gehe an der Kreuzung nach rechts, töte im neuen Gebiet den Metal Major und suche die runde Struktur nach einem blauen Ionenkristall ab. Du findest auch Energie und die graue Adlerfeder.

Warp-Portal 1

Kehre über Teleporter 11 zurück zum Warp-Portal und betrete es. Biete dort die Adlerfeder an, und du erhältst den Eye of Truth-Talisman, der dich Dinge sehen lässt, die du vorher nicht sehen konntest.

Kehre nach Erhalt des Talismans zurück zum Raum mit der inaktiven Eye of Truth-Plattform und überquere die nun sichtbare Brücke bis zum Tunnel. Laufe hindurch und die nächste Eye of Truth-Brücke hoch zu einem Schalter. Töte alles, was sich dir in den Weg stellt. Betätige den Schalter, um das Kraftfeld zu deaktivieren, und kehre zum Raum mit der Feder zurück. Verlasse den Raum und gehe geradewegs zu Teleporter 12, der von einem Wheeler bewacht wird. Töte ihn und gehe in den Teleporter.

Teleporter 12

Verlasse den Teleporterraum. Du siehst rechts das zweite Warp-Portal, das aber noch geschlossen ist. Gehe gradeaus weiter, töte den Metal Major und den Wheeler und nimm die Symbole auf. Verlasse den Raum. Achte aber auf Wheeler, die dich dabei von hinten attackieren.

Gehe durch den Korridor an einer Bauzone vorbei über eine Treppe zu einer PFM-Layer und zur Energie. Hinter den Laserstrahlen liegt ein blauer Kristall. Verlasse links den Raum, sammle die gelben Symbole ein und zerstöre das Geschütz, das auf dich feuert, wenn du die nächste

Tür öffnest. Laufe weiter durch den Korridor, betätige links den Schalter und vernichte den Wheeler, der dich von hinten attackiert.

Schnapp dir die Granaten und die restliche Munition, erschieße links den Metal Major und berühre die beiden blauen Dinger vor dir. Hebe die blauen Energiezellen auf. Verlasse den Raum. Zerstöre das Geschütz und kehre zurück zum Raum mit den roten Laserstrahlen. Berühre die roten Dinger, um die Laserzellen auszutauschen und die Laserstrahlen harmlos zu machen. Kehre zum Umwandler zurück und platziere die roten Energiezellen dort, wo du die blauen entfernt hast. Kehre dorthin zurück, wo dir die blauen Laserstrahlen den Weg versperrt haben, und gehe durch sie hindurch (sie sind nun harmlos), um den blauen Ionenkristall aufzuheben. Töte den angreifenden Wheeler bei der Tür und betätige den Schalter für das Warp-Portal auf der linken Seite. Kehre zurück zum zweiten Warp-Portal, das nun geöffnet ist. Betrete das Portal und mache dich auf einen Kampf gefasst!

Warp-Portal 2

Laufe vom kleinen quadratischen Raum aus nach vorne in eine Zwischensequenz und töte die beiden Zyklopen, die dich von vorne angreifen, die zwei blauen Zyklopen an den Seiten und die vier anderen Zyklopen von links und rechts. Gehe nach rechts in den kleinen Seitenraum und töte die blauen Zyklopen. Drehe am Rad, das bewacht wurde, und gehe nach links zu einem anderen kleinen Raum. Töte einen weiteren blauen Zyklopen und drehe am zweiten Rad, um eine Tür zu öffnen.

Gehe durch diese Tür und töte die roten Zyklopen, die dich angreifen. Folge dem Verlauf des Korridors zu einem großen, quadratischen Raum. Töte die roten Zyklopen und hüpfе auf den Lift, der sich links vom Eingangsort befindet. Gehe, oben angekommen, geradeaus weiter und nach links. Dort erledigst du einen blauen Zyklopen. Es geht durch den Tunnel auf eine Plattform. Drehe das Rad an der Wand und lass dich in den Raum darunter fallen, wo eine der geschlossenen Türen nun geöffnet ist. Gehe rüber zum gegenüberliegenden Lift und töte, oben angekommen, den nächsten blauen Gegner. Drehe am Rad gegenüber der Plattform, auf der du

gerade stehst, und erledige die beiden neuen blauen Zyklopen, die aus den nun geöffneten Türen kommen. Lass dich nach unten fallen, gehe durch die Westtür und töte am Ende des Korridors den roten Zyklopen. Die Tür hinter ihm öffnet sich. Töte die beiden normalen Zyklopen. Anschließend stößt du auf einen weiteren roten Zyklopen, der ein Rad bewacht. Drehe auch dieses Rad und kehre zum Zentralgebiet zurück. Gehe durch die Osttür und wiederhole die Prozedur. Wenn du beide Räder gedreht hast, kehrst du ins Zentralgebiet zurück und gehst dort durch die neue Tür. Töte nun einen roten Zyklopen und weitere Zyklopen in dem Raum am Ende des Korridors. Die letzte Tür, die zu einem Nuke-Teil führt, wird geöffnet. Du stehst jetzt dem letzten roten Zyklopen gegenüber. Töte ihn und nimm das Nuke-Teil, um die Nuke-Waffe zu bekommen. Gehe nach vorne, höre dir das Geschwätz von Adon an und verlasse das Warp-Portal.

Der letzte Generator

Gehe vom Portal aus nach rechts zum Raum mit den blauen Laserstrahlen und dann durch die Tür. Folge dem Verlauf des Korridors, um zum letzten Generator zu gelangen.

Dieser Generator unterscheidet sich etwas von den anderen. Töte rechts den Major und schieße dann auf die beiden grünen Kristalle. Springe auf die rotierende Plattform, um das Zentrum zu erreichen, und platziere die ersten beiden blauen Ionenkristalle. Berühre aber nicht die roten Laserstrahlen.

Lass dich nach unten ins Wasser fallen und gehe über die Stufen rechts zur Plattform. Berühre die rote Energiezelle, um sie aufzuheben, und zerstöre die anderen beiden grünen Kristalle. Über die bewegliche Plattform gelangst du an die Stelle, wo du die blauen Kristalle einsetzt. Die Aufgabe wäre geschafft.

Springe dann vom Zentrum zur anderen Seite und nimm dir die andere rote Energiezelle. Untersuche das Wasser auf beiden Seiten auf Energie und springe ins Wasser auf der gegenüberliegenden Seite des Raums zum Eingang. Du findest dort Energie und einen Unterwassertunnel, der dich in einen Konsolenraum führt.

Töte den Metal Major und betätige den Schalter an der Konsole, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Kehre durch den Tunnel zurück und verlasse den Generatorraum. Gehe geradeaus weiter, dann nach rechts und durch den Teleporter in den Raum, wo du die Feder gefunden hast.

Feuere eine Granate auf die Computerkonsole ab, um den zweiten Umwandler zu zerstören, und drehe dich dann um. Erledige den Wheeler, der dich von links angreift. Verlasse den Raum, töte den Wheeler und suche die Tür auf der rechten Seite, durch die du über einige Stufen zum nächsten Umwandler gelangst. Berühre die blauen Kristalle, um sie zu entfernen und die roten einzusetzen.

Gehe zurück aus dem Raum über die Stufen und nach rechts. Folge dem Verlauf des Korridors zu einem Teleporter. Gehe hinter dem Teleporter nach links zu einer quadratischen Kiste mit einem kleinen Schalter darauf. Schieße auf den Schalter und wirf Granaten in den dritten Umwandler.

Gehe als nächstes nach vorne an den toten Röhren vorbei, links vom Lift weiter und durch den Teleporter am Ende. Laufe nach dem Teleporter nach vorne, dann nach rechts. Halte dich in Richtung Westen (Karte!). Gehe zurück durch Teleporter 9. Töte hinter dem Teleporter den Steamer und gehe an der Kreuzung geradeaus. Töte die beiden Wheeler, zerstöre das Geschütz und folge dem Verlauf des Korridors nach rechts. Sammle die roten Symbole ein und gehe über die Stufen nach oben. Töte den Major und betätige den nächsten Schalter. Nimm die rote Energie von rechts und lass dich in den Raum mit dem Primagen-Schlüssel fallen. Töte dort einen weiteren Major.

Gehe ins Zentrum, nimm den Primagen-Schlüssel, der nun zugänglich ist, und gehe zur Nordseite des Raums. Über die Stufen geht es zur Tür, die du gerade geöffnet hast. Hier liegen einige Waffen herum. Nimm sie mit und gehe zum Levelportal.

Endgegner

Ein großes, fettes Etwas mit langen Armen, die nach dir schlagen. Springe über die Arme und schieße darauf, um sie abzutrennen. Nach der Zerstörung der Arme wachsen neue nach, und Turok muss vor

herabfallenden Steinen in Deckung gehen. Schieße weiter auf die neuen Arme und laufe zurück in Deckung, wenn du ins Hauptgebiet mit den fallenden Steinen gesaugt wirst. Danach wachsen Beine. Weiche den Angriffen aus und schieße auf den Kopf. Irgendwann hat das Monster dann genug und gibt auf.

Zurück zu Level 3

Schlage dich durch den Level. Gehe dabei durch das Wasser, das mit den Breath of Life-Symbolen markiert ist, und nimm die Munition und die Energie mit. Kehre zu Teleporter 3 zurück. Gehe von dort aus nach links, und du erreichst ein Breath of Life-Symbol bei einer Brücke. Springe von hier aus ins Wasser und schwimme zu einem Tunnel. Folge seinem Verlauf und schwimme im neuen Gebiet zu den zwei Leitern. Töte alle Monster und klettere über die Leitern zum Primagen-Schlüssel. Im Wasser findest du Ultra-Energie. Gehe zurück durch den Tunnel, womöglich hilft dir dabei der Torpedo-Launcher. Die Strömung bringt dich zurück aufs trockene Land und zu einer Leiter. Gehe zu der Stelle, wo du die inaktive Eye of Truth-Plattform gesehen hast (hinter Teleporter 9). Du siehst dann eine extrem dünne Brücke mit Energie. Diese führt in ein Gebiet, wo du noch nicht warst. Klettere über die kurze Leiter vor dir und töte den Schützen, um rechts den Käfig zu öffnen. Nimm die Waffen heraus. Verlasse den Käfig und springe in den ersten hängenden Käfig. Springe von Käfig zu Käfig zur roten Energie. Schieße auf das Schloss des nächsten Käfigs, um dir eine PFM-Layer und einen Granatwerfer zu holen. Töte den Schützen nördlich des zweiten Käfigs und laufe an der Wand entlang durch die roten Symbole. Springe von der Wand nach unten auf den Grund, wo dich gelbe Symbole zu einem Schützen führen. Erschieße ihn und zerstöre das Schloss des Käfigs. So gelangst du an die Waffe. Gehe über den sinkenden Stamm zum Baum. Klettere über diesen zurück zur Wand über der Leiter. Kehre zum Levelende-Portal zurück.

Zurück zu Level 5

Betrete das Level 5-Portal und schlage dich durch bis zu Teleporter 11. Gehe zurück in den Raum, wo du die inaktive Eye of Truth-Plattform

gesehen hast (durch einen Unterwassertunnel und einen weiteren Teleporter). Folge dem Verlauf der Plattform, sammle die Symbole und die Energie ein, und gehe oben in den Tunnel. Drehe dich um und erschieße das Monster. Durch den Tunnel gelangst du zu einem Weg. Sammle die gelben Symbole ein und erschieße den Schützen vor dir. Erschieße einen weiteren auf der Plattform, auf die du zugehst, und sammle den fünften Primagen-Schlüssel ein. Laufe zum Ende des Levelportals und verlasse den Ort.

Primagen-Boss

Plaziere den sechsten Primagen-Schlüssel im Zentrum des Hubs. Du begegnest Primagen in einer Zwischensequenz. Laufe während des Kampfes durch die Kammer und sammle Energie und Munition ein.

Er befindet sich zunächst hinter einem Fenster, kommt aber bald heraus und greift dich an. Schieße auf seine Antenne. Hast du alle vier Teile zerstört, kehrt er in seine Kammer zurück. Vogelähnliche Kreaturen stürmen auf dich zu und Bomben fallen von der Decke.

Töte die Vögel, wenn sie sich am Boden aufhalten. Eine gute Waffe ist hierbei der Shredder. Hast du genug von den Vögeln getötet, kommt Primagen erneut heraus und greift dich an. Schieße auf seine Arme, bis es sie nicht mehr gibt, und er kehrt erneut in seinen Unterschlupf zurück. Noch mehr Vögel greifen an. Töte sie alle und weiche den Bomben aus. Der Chef greift wieder an.

Diesmal versucht er, dich von der Plattform zu schieben. Weiche ihm aus und schieße ihm in den Kopf. Nimm den Kopf so lange unter Beschuss, bis die Totems ihre Energie vereint haben und ihn endgültig vernichten!



Tipps und Tricks N64 und GBC

TIPPS UND TRICKS

Extreme G

Wenn du im Contest-Mode alle Meltdown-Strecken auf der Stufe "Intermediate" gewinnst, steht das Bike Roach zur Verfügung.

Wenn du im Contest-Mode alle Meltdown-Strecken auf der Stufe "Expert" gewinnst, bekommst du das Bike Neon.

Die folgenden Cheats musst du als Namen eingeben. Wenn du es richtig gemacht hast, ertönt ein Geräusch und der vorherige Name steht wieder da. Gib den Namen noch einmal ein, um den Cheat zu deaktivieren.

81GGD5: versteckter Kurs und Bikes

ANTIGRAV: Bild steht auf dem Kopf

ARSENAL: neue Raketen

BANANA: Rutscheffekt

FISHEYE: anderer Blickwinkel

GHOSTLY: der Hintergrund wird durchsichtig

MAGNIFY: verlangsamt und vergrößert

NITROID: unendlich Energie

ROLLER: mit einem Fels fahren

STEALTH: Unsichtbar

UGLY MODE: grobe Grafik

WGEYMODE: Mip-Mapping ausschalten

WIRED: Vektorgrafik

XTREME: das Spiel wird sehr schnell

RA50: bei einem Spielabbruch wird die aktuelle Position bewertet

XGTEAM: Programmierer als Biker. Nach XGTEAM den Vornamen eines Programmierers eingeben. (Siehe Credits)

Die folgenden Passwörter gibst du im Passwortbildschirm ein, dadurch

kannst du alle Levels fahren und bekommst das jeweilige Motorrad.

51GG95: Roach-Motorrad

61GGB5: Roach-Motorrad und Neon-Motorrad

81GGD5: Roach-Motorrad und Neon-Motorrad, geheime Strecke

Extreme G 2

Die folgenden Passwörter kannst du im Passwortbildschirm eingeben.

868QCMH3H9HT: Venom-Bike

55HZ1MH3H9H1: Wasp-Bike

S43DZM6F45SM: drittes Bonus-Bike

8KLSZKW76ZM7: alle Strecken

3GP8ZKW76ZMW: alle Fahrzeuge

31HJ7M6F45SH: Master-Passwort

Gib folgende Cheats als Namen ein:

SPIRAL: Bild dreht sich

SPYEYE: Sicht von oben

FLICK: Blurry-Mode

XXX: Super Speed

NEUTRON: Tron-Modus

LINEAR: Wireframe-Mode

PIXIE: Ugly-Mode

NITROID: Nitro

XCHARGE: Schild und Laser

MISTAKE: Waffen

NOPANEL: alle Display-Infos abschalten

2064: WipEout-Modus (vorher einen Contest starten)

RA50: Rennen überspringen (Nach dem Rennstart START drücken, das Rennen abbrechen und im Bildschirm mit den Platzierungen "Go, Go" auswählen!)

F-Zero X

Drücke bei den Fahrzeugeinstellungen die **R-Taste**, und du kannst die Farbe des Fahrzeugs auswählen.

Mit den **C-Knöpfen** kannst du in den Fahrzeugeinstellungen das Fahrzeug in alle Richtungen drehen.

Drücke im Auswahlbildschirm der Fahrzeuge die Tastenkombination **R, L, C rechts, C links**, dadurch werden die Fahrzeuge kleiner und die Strecken breiter.

Drücke im Mode-Select-Screen die Tastenkombination **L, R, Z, C oben, C unten, C links, C rechts, Start**, und du kannst alle Strecken und Schiffe fahren.

Gauntlet Legends

Vergiftetes Essen kannst du essbar machen, indem du in der Nähe eine Potion benutzt!

Nach Erreichen des 10., des 50. und des 99. Levels erhältst du neue Waffen.

Wenn du das Spiel einmal durchgespielt hast, bist du gegen den Tod immun. Außerdem kannst du dem Tod Energie klauen!

Um als Sumner spielen zu können, musst du im letzten Level (The Trench) durch die Geheimtür gehen. Im folgenden Bonuslevel sammelst du innerhalb der vorgegebenen Zeit 50 Münzen ein!

Im Armory-Level des Valkyries Castle findest du die Eisaxt von Untar, mit welcher du den roten Drachen auf dem Warrior Mountain besiegen kannst.

Um den dreiköpfigen Chimera am Ende des Valkyries Castle besiegen zu können, brauchst du die Sichel des Rasha. Diese findest du im Keller-Level des Warrior Mountain.

Im Spire-Level der Skytown solltest du dich nach der Flamme des Tarkana umsehen. Mit dieser kannst du den Yeti besiegen.

Der Wurfspeer "Markers Javelin" ist im Fissure-Level der Eiswelt versteckt. Ihn musst du gegen den Endgegner der Skytown (Plague) benutzen!

300: Ants as Pants - andere Drohnen-Verwandlung

Hybrid Heaven

Um als Alien spielen zu können, gibst du im Titelschirm die Kombination L, R, L, R und Z ein und kannst dann mit dem rot gekleideten Alien spielen.

Um den Part von Präsident Weller zu übernehmen (funktioniert nur, wenn du das Spiel auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad geknackt hast), gibst du im Titelschirm die Kombination L, R, L, R und "Start" ein.

Jet Force Gemini

Wenn du eine Drohne besiegst, verliert diese schließlich ihren Kopf, welchen du dann einsammelst. Ab einer gewissen Zahl von Köpfen wird ein Cheat freigeschaltet, den du im entsprechenden Menü aktivieren kannst!

100: Rainbow Blood - Feinde bluten bunt

200: Jet Force Kids - Man kann mit Vela und Juno als Kind spielen!

International Track & Field

Wenn du als Spielernamen **L.A.** eingibst, kannst du die Disziplin Stabhochsprung auswählen.

Wenn du im Championship-Modus **MONTREAL** als Name eingibst, sind weitere Disziplinen anwählbar.

Lego Racers

Folgende Cheats werden als Name eingegeben!

NWHL5: keine Reifen

FLYSKYHGH: Raketen-Autos

Mario Golf

Wenn die Spielfigur als Linkshänder auftreten soll, musst du einfach in der Figurenauswahl mit der L-Taste bestätigen!

Um auf dem Koopa Park-Golfplatz zu spielen, gibst du als Passwort **QTM5MV4H** ein.

Wenn du in der Figurenauswahl einen beliebigen C-Knopf drückst, kannst du das Outfit wechseln!

Geheime Spieler

Um die geheimen Spieler freizuschalten, musst du die folgenden Aufgaben erfüllen.

Luigi: Luigi im Computer-vs-Modus besiegen

Yoshi: Yoshi mit einer beliebigen Figur besiegen (Voraussetzung ist, dass alle Figuren, die weiter oben in der Liste stehen, bereits freigeschaltet sind!)

Sunny: Sunny mit einer beliebigen Figur besiegen (Voraussetzung ist, dass alle Figuren, die weiter oben in der Liste stehen, bereits

freigeschaltet sind!)

Wario: Wario mit einer beliebigen Figur besiegen (Voraussetzung ist, dass alle Figuren, die weiter oben in der Liste stehen, bereits freigeschaltet sind!)

Harry: Harry mit einer beliebigen Figur besiegen (Voraussetzung ist, dass alle Figuren, die weiter oben in der Liste stehen, bereits freigeschaltet sind!)

Mario: Mario mit einer beliebigen Figur besiegen (Voraussetzung ist, dass alle Figuren, die weiter oben in der Liste stehen, bereits freigeschaltet sind!)

Bowser: Bowser mit einer beliebigen Figur besiegen (Voraussetzung ist, dass alle Figuren, die weiter oben in der Liste stehen, bereits freigeschaltet sind!)

Mable: 50 Birdy-Abzeichen im Turniermodus gewinnen

Metal Mario: 108 Birdy-Abzeichen im Turniermodus gewinnen

Donkey Kong: 30 Sterne im Ring Shot-Modus gewinnen

Perfect Dark

Unbesiegbareit: Schaffe den Level G5 Building Reconnaissance in unter 1:30, Schwierigkeitsstufe Agent.

Unsichtbarkeit: Den Level Area 51 Escape unter einer Zeit von 3:50 schaffen, Schwierigkeitsstufe Perfect Agent.

Alle Waffen im Solomodus: Absolviere den Skedar Ruins Battle Shrine in einer Zeit unter 5:31, Schwierigkeitsstufe Perfect Agent.

Unbegrenzt Munition: Absolviere den Level Air Base Espionage in weniger als 3:11 Minuten, Schwierigkeitsstufe Special Agent.

X-Ray-Scanner: Ihn bekommst du, wenn du Area 51 Rescue in den Schwierigkeitsstufen Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielst.

Volle Munition im Solomodus: Schaffe Pelagic LL Exploration unter einer Zeit von 7:07, Schwierigkeitsstufe Perfect Agent.

Spiele als Elvis: Absolviere Area 51 Rescue in unter 7:59, Schwierigkeitsstufe Perfect Agent.

Super-Schild: Schaffe den Level Carrington Institute Defense in weniger als 1:45, Schwierigkeitsstufen Agent, Special Agent und Perfect Agent.

Sniper Gewehr: Spiele Carrington Villa Hostage One als Agent, Special Agent und Perfect Agent durch.

Neue Multiplayer-Levels und Waffen: Im Single Player-Modus oder im Multiplayer-Modus die Challenges zu Ende führen.

Rainbow Six

Passwörter:

Level	Name	Passwort Rekrut	Passwort Veteran
2	Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ
3	Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ
4	Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ	BZJBSMRFF28RQ
5	Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ	CZBCS5RFFMRQ
6	Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ
7	Lion's Den	T2TT68QGF!WQ	
8	Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ
9	Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ
10	Black Star	VJVVLIQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQQ
11	Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ	
12	Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ

Levelanwahl:

Um die Levels direkt anwählen zu können, startet man ein neues Schnel-Spiel und gibt das Passwort für den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein!

Rekrut; **VZRFTMQ2G8SQ**

Veteran; **FZJFTMR2G8RQ**

Elite; **FZDFTMS2G888**

Rampage - World Tour Geheimlevel:

Wähle Georg als Monster aus und schlag im ersten Level genau dann auf das Schild mit den wechselnden Bildern, wenn es eine Western-Szene mit Kakteen zeigt. Wenn du später nach San Diego kommst, drückst du so schnell und oft wie möglich den B-Knopf, sobald der Levelname im Bild angezeigt wird. Jetzt sollte die Meldung "Code Correct" erscheinen und der Geheimlevel "Carson City" auftauchen.

Allergie:

Alle Monster müssen beim Essen von Pfeffer niesen. Wenn Ralph Katzen (oder Hunde) und wenn Lizzy Vögel isst, passiert das gleiche.

Farben wechseln:

Um die Farben der Monster zu wechseln, musst du bei deren Auswahl lediglich das Steuerkreuz nach oben oder unten bewegen.

Unendlich Leben:

Wenn der Name der Stadt und ein Tipp angezeigt wird, drückst du auf den B-Knopf. Nun hörst du die Meldung "Secret Code Accepted". Nachdem du gestorben bist, kannst du nun während des Spiels Start drücken und das Spiel fortsetzen.

Versteckter Charakter:

Um als VERN (Violent Enraged Radioactive Nemesis) spielen zu kön-

nen, musst du in der Scum Lab-Fabrik die Giftmüllfässer essen. Nun verwandelt sich dein eigenes Monster bis zum Ende des Levels in VERN. Als VERN hast du besonders viel Kraft, kannst fliegen und mit C-Unten Feuerbälle abschießen.

UFO-Flug:

Auf den UFOs kannst du fliegen, indem du auf sie springst. Du kannst sie sogar steuern und mit ihnen Gebäude beschießen. Allerdings verschwindet das UFO nach einiger Zeit wieder.

Panzerfahrt:

Wenn du mit einem Panzer fahren willst, musst du auf ihn springen. So kannst du den Panzer steuern und wirst von ihm nicht beschossen. Allerdings explodiert der Panzer nach einigen Sekunden, wodurch man in die Luft geschleudert wird.

Special Moves:

Duel: Zwei Spieler gegenüberstellen und oft nacheinander A drücken.

Building Smash: Auf ein Hausdach steigen, die Sprungtaste drücken und den Stick nach unten halten.

Wild Scream: Zwei Spieler gegenüberstellen und Kick drücken. Wenn der andere Spieler dann zurückschlägt, nochmals Kick drücken, worauf ein Schrei ertönt!

Versteckte Städte:

Um in die versteckten Städte zu kommen, musst du so oft wie möglich einen der nachfolgenden Knöpfe drücken, sobald die Mitteilung über den nächsten Level erscheint:

Als George drückst du A.

Als Lizzie drückst du B.

Als Ralph drückst du C-Unten.

Rampage 2 - Universal Tour

Passwörter:

George: SM14N**Lizzy:** S4VRS**Mykus:** NOT3T**Ralph:** LVPVS**Alien:** B1G4L

Rayman 2

Um ein paar kleine Shoot'em-Ups zu spielen, musst du während des Abspanns **Z** halten und **A, B, A, A, B, B, A, A, A, B, B** und **B** drücken.

Fliege beim Endgegner im Turm so hoch wie möglich und drücke kurz vorm Dach **A** und **B** gleichzeitig. Nun gelangst du in einen Bonuslevel, wo du das Power-Up für unendliche Waffen bekommst.

Du kannst deine Energie auffrischen, indem du **L** im Rhythmus der Rayman 2-Melodie am Anfang des Musikstückes drückst.

Rouge Squadron

Gib folgende Cheats im Passwortmenü ein:

ACE: Profi-Level**CHICKEN:** AT-ST-Extralevel**CREDITS:** Credits**DEADDACK:** alle Levels und Bonuslevels anwählbar**DIRECTOR:** alle Zwischensequenzen**FARMBOY:** Millennium Falcon anwählbar**HARDROCK:** anderes Titelbild (den Demo-Modus nach Ablauf mit der A-Taste abbrechen!)**IGIVEUP:** unendlich Leben**KOELSCH:** schwarzes Fahrzeug im letzten Level**LUKEFEET:** man spielt immer Luke Skywalker**MAESTRO:** alle Sounds können auf der Showbühne angehört werden

RADAR: besseres Radar

TIEDUP: Man kann den Tie Interceptor fliegen, welcher im Hangar hinter dem Millennium Falcon steht. (Vorher musst du FARMBOY eingeben. Bei der Eingabe von TIEDUP muss der Falcon markiert sein und der Analogstick nach oben gehalten werden!)

TOUGHGUY: alle Power-Ups

HALIFAX? !YNGWIE! Naboo Starfighter freischalten

Shadow Man

Schrotflinte auch im Reich der Toten benutzen:

Gehe im Tempel des Lebens zu einem der fünf Altare. Mike LeRoi läuft dann als lebende Fackel herum. Gehe in der Kathedrale der Schmerzen zu dem Punkt, zu dem du dich mit dem Teddy teleportieren kannst. Laufe zurück zur Bahn, steige aber nicht ein. Stattdessen gehst du nach links durch die Lava, wofür du das Tatoo benötigst, und an den rotierenden Sichel vorbei. Hol dir unterwegs die dunkle Seele. Bald erreichst du einen Raum mit einem Loch im Boden, worin sich ebenfalls Sichel drehen. Hier lässt du dich hineinfallen, woraufhin der Cheat aktiviert wird. Nun kannst du die Schrotflinte im Reich der Toten benutzen.

Unsichtbarkeit:

Gehe in den Jack-the-Ripper-Level. Gehe dort durch das Bad, um die Unsichtbarkeit zu aktivieren. Nur Mikes Brille und Waffe ist dann noch zu sehen, hat jedoch spieltechnisch keine Vorteile.

Überraschung:

Im Tempel der Prophezeiungen findest du ein Labyrinth. Laufe einfach durch alle Gänge und der Cheat wird aktiviert. Was dann passiert, wirst du schon sehen.

Als Bloodshot spielen:

Wenn du den Hammer im Marcher-Tempel aktiviert hast, kannst du dem neu entstandenen Weg folgen und über die umgestürzte Säule in

einen Raum gelangen. Hier lässt sich der Cheat "Als Bloodshot spielen" aktivieren.

Als Hund spielen:

Im letzten Teil des Gefängnisses (bei der Kathedrale der Schmerzen die Treppe hinauf) findest du einige Gummizellen. Hier befindet sich der Cheat "Als Hund spielen".

Als verlorene Seele spielen:

Wenn du den Gad-Taucher hast, gehst du als Teddy zum Tor des Asyls. Von dort aus gehst du links runter und folgst dem Weg bis in einen Raum mit einem Käfig. Dort gehst du in den rechten Raum, wobei du auf den Gegner mit der Motorsäge aufpassen musst. Nun kletterst du auf die Kisten und springst von dort aus auf einen der Dachbalken. Nun springst du von Balken zu Balken, bis die Meldung "Cheat aktiviert" erscheint. Jetzt kannst du im Inventar das Buch der Schatten öffnen und den Menüpunkt "Als verlorene Seele spielen" auswählen.

Als Deadsider spielen:

Teleportier dich mit dem Teddy zum Tor in der Nähe des Krankenhauses. Du erscheinst auf einer Brücke und kannst nun links auf den Weg hinabspringen. Du erreichst einen Raum mit Flößen und dunklen Seelen. Spring auf die Flöße und eines aktiviert den Cheat "Als Deadsider spielen".

Als Deadwing spielen:

Um als Deadwing spielen zu können, musst du die Spielzimmer erreichen und hier auf den Billardtisch springen.

Wireframe-Modus:

Um den "Wireframe-Modus" einstellen zu können, musst du in der Mordant Street in die Queens gehen. Gehe im oberen Stockwerk durch die Tür. Hier findest du seltsam aussehende Bodenplatten, über die du springen musst, um den Cheat zu bekommen.

Restliche Abschnitte betreten:

In der Kathedrale des Schmerzes befinden sich 5 Oberkörper. Zwei davon strahlen ein rotes Licht aus. Setze an den anderen drei Torsos den Wundspreizer an, um diese ebenfalls zum Leuchten zu bringen. Jetzt kannst du die restlichen Abschnitte in der Welt der Lebenden betreten.

Star Wars Episode 1-Racer

Um einen Gegner zu beleidigen, hältst du im Hauptmenü des Turniermodus den Z-Trigger gedrückt und startest das Rennen mit dem A-Knopf. Nun kannst du ein witziges Rededuell verfolgen!

Bevor der Ansager am Beginn des Rennens "1" sagt, musst du den Analogstick nach oben bewegen und A drücken. Hast du alles richtig gemacht, schreit der Pilot und du legst einen Blitzstart hin!

Nachdem du das letzte Rennen gewonnen hast, kannst du mit dem Racer von Sebulda fahren!

Schnapp dir einen leeren Platz im Tournament-Mode, drücke vor dem Tippen der Initialen den Z-Button und halte ihn gedrückt. Drücke den L-Button, um das richtige Codewort einzugeben. Die Buchstaben erscheinen dann auf dem unteren Bildschirmrand, gib nun **RRDEBUG** ein. Während du Z immer noch gedrückt hältst, gehst du auf "End" und bestätigst die Eingabe wieder mit der L-Taste, woraufhin "O.K." am unteren Bildschirmrand erscheint. Gib nun ganz normal deinen Namen ein, pausiere das Spiel und bewege den Stick wie folgt: links, unten, rechts, oben: Jetzt kannst du das Debug-Menü benutzen.

Gehe wie oben vor, gib als Cheat **RRPITDROID** ein, drücke nun "End" und gehe in Wattos Shop. Drücke dort oben, unten, links, rechts, rechts, oben, und daraufhin hast du 6 Pitdroids.

Im Dual-Control-Mode gehst du wie oben vor, gibst jedoch als Passwort **RRDUAL** ein. Nun kannst du das Spiel mit zwei Analogsticks bestreiten.

Um Unsichtbarkeit zu erlangen, wählst du **RRJABBA** als Code und beendest wie oben. Pausiere das Spiel und drücke oben, unten, rechts, links.

Gib als Passwort **RRTHEBEAST** ein und beende. Während der Spielpause bewegst du den Stick: unten, rechts, oben. Nun kannst du im Spiegelmodus fahren.

Wenn du als Jinn Reeso spielen willst, gib **RRJINNRE** ein und beende wie oben. Dieser Cheat funktioniert jedoch nur, wenn du Mars Guo bereits freigespielt hast.

Halte im Tournament-Main-Menü die Z-Taste gedrückt und drücke A, um das Rennen zu starten. Hierbei entsteht eine wichtige Zwischensequenz.

Um ein Foto der Programmierer zu sehen, musst du in allen Tournament-Modi den ersten Platz belegen. Aktiviere anschließend wie oben angegeben den Spiegelmodus im Bildschirm Track Info. Schalte den Titelschirm in den Demo-Modus und drücke nun oben und C.

Gib als Namen **RRCYYUN** ein, beende mit der L-Taste und drücke dann noch die A-Taste. Und schon spielst du als Cy Yunga.

Bonuscharaktere:

Um die Bonuscharaktere zu sehen, musst du auf der jeweiligen Strecke im angegebenen Schwierigkeitsgrad Erster werden!

Charakter	Strecke	Schwierigkeit
Aldar Beedo	Beedos Schreckenspfad	Amateur
Ark Bumpy Roose	Bumpys Todesritt	Semi-Pro
Ben Quadinaros	Inferno	Elite
Boles Roor	Zugga-Pokal	Semi-Pro
Bozzie Baranta	Abgrund	Elite
Bullseye Navior	Versunkene Stadt	Semi-Pro
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic	Amateur
Mars Guo	Malastare 100	Amateur
Mawhonic	Andobi-Bergstrecke	Galaxis
Neva Kee	Baroo-Küste	Semi-Pro
Ratts Tyterell	Howler-Schlucht	Semi-Pro
Sebula	Boonta Classic	Galaxis

Tarzan

Drücke im Hauptmenü das Steuerkreuz 2x nach links, 2x nach rechts, oben, unten, links, rechts, 2x nach oben und 2x nach unten und du bekommst einen nützlichen Level-Cheat. Wenn du alles richtig gemacht hast, erscheint im Hauptmenü die Option "Cheat".

Xena

Folgende Cheats werden während des Spiels eingegeben. Während der Eingabe musst du die A-Taste gedrückt halten!

Erster Treffer ist spielentscheidend:

rechts, rechts, links, links, rechts, links, rechts, 3x schwerer Kick, 3x leichter Kick, R

Große Köpfe:

rechts, rechts, links, links, rechts, links, rechts, Z

Keine blauen Flecken:

rechts, rechts, links, links, rechts, links, rechts, 3x schwerer Punch, 3x leichter Kick, A

Rutschiger Boden:

rechts, rechts, links, links, rechts, links, rechts, 3x leichter Punch, 3x leichter Kick, A|

GAMEBOY TIPPS UND TRICKS

Addams Family 2

Wenn du ein Leben verloren hast, schnell die Tasten **Down + A + Select** und dann **Start** drücken! Nun hast du maximale Energie!

All-Star Baseball 2000

Folgenden Cheat einfach während des Spiels ausführen:

Unsichtbare Spieler: A 30 Sekunden halten, dann OBEN 13 Sekunden halten, dann A, B, OBEN, UNTEN, START nacheinander drücken

Animaniacs

Hier sind die Levelcodes:

BCCB: Level 2

DQGH: Level 3

HGGF: Level 4

NBFG: Level 5

KGBF: Level 6

QGJJ: Level 7

GQHG: Level 8

FLDP: Level 9

KGQQ: Level 10

DLGQ: Level 11

CBHG: Level 12

JBIG: Level 13

PLDP: Level 14

LFGB: Level 15

CLPG: Level 16

CLPG: Level 17

DLHD: Level 18

LFQC: Level 19

Army Men: Sarge's Heroes

Hier die Passwörter:

Ödland:

Granate; Gewehr; Heli; Jeep

Jeep; Heli; Heli; Jeep

Gewehr; Granate; Gewehr; Granate

Gewehr; Heli; Jeep; Gewehr
Granate; Granate; Heli; Heli
Gewehr; Jeep; Gewehr; Heli
Jeep; Jeep; Granate; Gewehr
Gewehr; Flugzeug; Jeep; Heli
Panzer; Heli; Jeep; Gewehr
Granatwerfer; Panzer; Heli; Jeep
Gewehr; Heli; Panzer; Granatwerfer
Gewehr; Granatwerfer; Gewehr; Heli
Granatwerfer; Granatwerfer; Granate; Gewehr

Alpin:

Heli; Granate; Jeep; Gewehr
Jeep; Granatwerfer; Gewehr; Gewehr
Heli; Jeep; Granate; Flugzeug
Flugzeug; Panzer; Granatwerfer; Jeep
Gewehr; Panzer; Heli; Jeep
Gewehr; Granatwerfer; Flugzeug; Granatwerfer
Granatwerfer; Gewehr; Granate; Granatwerfer
Flugzeug; Gewehr; Granate; Gewehr
Granatwerfer; Flugzeug; Gewehr; Flugzeug
Heli; Jeep; Granate; Panzer
Gewehr; Heli; Heli; Jeep
Granatwerfer; Heli; Gewehr; Jeep
Flugzeug; Panzer; Flugzeug; Gewehr

Asteroids

Cheatmenü: Gib CHEATONX als Passwort ein und rufe mit Select das Menü auf. Dann benutzt du die Cursortasten Oben/Unten für Levelauswahl, Links/Rechts für die Zonenauswahl und das "A" für Unverwundbarkeit!

Passwörter:

SPACEVAC: Zone 2

STARSBRN: Zone 3

WORMSIGN: Zone 4

INCOMING: Zone 5

QRTREATR: Classic Asteroids

PROJECTX: Excaliber ship

Batman - Return of the Joker

Um das Cheatmenü zu erhalten, drückst du in der Schwierigkeitsauswahl folgende Tasten:

oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts

Beat Mania

Um alle Lieder bzw. Songs freizuschalten, verwendest du **UDDLRLRBAS** als Passwort.

**RELAXATION
REMIX**

**FEVER
SENSE**

**VISUAL
MOTHER**

Du kannst die Lieder auch einzeln freischalten. Folgende Wörter als Passwort eingeben:

Bomberman

Passwörter:

1637: World 3

5472: World 8

9634: Level 2

6524: World 5

4622: Alle Items

0320: Level 4

3260: World 6

2145: Soundtest

4783: World 7

8566: Level 1

Bust A Move 4

Um die versteckten Levels hervorzurufen einfach **A, LINKS, RECHTS, LINKS, A** im Titelschirm gedrückt halten. Als Bestätigung für die richtige Eingabe erscheint unten links eine Zahl.

College Slam

Cheats:

Gib im "TODAY'S MATCH-UP SCREEN" für bessere Skills folgende Kombination ein: **A A A A B B B A B A B A B SELECT.**

Gib im Titelschirm für Bonus-Player folgende Kombination ein: **B B A A B B A B A B B A B SELECT B SELECT A SELECT.**

Gib im Titelschirm für Bonus-Teams folgende Kombination ein: **A A B A B A B B A B A SELECT.**

Für "IMPROVED THREE POINTERS", gib im "TONIGHT'S MATCH-UP SCREEN" folgendes ein: **B B A A B A B B A B A A.**

Crazy Castle 2

Levelcodes:

Level 2: **TEST**

Level 3: **GAME**

Level 4: **SHIP**

Level 5: **RACE**

Level 6: **WORD**

Level 7: **SHOP**

Level 8: **SIZE**

Level 9: **QUIZ**

Level 10: **DOLL**

Level 11: **DATE**

Level 12: **ZOOM**

Level 13: **DISK**

Level 14: **GOLD**

Level 15: **ZERO**

Level 16: **FIRE**

Level 17: **ROOT**

Level 18: **READ**

Level 19: **TAPE**

Level 20: **UNIT**

Level 21: **SONG**

Level 22: **TYRE**

Level 23: **LOVE**

Level 24: **NOTE**

Level 25: **JAZZ**

Level 26: **HELP**

Level 27: **KING**

Level 28: **GIFT**

Daffy Duck - The Marvin Missions

Waffenauswahl:

Erst zehn Gegner besiegen, dann gehst du in die Pause und drückst Folgendes:

Laser: **oben, oben**

Big Bullet: **unten, unten**

Bouncing: **links, links**

Rapid Fire: **rechts, rechts**

Health Refill: **B, B**

Gar nichts: **Select**

Donkey Kong Land 2

Im Bildschirm zur Spielauswahl hältst du entweder LINKS oder RECHTS gedrückt (je nach Spiel) und drückst **B B A A**. Ein Affe sollte schreien und du beginnst mit 40 Coins.

Im Bildschirm zur Spielauswahl hältst du entweder LINKS oder RECHTS gedrückt (je nach Spiel) und drückst **A B A B**. Ein Affe sollte schreien und du hast alle Krem-Coins.

Im Bildschirm zur Spielauswahl hältst du entweder LINKS oder RECHTS gedrückt (je nach Spiel) und drückst **A A B B**. Ein Affe sollte schreien und du bekommst ein paar Extraleben.

Donkey Kong Land 3

Um ein Kartenspiel spielen zu können, gibst du im Titelschirm **OBE N OBE N UNTE N LINKS RECHTS** ein. Wenn du es richtig gemacht hast, hörst du einen Sound.

Dragonheart

Passwörter:

BCDLST: Level 2

DCLTSB: Level 3

LCTBSD: Level 4

CBSBT: Level 5

TTSCDC: Level 6

SDCDTS: Level 7

BVDVSC: Level 8

Fifa 2000

Passwörter:

Level 2: **SDLSNP**

Level 3: **DCDWTP**

Level 4: **SPLGZW**

Level 5: **DQRFKW**

Level 6: **PSQQLW**

Level 7: **NBGJ VX**

Frogger

Drücke im Hiscore-Bildschirm **A B A B SELECT START**. Im Hauptmenü befindet sich nun auch ein Cheatmenü.

Hercules

Passwörter:

Stage 2: **B7FG4**

Stage 3: **XTV5P**

Stage 4: **TV5DP**

Stage 5: **FX6NL**

Stage 6: **HGRSV**

Stage 7: **K7DGR**

Stage 8: **FTXCG**

Stage 9: **GSJ4H**

Credits: **CRDTS**

Hexcite

Hast du zu Beginn eines Spieles mehr sechseckige Bausteine als dein Gegner zur Verfügung, setze diese ein. So wird dein Gegner gezwungen, seine kleinen Bauteile eher als ihm lieb ist einzusetzen. Bekommst du Bonus Free-Bausteine, stocke immer die einfachen kleinen Dreiecke auf. Das gibt dir am Ende eines Spiels mehr Handlungsfreiheit.

Versuche nicht immer auf Biegen und Brechen, alle Steine einzusetzen. Hat dein Gegner ebenfalls nicht die Möglichkeit, seine großen Steine einzusetzen, versuche, sein Spiel zu zerstören, so dass er am Ende mehr Steine übrig hat als du. Setze als Eröffnungszug immer einen ganz großen Baustein, da dieser mehr Punkte bringt als ein kleiner. Leg dein Augenmerk auf die Bonuspunkte. Lass auch ruhig mal den Gegner ein 10-Punkte-Sechseck vollenden, wenn du dadurch an ein 30-Punkte-Bonusfeld kommst.

Jurassic Park 1

Gib im Titelschirm, wenn der T-Rex sein Maul geöffnet hat, folgende Kombination zweimal ein: **OBEN UNTEN LINKS OBEN UNTEN RECHTS SELECT**. Beim zweiten Mal hörst du ein Explosionsgeräusch. Während des Spiels kannst du nun mit einem gleichzeitigen Druck auf **START+SELECT** in den nächsten Level gelangen.

Kirby's Dream Land

Konfigurations-Modus:

Drücke im Titelschirm gleichzeitig **UNTEN+SELECT+B**.

Extra-Spiel: Drücke im Titelschirm gleichzeitig **OBEN+SELECT+A**.

Lemmings Passwörter:

TYRNVD: Level 2

GFDRTL: Level 3

DFGTYN: Level 4

NNBGTO: Level 5

TYRBNC: Level 6

DGBFHY: Level 7

CVRKJT: Level 8

JSRBSV: Level 9

FKJTYQ: Level 10

VSPDNQ: Level 11

GDSWBC: Level 12

HWQPJD: Level 13

KXIWYZ: Level 14

KSQHQ: Level 15

VNWSWV: Level 16

FTYMTS: Level 17

GSFGHH: Level 18

YKBLGB: Level 19

PLSTFL: Level 20**JFXCBS:** Level 21**SDFGLB:** Level 22**QGHSDf:** Level 23**QKGDFS:** Level 24**LZDGQH:** Level 25

Mr. Nutz

Passwörter:

Level2: **DDMMNN**Level3: **NNRRGG**Level4: **CCLLRs**Level5: **JJMPPR**Level6: **SWWTCH**

Mystic Quest

Um das Spiel erfolgreich zu beenden, musst du folgende Orte der Reihe nach aufsuchen:

Burg Glaive ► Bogards Haus ► Ketts ► Sumpfhöhle ► Ketts ►
Wendel ► Zwergenhöhle ► Alte Mine ► Zwergenhöhle ► Gaia Höhle
► Luftschiff ► Menos ► Jadt ► Höhle der Medusa ► Jadt ► Davias
Haus ► Höhle am Wasserfall ► Felsenhöhle ► Dunkle Burg ► Isch ►
Wendel ► Burg Lorim ► Eishöhle ► Südliches Riff ► Vulkaninsel ►
Kristallwüste ► Höhle der Ruinen ► Dunkler Turm ► Mana-Baum

Pac Man

Die Cheats funktionieren nur in der GBC-Version mit integriertem PAC ATTACK.

Level 1: **STR**Level 2: **HNM**Level 3: **KST**Level 4: **TRT**Level 5: **MYX**Level 6: **KHL**Level 7: **RTS**Level 8: **SKB**Level 9: **HNT**Level 10: **SRY**

Passwörter:

LEVEL2: **9N87**LEVEL3: **H1WR**LEVEL4: **GTCP**LEVEL5: **8NRR**LEVEL6: **VTGT**

Papyrus Passwörter:

KPGXH4T8: Stage 2**CMQZB6R1:** Stage 3**JWDLF7K5:** Stage 4**TGNDX3V9:** Stage 5**HFSBD2M6:** Stage 6**QZJRL1W4:** Stage 7**BPXCV7Z3:** Stage 8**RWHJX9Z5:** Stage 9**MVNGB4C6:** Stage 10**KCQTD3W1:** Stage 11**TBPRG5H8:** Stage 12**QFCMX2B9:** Stage 13**VDHKS6L7:** Stage 14**BNJHZ1R9:** Stage 15**SDLFT8G2:** BonusLevel 02 : **06769075**Level 03 : **28611065**Level 04 : **92117015**Level 05 : **87019105**Level 06 : **46308135**Level 07 : **65903195**Level 08 : **70914195**Level 09 : **68813685**Level 10 : **01414654**Level 11 : **32710744**Level 12 : **26614774**

Pocahontas Passwörter:

Prince of Persia 1 Passwörter:

Jaffar: **98119464**Ende: **89012414**

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!



A-Z

NINTENDO
CHEATS UND
LOSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 13) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.