

Die Komplettlösung zu

Turok

Level 1 – Der Anfang

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin.

Abschnitt 1

Vom Startpunkt aus lauft ihr erst einmal geradeaus (in Richtung Süden) über die Holzbrücke und klettert anschließend am anderen Ende die Wand hinauf. Oben angekommen lauft ihr weiter geradeaus, bis ihr an den kleinen Altar mit dem **ersten Level 2-Schlüssel** stoßt, den ihr dort einfach mitnehmen könnt. Dreht euch dann nach links (Osten) und tretet dort auf den viereckigen Schalter auf dem Boden, damit sich das riesige Steingitter öffnet.

Dahinter nehmt ihr zunächst die **Pistole** vom Boden auf und lauft so lange geradeaus weiter, bis ihr an einer linken Wand einige Kletterpflanzen entdeckt (lauft dazu vom Steingitter aus in folgende Richtungen: Osten, Süden, Westen, Süden, Osten (durch den schmalen Gang) und schaut anschließend in Richtung Norden - in dieser kleinen Nische erwartet euch ein Gegner), an denen ihr hinaufklettern könnt. Dort oben findet ihr dann nämlich auf einer kleinen Altarplattform den **zweiten Level 2-Schlüssel**.

Schnappt euch diesen und springt anschließend wieder herunter, um dem Weg weiter geradeaus nach Osten hin zu folgen (dort trifft ihr womöglich auf den Eingang in ein Bonuslevel - blau schimmernde Wolke). Beachtet beim Weiterlaufen so lange die linke Wand, bis ihr an eine dunklere Stelle kommt, an der ihr wieder hochklettern könnt (dort steht wiederum ein Gegner. Ihr könnt auch nach oben gucken und dabei eine höher liegende Plattform mit einigen Pflanzen entdecken). Oben lauft ihr zwischen den Büschen hindurch und findet neben einem schießenden Feind noch das **Automatik-Gewehr**. Greift euch die Waffe und lauft unten wieder weiter nach Norden, bis ihr an einen **Checkpoint** gelangt.

Von hier aus geht es über die Pfade im Nord- oder Südosten weiter auf eine höher liegende Ebene, wo ihr dann schließlich zu einem kleinen Tunneldurchgang kommt, der zu einem Teleporter im Osten führt. Bevor ihr euch dem Tunneldurchgang zuwendet, solltet ihr euch zunächst umdrehen (nach Westen hin) und auf die Leiter laufen. Von hier aus müsstet ihr nun die **Schrotflinte** sehen, die frei in der Luft schwebt. Um die Waffe jetzt erreichen zu können, müsst ihr auf der Leiter Anlauf nehmen und am Ende

einen Sprung ausführen, damit ihr weit genug kommt. Ist auch diese Waffe in eurem Besitz, wendet ihr euch nun dem Teleporter hinter dem Tunneldurchgang zu.

Abschnitt 2

Am anderen Ende des Teleporter lauft ihr weiter geradeaus, bis zur Schlucht, wo mehrere Plattformen aus dem Wasser ragen. Auf diesen müsst ihr nun im Renn-Modus (lenkt dazu am linken Steuerkreuz einmal oder zweimal, bis das Renn-Symbol erscheint, bzw. betätigt die R-Taste) hinaufspringen und dabei insgesamt fünf Plattformen hinter euch lassen, bis ihr an einem schmalen Pfad im Westen angelangt seid. Folgt diesem Weg bis zu einem weiteren höher liegenden Weg (südöstlich), der durch eine Schlucht getrennt wird und springt von dort aus zu dem Pfad hinüber.

Hier geht ihr weiter in Richtung Osten bis zum Ende und springt dort wieder über eine Schlucht (Norden), damit ihr zunächst an einen **Checkpoint** gelangt. Springt anschließend zu den Kletterpflanzen an der gegenüberliegenden Bergseite (Norden) hinüber und klettert dort auf den Berg 'rauf. Krallt euch hier oben schnell die **Tek-Pfeile** und besiegt den fetten Gegner (Purlin), damit sich die hinter ihm befindlichen Steingitter öffnen.

Springt dahinter auf den Steinblöcken auf die obere Ebene und folgt dem Gang immer geradeaus weiter, bis ihr an eine Wand mit Kletterpflanzen (Westen) kommt. Möglicherweise findet ihr links vor dieser Wand einen blauen Teleporter in eine Bonusebene, die ihr betreten könnt (in den Bonusebenen findet Ihr Munition, Waffen und ähnliches). Sobald ihr nun an der Wand hinaufklettert, kommt ihr auf einen hölzernen Pfad, der zu einer **Speicherstelle** führt, wobei ihr aber noch beachten müsst, dass sich kurz vor der Ebene mit dem Speicherpunkt eine kleine Spalte befindet (dort nicht hindurch fallen!), über die ihr springen müsst. Von dieser Stelle aus könnt ihr zunächst in Richtung Westen springen und euch einige Munition besorgen oder euch gleich dem richtigen Weg im Norden zuwenden, zu dem ihr ebenfalls hinüberspringen müsst. Lauft auf der anderen Seite immer weiter geradeaus bis zu den Steinblöcken im Lavasee, tötet alle Gegner (3 Stück an der Zahl) und springt anschließend auf den hochgekommenen Blöcken immer weiter nach oben über die Lava, bis ihr an einen weiteren Teleporter gelangt, der euch zurück in den ersten Abschnitt bringt.

Abschnitt 1

Steigt nun vor euren Füßen auf die Druckplatte am Boden, damit sich dieses und ein weiteres Steingitter öffnet. Nachdem der Gang freigelegt ist, lauft ihr über das erste Steingitter hinweg und begeben euch anschließend durch das zweite offene Steingitter links (Westen). Dort findet ihr gleich eine weitere Schrotflinte und einige **Explosivpatronen**, die ihr sowohl für eure Schrotflinte als auch eurer Automatik-Gewehr verwenden könnt. Klettert nach dem Einsammeln die Leiter im Westen auf die nächste Ebene hinauf und dort über eine weitere Leiter auf der linken Seite auf die nächste Plattform. Geht hier nun vorsichtig über die nächste Leiter, besiegt einige

Krieger und folgt dahinter so lange dem Pfad, bis ihr eine Möglichkeit findet, auf die große Plattform in der Mitte zu springen (ihr könnt vom Norden aus durch einen Sprung in Richtung Süden auf diese Plattform gelangen). Habt ihr es dann auf diese Plattform geschafft, so kommt ihr in den Besitz des **dritten Level 2-Schlüssels**. Springt anschließend von dieser Plattform zurück zur Ebene im Norden und besiegt dort einen Purlin, damit ihr ungehindert die Kletterpflanze im Nordosten hinaufklettern könnt. Oben angekommen durchquert ihr nun mittels der Karte (L-Taste, bzw. Tabulatortaste) das Höhlenlabyrinth und sucht dort solange, bis ihr einen Teleporter (gelbes Quadrat) findet, durch den ihr gehen könnt.

Abschnitt 3

Am Höhlenausgang springt ihr jetzt hinunter und sammelt zunächst etwas Munition und einige Energiekreuze ein. Stellt euch jetzt vor die Leiter, richtet euch nach Nordwesten aus und rennt in diese Richtung los. Seid ihr richtig gelaufen, so kommt ihr an einen **Checkpoint**. Richtet euch hier wieder nach Nordwesten aus und lauft so lange weiter, bis ihr an eine Leiter kommt, an der ihr auf eine Art Säule hinaufklettern könnt. Oben auf der Plattform springt ihr zunächst auf die andere Seite im Norden und folgt dort dem Pfad bis in die östlichste Ecke. Von hier aus müsst ihr nun versuchen, über die vier dünnen Plattformen auf die große Plattform im Süden mit dem Teleporter zu gelangen, der euch an eine andere Stelle in diesem Abschnitt bringt.

Lauft an der anderen Stelle in Richtung Westen, nehmt die erste Möglichkeit nach links (Süden) und steigt am anderen Ende in den Teleporter.

Geht hier zur Höhlenkreuzung im Osten, schnappt euch rechts (Süden) den **ersten Level 3-Schlüssel** und teleportiert euch anschließend links an der Kreuzung (Norden) auf der magischen Plattform zum nächsten Abschnitt.

Abschnitt 4

Ihr findet euch nun in einem Kreislabyrinth wieder, wo ihr den folgenden Weg einschlagen müsst: Norden (Eingang ins Labyrinth), geradeaus, rechts (Checkpoint), geradeaus (Westen), geradeaus (Abzweigung), links (Abzweigung: Osten), rechts (Abzweigung: Süden), links (Abzweigung: Osten), geradeaus (Norden), rechts (Abzweigung: Norden), **zweiter Level 3-Schlüssel**, zurück zur Abzweigung und dann wieder nach links (Osten), geradeaus bis zur nächsten Abzweigung, rechts (Westen), links (Süden), geradeaus, links (Abzweigung: Süden), geradeaus weiter bis ihr das **erste Chronoceptor Teil** findet, jetzt wieder zurück in Richtung Westen bis zur nächsten Abzweigung, rechts (Osten), weiter zur nächsten Abzweigung, rechts (Abzweigung: Osten), geradeaus (Norden), geradeaus weiter (an der Abzweigung), rechts in den Teleporter (Abzweigung).

Abschnitt 5

Überquert hier zunächst den **Checkpoint** und wendet euch anschließend ganz nach Osten, um dort auf der rechten Seite eine Leiter zu finden, die euch auf eine höhere Ebene bringt. Oben angekommen rennt ihr den Weg entlang (rechte Leiter ignorieren) bis ihr an einer weiteren Leiter hochklettern könnt. Dort oben lasst ihr euch in das Loch im Norden fallen und lauft unten so lange weiter, bis ihr an ein Wassergebiet kommt. Lauft hier ins Wasser und schwimmt zur anderen Uferseite im Osten. Steigt dort wieder aus dem Wasser, springt von nun an von Plattform zu Plattform und versucht so weit wie möglich nach oben zu gelangen, damit ihr die oberste Plattform mit dem Teleporter erreicht. Bevor ihr aber dort in den Teleporter steigt, schaut noch einmal in der Westecke nach, damit ihr dort den **dritten Level 3-Schlüssel** findet.

Sobald ihr euch dann habt teleportieren lassen, begeben ihr euch weiter in den naheliegenden Teleporter, damit dieser euch zum Ruinenzentrum bringt.

Ruinenzentrum

Lauft hier immer geradeaus nach Norden und beseitigt Purlin, bevor ihr euch nun der Zentrale zuwenden könnt. Hier könnt ihr erst einmal ganz im Norden an einem **Speicherpunkt** abspeichern und anschließend auf die sechseckige Plattform gehen, um hier die geeigneten Schlüssel, die ihr gefunden habt in die entsprechenden Terminals einzusetzen (geht einfach auf sie zu). Habt ihr genügend Schlüssel in die einzelnen Terminals hineingesteckt, so wird gegenüber von euch in den magischen Portalen ein blaues Glühen erscheinen, wodurch ihr ab jetzt immer das Level betreten können. Da ihr jetzt wahrscheinlich im Besitz der Schlüssel für Level 2 & 3 seid, könnt ihr nun diese Schlüssel benutzen, um in die nächste Welt zu gehen.

Level 2 – Der Dschungel

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin.

Abschnitt 1

Folgt hier dem Weg geradeaus und wendet euch dann nach links (Osten). Springt nach einigen Schritten auf eine kleine runde Plattform hinauf, damit sich weitere Plattformen erheben, auf denen ihnen ihr weiter hinauf springen könnt und oben eine **Schrotflinte** findet. Springt anschließend wieder nach unten und setzt euren Weg weiter in Richtung Osten fort. Lauft den Weg immer weiter bis ihr endlich an einem hölzernen Pfad angelangt. Bewegt euch von hier aus vorsichtig weiter und achtet dabei auf einige Spalten auf eurem Weg, die ihr mit Sprüngen überbrücken müsst (schaut dazu am besten nach unten). Folgt so lange dem Pfad, bis ihr wieder auf festem Boden angekommen seid (zwischendurch werdet ihr links eine Passage entdecken, die zu

einigen Pfeilen führt). Haltet euch hier immer an der linken Wand und lauft so lange dort entlang, bis ihr endlich am ersten **Checkpoint** angekommen seid.

Geht jetzt nach Norden weiter und begeben euch dort ins Wasser. Schwimmt nun im See immer weiter, bis ihr die westlichste Stelle dieses Gewässers erreicht habt und taucht dann mit eurem Körper in Richtung Süden ins Wasser ein. Sobald ihr den Unterwassertunnel seht, könnt ihr nun dort hinein schwimmen. Folgt dem Tunnel immer geradeaus und sobald er sich teilt, müsst ihr immer an der rechten Wand entlang schwimmen. Nach einiger Zeit werdet ihr wieder aus dem Wasser kommen und in einer dunklen Höhle landen. Geht hier immer geradeaus (auf dem Weg werdet ihr eine Schrotflinte ergattern) bis ihr wieder ins Freie gelangt und den **ersten Level 4-Schlüssel** euer Eigen nennen könnt. Springt anschließend von eurer Plattform hinunter und lauft geradeaus in Richtung Nordosten rechts an den Hütten mit den Strohdächern vorbei, bis ihr im Osten an eine Passage kommt, die euch zu einem größeren Gebiet führt. Folgt hierbei immer der rechten Wand bis ihr an eine Schlucht kommt, an deren Kante ihr weiter entlang geht, um nach einigen Schritten an einen **Speicherpunkt** zu gelangen. Durchwandert anschließend weiter den Pfad in Richtung Westen bis ihr einen **Checkpoint** durchschreitet. In der Ruine vor euch (hinter dem Checkpoint) findet ihr nun etwas Munition, bevor ihr den weiteren Weg antretet.

Auf dem Pfad am Berg werdet ihr eine **Schrotflinte** bemerken, die nach der Aufnahme je einen Purlin hinter und vor euch herbeiruft, die euch angreifen. Nachdem ihr beide besiegt habt, könnt ihr weiter laufen bis ihr wieder an eine Gabelung kommt, an der ihr geradeaus auf der linken Seite den Hügel hoch lauft, um dort den Weg fortzusetzen (von Zeit zu Zeit taucht hier in der Luft schwebend der Eingang in ein Bonuslevel auf). Es geht nun immer weiter geradeaus bis ihr über Treppen und einem Steindurchgang zu zwei Säulen gelangt, die je eine Schüssel mit Feuer in ihren Händen halten. Geht nun links an ihnen vorbei in den schmalen Durchgang und dort noch einmal nach links, um an einige Kletterpflanzen zu gelangen, an denen ihr weit hochklettern könnt. Ganz oben angekommen folgt ihr dem Pfad und besiegt einige Gegner, um dann mitten im Gebäude vor euch auf eine Druckplatte treten zu können, die für euch einen Teleporter im Nordwesten des Abschnittes (eine Nische im Berg) freilegt, der euch zu einem **Icon der Unbesiegbarkeit** bringt.

Nehmt es auf und lauft jetzt immer an der linken Wand entlang, bis ihr an einen Abgrund gelangt. Hier werdet ihr auf eurer Karte entdecken, dass vor euch ein schmaler Weg weiter führt. Lasst euch also in den Abgrund fallen und folgt unten so lange dem schmalen Pfad, bis ihr an eine Stelle kommt, an der ihr zum **zweiten Chronoceptor Teil** hinüberspringen könnt (dies befindet sich auf einer Plattform). Nachdem ihr das Teil aufgesammelt habt, könnt ihr euch fallen lassen und unten in Richtung Süden durch einen **Checkpoint** laufen. Setzt von hier aus schnell euren Weg, da von oben viele Feinde auf euch schießen werden, bis ihr an zwei quadratischen Becken angelangt. Hier könnt ihr nun geradeaus an den Becken weitergehen oder noch nach einem Rucksack

und einem *Bonuslevel* Ausschau halten. Habt ihr euch für letzteres entschieden, so müsst ihr vor den Wasserbecken an der rechten Wand bis zur Schlucht laufen, um dort auf einen hölzernen Pfad zu gelangen (der folgende Weg wird nicht auf der Karte markiert sein). Überbrückt auf eurem Weg die Spalten im Boden mit gekonnten Sprüngen, bis ihr an eine weitere Bergschlucht gelangt. Springt von hier aus auf die andere Seite und durchquert dort die Berghöhle, um an dessen Ende endlich an den **Rucksack** (mit ihm könnt ihr mehr Munition mit euch herumtragen) zu kommen. Schnappt euch diesen Beutel und lasst euch in Richtung Norden auf die tiefere Plattform fallen, um dort einige weitere Gegenstände aufzusammeln. Falls ihr nun nach Osten hin runterspringt, so müsstet ihr in der Nähe eines Tores zu einem *Bonuslevel* landen (wenn nicht, so müsst ihr etwas herumlaufen, um das Tor zu aktivieren).

Nachdem ihr hier fertig seid, folgt ihr nun dem Weg wieder in Richtung Süden bis ihr erneut an den beiden quadratischen Wasserbecken ankommt, an denen ihr nun vorbeilauft und ganz im Osten an der Berghöhlenöffnung auf der anderen Seite der Schlucht einen Schlüssel seht (an dieser Stelle taucht auch ab und zu ein Tor zum *Bonuslevel* auf. Ihr findet ausserdem zwei Palmen - rechte Seite). Folgt nun dem Weg weiter in Richtung Norden, bis ihr an eine Bergwand kommt. Lasst euch nun rechts davon an der riesigen Palme in die Schlucht fallen, um auf eine tiefere Ebene zu gelangen, die nicht auf der Karte verzeichnet ist. Unten betretet ihr links die Berghöhle und sucht euch dort den Weg zum nächsten Bergausgang (Wegbeschreibung: Geradeaus, links, rechts, links, links (Südkurve), links, (Ostkurve), geradeaus, links, rechts, geradeaus (Osten), rechts, links, rechts, Höhlenausgang). Am Ziel angelangt springt ihr auf einige Holzbalken auf der gegenüberliegenden Bergseite. Betretet hier nun die kleine Höhle und nehmt am anderen Ende den **zweiten Level 4-Schlüssel** auf. Lauft nun westlich am Altar vorbei und springt auf die Holzbalken auf der anderen Seite der Schlucht, um wieder auf euren Hauptpfad zu gelangen. Setzt euren Weg nun wieder nach Nordwesten hin fort, bis ihr an einen Teleporter kommt, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 2

Folgt hier dem Pfad und ihr werdet nach einigen Schritten auf der rechten Seite auf einen **Speicherpunkt** stoßen. Nach dem Abspeichern, stellt ihr euch nun an die Bergwand im Osten und bereitet euch auf einige Sprünge vor. Eure Aufgabe an dieser Stelle ist es nämlich, an der Wand des Berges entlang zu springen, um auf die nächsten Plattformen zu kommen. Vollführt zweimal solche Sprünge und ihr werdet wieder in ein größeres Gebiet gelangen. Lauft von hier aus immer weiter geradeaus am Berg entlang (Vorsicht vor herabfallenden Felsen), bis ihr durch einen **Checkpoint** kommt. Dahinter bewegt ihr euch den Hügel hoch und lauft oben immer in Richtung Westen (rechts, womöglich um eine Schluchtspalte herum) an dem großen Gebäude vorbei, bis ihr an eine Hängebrücke kommt (diese führt über den Abgrund), an der ihr noch einige Feinde erledigen müsst, um dort hinüber laufen zu können.

Auf der anderen Seite werdet ihr noch einen Purlin beseitigen müssen, bevor ihr euch dann dem Höhlensystem rechts zuwenden könnt. Die Höhle könnt ihr ziemlich schnell mit Hilfe eurer Karte durchlaufen, jedoch könnt ihr auch diese Richtungsanweisungen zu Rate ziehen: Höhleneingang, links (Südkurve), rechts (Westkurve), links (Südkurve), links (Ostkurve), geradeaus bis zum Ende (Osten), rechts, links. Haltet euch nun in der großen Höhle zunächst immer an der rechten Wand, bis ihr an eine Stelle mit einem verschlossenen Raum kommt (sprengt hier die Gitter mit eurem Granatwerfer weg und nehmt dahinter eine **Tek-Rüstung**, die **Mini-Gun** und einige Extras auf; falls ihr noch nicht im Besitz des Granatwerfers seid, könnt ihr diesen erst im 4. Level oder einfach mit Hilfe des Cheatcodes besorgen). Haltet euch jetzt wieder an der rechten Wand und folgt ihr nun weiter bis zum Höhlenausgang. Springt von hier oben aus nach unten ins Wasser und folgt der rechten Wand bis zum nächsten **Checkpoint**. Dort schwimmt ihr ganz nach Nordosten weiter (vor die Bergwand - vielleicht trifft ihr dabei auf einen weiteren Eingang zu einem *Bonuslevel*) und lasst euch in das tiefe Gewässer hinuntergleiten. Taucht dort auf den Grund des Sees und schwimmt unten durch den nördlichen Unterwassertunnel (beeilt euch dabei). Sobald ihr wieder aus dem Wasser kommt, werdet ihr in einer Höhle mit vielen verzweigten Wegmöglichkeiten landen. Lauft hier einfach schnurstracks geradeaus in Richtung Nordwesten, um gänzlich aus dem Wasser zu kommen. Folgt dahinter dem Bergtunnel und ihr werdet wieder im Freien landen, wo ihr einen weiteren Purlin besiegen müsst. Folgt anschließend dem Weg, bis ihr über einige Holzblöcke am Ende des zweiten Levels angekommen seid. Geht dort zunächst noch nicht durch das Ausgangsportal, sondern wandert immer an der rechten Wand entlang, bis ihr schließlich auf den **ersten Level 5-Schlüssel** stößt, den ihr mitnehmen könnt - verlasst anschließend dieses Level durch das Portal.

Level 3 – Die alte Stadt

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin.

Endgegner: Zwei Jeeps und ein Kopfgeldjäger.

Abschnitt 1

In diesem Level angekommen lauft ihr immer geradeaus in Richtung Norden und fegt dabei einige Dinosaurier aus dem Weg. Klettert dann an der Wand die Treppen hinauf und wendet euch dem großen viereckigen Wasserbecken zu, in das ihr eintauchen müsst, um so in das Gebiet im Norden zu gelangen. Dort angekommen springt ihr wieder aus dem Wasser heraus und steigt rechts den langen Treppengang (Osten) hoch. Ganz oben angekommen, lauft ihr nun in Richtung Westen bis ihr auf einen schmalen Holzbalken trefft, der euren Dachabschnitt mit dem nächsten verbindet. Balanciert nun vorsichtig auf diesem Balken zur anderen Seite und steigt dort auf der rechten Seite die

Treppen hoch, um an einen **Checkpoint** zu gelangen, der zugleich als Eingang zur alten Stadt dient.

Hier werdet ihr nun von vielen Cyborgsn vereinzelt angegriffen, könnt aber in den verschiedenen Ruinen viele Extras finden. Was auch immer ihr hier tut, der richtige Weg führt vom Checkpoint aus immer in Richtung Norden über weitere Treppen zum höher liegenden Stadtbereich, wo ihr weiter in Richtung Norden laufen müsst. Hier bemerkt ihr an den Seiten jeweils einen Tempel mit Gittern, die von Purlins bewacht werden. Tötet sie, damit sich die Gitter in diesen Tempeln öffnen und einige Extras (wie das **Automatik-Gewehr**) für euch zugänglich sein werden. Nachdem ihr die Sachen eingesammelt habt, könnt ihr nun durch den Eingang im Norden einen Tempel betreten, der auf der linken Seite einen **Speicherpunkt** und in der Mitte einen Teleporter bereithält. Speichert hier ab und begeben euch mittels des Teleporters auf das Dach eines Gebäudes. Springt hier westlich über die Brüstung des Gebäudes, um etwas tiefer zu gelangen. Von hier aus springt ihr auf den langen Gang im Westen (zwei Sprünge - einmal auf eine Brüstung, dann auf den Gang) und folgt ihm immer geradeaus in den Süden, wo ein kleines Gebäude steht. Sobald ihr euch diesem nähert, werden zwei Purlins erscheinen, die euch das Leben erschweren. Sobald ihr sie aber abgeschossen habt, könnt ihr im kleinen Gebäude den **dritten Level 4-Schlüssel** vom Altar nehmen.

Danach lauft ihr wieder auf eurem Weg zurück nach Norden und lasst euch am Ende auf die tiefere Ebene fallen. Folgt nun der linken Wand und begeben euch zum mittleren Nordabschnitt, in dem ihr wieder auf Rasenboden laufen könnt und euch einige Dinosaurier nach dem Leben trachten werden. Schlachtet sie ab und begeben euch schnurstracks geradeaus die Treppen hinauf und anschließend in das Gebäude hinein, wo ihr auf eine Bodenplatte treten müsst. Daraufhin werden einige Gegner erscheinen und euch sofort angreifen. Setzt euch gegen die Feinde zur Wehr und geht anschliessend weiter in Richtung Norden, dann im Osten die Treppen hinauf und folgt schliesslich immer der linken Wand, bis ihr an eine weitere Treppe kommt, die euch wieder etwas höher führt. Dort oben lauft ihr weiter in Richtung Norden, bis ihr an einer Wand ankommt. Wendet euch dort ganz nach links (Westen), geht die Treppen hinauf auf einen Gang und auf der anderen Seite steigt ihr wieder einige Treppen abwärts. Dreht euch hier um 180° (so, dass ihr die Treppe auf eurer linken Seite seht) und springt neben der Treppe eine Ebene tiefer (Richtung Osten).

Dort unten lauft ihr geradeaus weiter, bis ihr auf eine Druckplatte steigen könnt, die vor euch einige Steinplatten in Bewegung setzt. Springt anschließend zu den Steinplatten hinunter (Osten), die sich jetzt zu einer Treppe formiert haben und lauft auf ihnen hinunter. Folgt dem Gang immer geradeaus und lauft dabei an der Kreuzung durch den **Checkpoint**. Dahinter steigt ihr dann wieder einige Treppen hinauf ins Freie und klettert dort in den Teleporter, der euch in den nächsten Abschnitt befördert.

Abschnitt 2

Lauft geradeaus (Norden) weiter und ihr werdet in der Mitte von einigen Treppen einen Altar mit dem **zweiten Level 5-Schlüssel** erblicken, den ihr einstecken könnt. Steigt anschließend die nächsten zwei Treppensätze im Norden hinauf in den großen Tempel und geht durch eine der Türen an der Seite in den Hinterraum des Gebäudes, wo eine Treppe abwärts führt. Bevor ihr dort hinunter geht, könnt ihr auf dem Dach dieses Gebäudes an ein Tor zu einem *Bonuslevel* gelangen. Unten jedenfalls werdet ihr an einen Pool gelangen, in dem sich etwas Munition befindet. Dreht euch nun herum und tötet jeweils links und rechts im Gang einen Purlin, damit hinter ihnen die Gitter freigemacht werden und ein weiterer Treppengang nach unten führt. Folgt dem Durchgang nach ganz unten und springt dort auf die Plattform in der Mitte des Raumes, um so den Teleporter besteigen zu können, der euch zurück in den ersten Abschnitt bringt.

Abschnitt 1

Ihr beginnt auf einer großen Säule, die euch auf den Boden bringt. Lauft von hier aus nun in Richtung Norden in den eingezäunten Teleporter, der jetzt für euch zugänglich ist.

Im nächsten Gebiet folgt ihr dem Gang in Richtung Norden und besiegt auf dem Weg zunächst einen Purlin und am anderen Ende des Ganges einen weiteren Purlin. Im Norden betretet ihr dann innerhalb des kleinen Gebäudes die Druckplatte und lauft dann schnell zurück (etwa zur mittleren Wegstrecke) in Richtung Süden und durchquert links (Osten) die Holzgitter, die sich nach kurzer Zeit wieder verschließen werden (falls ihr es nicht rechtzeitig durch die Gitter schafft, so müsst ihr erneut die Druckplatte im Gebäude betätigen). Steigt dahinter in den Teleporter, damit ihr in den nächsten Abschnitt gebracht werdet.

Abschnitt 3

Hier lauft ihr zunächst durch den *Checkpoint*, immer weiter in Richtung Osten und lasst euch am Ende der langen Treppe nach unten ins Wasser fallen. Steigt am anderen Ende (Osten - einfach nach vorne tauchen) wieder aus dem Wasser heraus und folgt solange dem Pfad, bis ihr an einen Abgrund mit einer Druckplatte gelangt. Hier müsst ihr nun immer auf eine Druckplatte treten, damit weitere Plattformen erscheinen, durch die ihr die gegenüberliegenden Plattformen erreichen könnt. Wiederholt diese Prozedur viermal und springt schließlich auf die letzte Ebene, an der ihr den Hügel hinauflaufen könnt. Folgt dem Pfad hier oben möglichst immer am Felsrand entlang, da ihr sonst von spitzen Holzfallen getroffen werdet, die rechts an der Bergwand befestigt sind. Hinter der dritten Falle könnt ihr rechts in den Gang hineingehen, um dort an eine **Tek-Rüstung** zu gelangen. Geht anschließend weiter, bis der Weg sich gabelt, steigt zunächst auf der linken Wegseite (Westen) auf die Bodenplatte und wendet euch anschließend nach rechts (Osten), damit ihr endlich an einen *Speicherpunkt* gelangt.

Speichert nun ab und macht euch bereit für einige lange und schwierige Sprünge (beachtet hier unbedingt, dass ihr euch im Renn-Modus befindet). Springt vorsichtig von Plattform zu Plattform, bis ihr zu einer größeren viereckigen Plattform gelangt, auf der sich mehrere Wegmöglichkeiten anbieten. Springt hier immer nur über die Plattformen, die in Richtung Norden führen, damit ihr in eine größere Ebene gelangt. Falls ihr euch nun das Chronoceptor Teil besorgen wollt, so müsst ihr von hier aus zur linken Seite (Westen) des Weges laufen und von dort aus wieder auf die Plattformen springen, die sich im Westen befinden (springt zuerst auf eine Plattform südlich von euch, dann zur westlichsten Plattform und dann weiter auf den Plattformen, die in Richtung Norden führen). Auf ihnen werdet ihr immer ein Stückchen tiefer gebracht und könnt unten schließlich an eine Kletterpflanze springen, an der ihr zum **dritten Chronoceptor Teil** hinaufklettern könnt. Sammelt diesen Gegenstand ein und steigt dort in den Teleporter, der euch zurück an eine andere Stelle dieses Abschnitts bringt. Von dort aus müsst ihr erneut den *Speicherpunkt* aufsuchen und nochmals die vielen Sprünge ausführen, damit ihr wieder in die große Ebene gelangt. Umlauft dort die Mauer an der linken bzw. rechten Seite, besteigt dort die Schräge und steigt dahinter auf den Treppen zum blauen Portal hinauf, das euch in die Arena bringt.

Arena

Lauft hier in die Mitte des Kampfplatzes und berührt die Dämpfe, die dort aus einem Loch emporsteigen. Daraufhin werdet ihr von einem Kopfgeldjäger herüber gewunken und von ihm in seinem Jeep angegriffen. Haltet euch nun ständig in Bewegung und lasst euch nicht von seinem Wagen erwischen. Um den Jeep einfach zu erledigen, müsst ihr immer hinter ihm herlaufen und von hinten auf ihn losballern (spart euch am besten eure beste Munition noch auf). Sobald ihr den Jeep in die Luft gejagt habt, erscheint ein weiterer Jeep, um den ihr euch ebenfalls kümmern müsst. Sobald dann beide Fahrzeuge verschrottet sind, wird sich schliesslich der Kopfgeldjäger um euch kümmern. Dieser wird euch mit seinem Puls-Rifle und seinen Boomerangs angreifen, vor denen ihr euch in Acht nehmen müsst. Feuert jetzt eure stärksten Waffen auf ihn ab, da er ein sehr zäher Bursche ist. Habt ihr es dann irgendwie geschafft, ihn zu erledigen, so winken euch zur Belohnung sein **Puls-Rifle** und in der Mitte des Abschnittes der **dritte Level 5-Schlüssel**. Nachdem ihr euch dann den Schlüssel geschnappt habt, werdet ihr wieder in der Zentrale landen.

Level 4 – die Ruinen

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin, Dimetrodons, Feuerzauberer, Riesenlibellen, SteinSpringer.

Abschnitt 1

In diesem Level angekommen dreht ihr euch erst einmal herum und lauft um das Portal zu dem dahinter liegenden Weg (Süden). Folgt diesem Weg und ihr werdet an einen Abgrund kommen, in den ihr hinein springen müsst, um euch dann in einem

Wassergebiet wiederzufinden. Schwimmt von hier aus immer in Richtung Norden (vorbei an der Abzweigung nach rechts), bis ihr in ein rechteckiges Wassergebiet kommt, wo ihr nun in der Nordwestecke ganz nach unten tauchen müsst, um zu einem unterirdischen Tunnel zu gelangen. Schaltet eure Karte an (falls ihr es noch nicht getan habt) und folgt dem Unterwassergang bis ihr wieder aus dem Wasser kommt. Nun folgt ihr der linken Wand, um an einen Teleporter zu gelangen, der euch an eine Bergwand im nächsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 2

Geht hier hinaus und macht euch bereit für mehrere Sprünge. Folgt zunächst den Holzbalken im Süden und springt von dort aus zu der Leiter an der gegenüberliegenden Bergwand hinüber. Klettert dort hinauf und lauft oben über die liegende Leiter zum **Checkpoint** (Süden) herüber. Hier müsst ihr nun über weitere Holzbalken hoch- und anschließend zur grünen Plattform hinunterspringen, auf der eine Leiter zu den nächsten Holzbalken führt. Springt auf ihnen bis zur nächsten Leiter, an der ihr hinaufklettert. An dieser Stelle könnt ihr zunächst an der vor euch liegenden Wand hinaufklettern (Kletterpflanzen), damit ihr oben an einige Extras und einen Rucksack kommt.

Lauft hier oben weiter in den Norden, bis ihr auf der rechten Seite eine schief stehende Palme an einem Abgrund seht. Stellt euch neben diese Palme und schaut in Richtung Nordosten hinunter, um eine Plattform mit einer Waffe zu entdecken. Springt zu ihr hinunter und ihr werdet somit an den **Granatwerfer** gelangen. Springt nun von hier aus in Richtung Südwesten zurück auf die Holzbalken, kehrt zu der Stelle mit der Leiter zurück, an der ihr die Wand hinaufgeklettert seid und nehmt diesmal den linken Weg an der Leiter entlang. An der nächsten grünen Plattform wird euch ein Holzbalken auffallen, der zur nächsten Plattform hinausragt. Stellt euch einfach auf den Holzbalken 'rauf und springt von dort aus zur nächsten Plattform rüber. Dort müsst ihr nur noch einen letzten Sprung vollführen, um endlich auf der letzten Plattform zu landen, an der euch ein Teleporter zurück in den ersten Abschnitt bringt.

Abschnitt 1

Ihr werdet hier zurück auf einer höher liegende Plattform gebracht, wo ihr zunächst der linken Wand folgen müsst, um an den **ersten Level 8-Schlüssel** zu gelangen. Steckt ihn ein, springt von eurer Plattform hinunter und nehmt den Weg wieder in Richtung Westen auf, wo ihr dann über eine Brücke laufen müsst. Von hier aus geht es immer weiter in den Westen hinein (grösseres Areal - hier taucht von Zeit zu Zeit über der Wasserstelle der Zugang in ein *Bonuslevel* auf), bis ihr auf eine Felswand stößt und euren Weg nach Süden hin fortsetzen müsst. An dessen Ende werdet ihr an einen Abgrund kommen, von wo aus es nun auf einem sehr schmalen Pfad nach links weiter geht (Osten).

Spaziert auf diesem Pfad entlang bis ihr in einem größeren Gebiet angelangt, wo ihr eine Bodenplatte auf dem Rasen seht und sechs Statuen auf verschiedenen Podesten

stehen. Ladet eure Waffen gründlich durch und betretet nun den dunkleren Platz vor euch, damit die Statuen zum Leben erweckt werden und euch angreifen. Nietet sie alle um und steigt anschließend auf die Bodenplatte, damit sich das Energiefeld im Norden kurzzeitig öffnet und ihr den dahinter liegenden Teleporter erreichen könnt, der euch in den nächsten Abschnitt befördern wird.

Abschnitt 3

Lauft hier zunächst die Treppen vor euch hinauf und weiter in Richtung Norden, wo euch ein Feuerzauberer von einem Podest aus einige Feuerbälle um die Ohren hauen wird. Pustet diesen unangenehmen Gegner mit eurem Feuerarsenal weg, damit die dahinter liegenden Gitter sich öffnen. Hinter diesen Gittern wird ein weiterer Feuerzauberer auf euch warten, den ihr ebenfalls wegpusten müsst, damit sich weitere Gittertore öffnen. Übrigens findet ihr am Fluss, vor dem ersten Feuerzauberer, einen Zugang zum *Bonuslevel*. Im Norden werdet ihr nun auf einer erhöhten Plattform den **zweiten Level 6-Schlüssel** (den ersten findet ihr später) über eine Treppe ergattern können (lauft um die Plattform herum). Anschließend wendet ihr euch dann dem Teleporter ganz im Norden zu, der euch zurück in den ersten Abschnitt schickt.

Abschnitt 1

Im Norden werdet ihr jetzt ein Portal erblicken, das zum Ausgang dieses Levels führt und das ihr über dünne Plattformen in der Lava erreichen könnt. Hier werdet ihr von den ersten Riesenlibellen angegriffen, deshalb dreht euch schnell um und lauft in Richtung Süden immer an der rechten Wand entlang, bis ihr an ein Tor gelangt, das ihr ignorieren müsst (dieses führt nämlich zum Anfang des Levels zurück, wo ihr hergekommen seid). Folgt hier stattdessen weiterhin der rechten Wand in Richtung Süden entlang, bis ihr an einen **Checkpoint** kommt. Haltet euch auf eurem weiteren Weg weiterhin an der rechten Wand, bis ihr nach einigen Schritten rechts um eine Bergwand kommt, bei der ihr schon von Weitem von einem Feuerzauberer beschossen werdet. Versucht diesen abzuschießen und springt anschließend auf den vielen Säulen mit den Feuerschalen auf die oberste Plattform, um dadurch einen Mechanismus zu aktivieren, der eure Plattform senken wird und die Gittertore im Westen öffnet.

Geht nun durch diesen freigelegten Gang (Westen) bis zur nächsten Abzweigung, wo ihr den Weg nach rechts (Norden) hinunter lauft und den Purlin niedermetzelt, damit sich die Gittertore links neben ihm senken. Dahinter könnt in dann in den Teleporter steigen, der euch in den nächsten Abschnitt versetzt.

Abschnitt 4

Ihr beginnt hier zunächst auf einem Hügel, von dem ihr hinunterspringen müsst, um euch in einem kleinen Labyrinth wiederzufinden. Haltet euch hier einfach immer an der rechten Wand und ihr werdet schließlich an einem Höhleneingang ankommen. Betretet die Höhle und folgt dem Gang in einen größeren Raum hinein, in dessen Mitte sich ein quadratischer Teich befindet. In der rechten Raumecke (Norden) werdet ihr das

Automatik-Gewehr finden, wohingegen ihr geradeaus (Westen) den Weg fortsetzen müsst (links im Süden werdet ihr in eine Sackgasse geraten), um an den nächsten **Checkpoint** zu gelangen.

Dahinter lauft ihr im größeren Raum mit einem weiteren quadratischen Teich immer in Richtung Nordosten, bis ihr auf einen Purlin stößt, der einen Eingang bewacht. Schießt diesen Gegner um, lauft durch das dahinter liegende Gittertor (jetzt ist es offen) und sammelt auf eurem Weg in den Norden einen **Rucksack** auf. Dort werdet ihr schliesslich auf eine Mauerwand treffen, wo ihr nun an den Seiten die Treppen hinauflaufen müsst. Oben angekommen lauft ihr durch den Eingang im Norden in einen großen Raum, wo mehrere Steinkugeln an Seilen umher schwingen. Stimmt euer Timing gut ab und lauft in den richtigen Augenblicken an den Steinen vorbei, da ihr sonst in den Abgrund geschubst werdet und dabei sterbt. Habt ihr es dann an den Kugeln vorbei geschafft, so werdet ihr dahinter den **ersten Level 6-Schlüssel** in euren Händen halten können. Kehrt anschließend wieder über den Weg, über den ihr hierher gekommen seid zum ersten Abschnitt zurück (im Labyrinth folgt ihr immer der linken Wand und klettert schließlich an der Bergwand mit den Kletterpflanzen hinauf, um den Teleporter zu erreichen, der euch zurück in den ersten Abschnitt bringt).

Abschnitt 1

Folgt hier draußen zunächst immer der rechten Wand, damit ihr nach einer Weile zwischen zwei Bäumen eine grüne Wand entdeckt, die ihr hinauf klettern könnt. Oben findet ihr dann das **Schellfeuergewehr** auf der linken Seite (Westen). Springt anschließend wieder herunter und lauft in Richtung Südwesten, um an einer dunklen Plattform hinauflaufen zu können, auf der sich das **Automatik-Gewehr** befindet. Sammelt es ein und lauft anschließend den ansteigenden Steinpfad in Richtung Westen hinauf, damit ihr oben auf der linken Seite zu einem **Speicherpunkt** kommt. Geht anschließend den Pfad wieder herunter und lauft jetzt in Richtung Süden, um an einen Feuerzauberer zu geraten, den ihr beseitigen müsst, damit sich die Gittertore hinter ihm öffnen. Dahinter findet ihr zunächst einen **Checkpoint** und einen Platz mit acht Teleporter, die in einem Kreis angeordnet sind. Benutzt hier nun den Teleporter, der sozusagen auf der Neun-Uhrstellung steht (Osten), damit ihr mitten in einem Wasserbecken des nächsten Abschnittes landet.

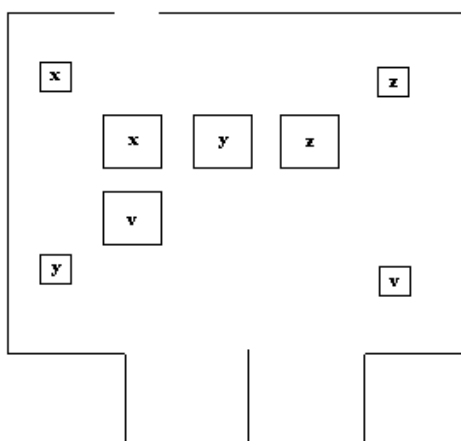
Hinweis: Falls ihr im Cheat-Modus spielt und bereits alle Waffen besitzt, solltet ihr den nächsten Abschnitt auslassen und euch direkt zum Ausgang begeben, da euch sonst einige schwere Aufgaben erwarten werden.

Abschnitt 5

Steigt aus dem Wasser heraus und springt im Süden eine Ebene tiefer in den Raum mit den vielen Säulen. Geht hier unten in die südwestliche Raumecke und durchsucht die südliche Wand, damit ihr in einen Geheimraum kommt (geht an dieser Stelle einfach durch die Wand. Beim Laufen durch die Wand wird vor euren Augen ein gelbes Licht

aufleuchten), wo ihr im Süden bei den Statuen mit den Feuerschalen den **Granatwerfer** findet. Schnappt euch diese Waffe, kehrt wieder in den Raum mit den vielen Säulen zurück und wendet euch nun in Richtung Osten, um dort in einen Gang zu kommen (Südosten), der von diesem Raum wegführt. Im nächsten Raum (viereckig) findet ihr zunächst in der Nordostecke einen **Speicherpunkt**, wo ihr abspeichern solltet. Geht anschließend durch den Gang im Südosten, wo aus den Wänden Feuerstrahlen geschossen kommen. Stimmt euer Timing gut ab und durchquert diesen Durchgang, bis ihr in einem größeren Raum mit vielen Schaltern landet. Beachtet zunächst nicht die vielen Schalter auf dem Boden und begeben euch stattdessen gleich in den Nebenraum im Nordwesten, wo ein Teleporter auf euch wartet, der euch an eine andere Stelle bringt.

Ihr werdet euch nach ein paar Metern vor einem großen Klotz wiederfinden, von dem aus viele Wasserfälle abgehen. Folgt jetzt der rechten Wand, damit ihr auf einen schiefen Gang kommt, den ihr bis nach ganz oben hinauflauft, bis er abrupt in der Luft endet. Dreht euch jetzt hier oben nach links um (Osten), nehmt Anlauf und springt, über das Wasser hinweg, zur großen Plattform in der Mitte des Raumes, von dem aus die Wasserfälle abgehen, hinüber. Besteigt dort angekommen die Bodenplatte, woraufhin ihr nach oben an die Decke gefahren werdet. Daraufhin werden vier umliegenden Springerstatuen zum Leben erweckt, die euch dann angreifen werden. Setzt euch gegen diese SteinSpringer (sie sind etwas stärker gepanzert) zur Wehr und schweift anschließend euren Blick in Richtung Decke, um dort einen Gegenstand herum schweben zu sehen. Stellt euch nun erneut auf die Bodenplatte und lasst euch zur Decke hochheben, um so schließlich an das **vierte Chronoceptor Teil** heranzukommen. Springt anschließend am Wasserfall wieder herunter und benutzt den Teleporter, um erneut im vorherigen Raum zu landen.



In dem größeren Raum bemerkt ihr nun jeweils in jeder Ecke einen Bodenschalter, der eine der vier Plattformen in der Mitte des Raumes aktiviert. Diese Plattformen müsst Ihr nun so heben, dass ihr über diese schließlich den oben liegenden Gang erreichen könnt - beachtet, dass sich die Plattformen nach sehr kurzer Zeit wieder senken. Beachtet also unsere Zeichnung und geht folgendermassen vor:

Tretet also nacheinander auf die Bodenplatten:

v, x, y, z.

Es erhöhen sich die entsprechenden Plattformen und ihr könnt über diese nach oben gelangen. Da dies nicht ganz einfach ist, probiert ein wenig herum!

Sobald ihr es dann in den oberen Gang im Süden geschafft habt, müsst ihr dort weiter laufen bis ihr an eine Wassersäule geratet, die in den Himmel ragt. Stellt euch hier mit eurem Körper in Richtung Norden und lauft seitlich in die Wassersäule hinein. Taucht dort drinnen ganz nach oben und verlasst dann nach Norden hin das Wasser. Sobald ihr jetzt außerhalb der Wassersäule seid, müsst ihr noch schnell einen Sprung ausführen, damit ihr auf dem Gang im Norden landet (falls ihr es nicht schafft, müsst ihr wieder den ganzen Weg zur Wassersäule laufen und es erneut probieren). Folgt nun diesem Gang in den Raum mit den vielen Säulen und sucht euch von hier aus den Weg über die Säulen zum Nordwesten rüber, wo ein Teleporter auf euch wartet. Die Schwierigkeit an dieser Stelle ist, dass ihr ohne eure Karte springen müsst. Außerdem könnt ihr nur bestimmte Richtungen entlang springen, da die Säulen unterschiedlich hoch sind.

Sobald ihr einmal runterfallt, müsst ihr leider wieder den ganzen Weg hierher zurücklaufen.

Sobald ihr dann den Teleporter erreicht habt, werdet ihr wieder

in den ersten Abschnitt zurückgebracht.

Abschnitt 1

Sofern ihr jetzt nicht mehr so viel Lebensenergie besitzt, solltet ihr euch nicht den Plattformen im Norden mit dem Lavasee widmen, sondern einfach der rechten Wand im Süden folgen und wieder über die Holzbrücke zurück zum Levelanfang gehen, um hier am Portal diesen Level zu beenden.

Level 5 – Die Katakomben

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin, Dimetrodons, Feuerzauberer, Riesenlibellen, SteinSpringer.

Endgegner: Gottesanbeterin.

Abschnitt 1

Betretet nun direkt vor euch den Eingang zu den Katakomben, steigt die Treppen bis nach ganz unten hinab und sammelt dort zunächst die **Schrotflinte** ein. Geht dann rechts die Treppe hinunter und steigt auf die Bodenplatte in der Ecke des Raumes (Nordosten), damit sich die Steinwand mit dem Gesicht dahinter öffnet. Tötet im dahinter liegenden Raum den Feuerzauberer im Norden auf der Treppe, damit sich südlich von ihm (bzw. den Treppen) ein weiterer Durchgang öffnet, hinter dem ihr nun die Treppen hochlaufen müsst. Am Ende dieser Treppen angekommen, springt ihr jetzt von eurer Standfläche aus zur tiefer gelegenen Ebene hinunter und lauft durch den

Ausgang im Süden in einen langen Gang hinein, dem ihr zunächst bis zu einem **Checkpoint** folgen müsst. Dahinter tretet ihr dann auf eine Bodenplatte, um eine Säule zu aktivieren, die sich von nun an immer hoch und runter bewegen wird.

Vor euch werdet ihr jetzt schmale Holzbalken erblicken, auf denen ihr entlang balancieren müsst. Dabei solltet ihr aber auf die herum schwingenden Stacheln achten, da sie euch bei Kontakt etwas eurer kostbaren Lebensenergie entziehen. Falls ihr auf den Balken einmal vom Weg abkommen solltet, so könnt ihr im Süden auf der sich hoch und runter bewegenden Plattform immer wieder in die Nähe des Checkpoints zurückfahren. Lauft mit diesem Wissen nun über den ersten Holzbalkenpfad zur anderen Seite hinüber. Dort geht ihr vorsichtig auf dem nächsten Holzbalkenpfad weiter (Norden) und wählt an der Kreuzung den linken Weg, um schneller auf die andere Seite zu gelangen, wo ein langer Gang auf euch wartet (dort, wo sich die Tek-Pfeile befinden).

Folgt diesem Gang bis zum Ende hin (dabei müsst ihr über einen langen Holzbalkenweg laufen), um dann schließlich in einem großen Raum zu landen, wo ihr nur noch einen Feuerzauberer töten müsst, damit ihr in der Mitte des Raumes zur Plattform mit dem **zweiten Level 8-Schlüssel** hinüberspringen könnt (ihr müsst springen, da ihr sonst in eine tiefe Spalte fallt). Nachdem ihr das gute Stück eingesammelt habt, könnt ihr euch noch an der Südwand um die **Minigun** kümmern, die dort einfach herum schwebt. Begebt euch dann durch den oberen Ausgang im Osten (notfalls über die Treppen an der Seite erreichbar) und folgt dem dahinter liegenden Gang, bis ihr an verschiedene Zahnräder kommt, die euch die Durchreise erschweren. Passt euer Timing genaustens ab und lauft durch die enge Passage. Dahinter werdet ihr nach wenigen Schritten an einen **Checkpoint** und eine Bodenplatte kommen, die euch den Durchgang zu einem großen (schon besuchten) Raum öffnet.

Geht in diesem grossen Raum nun in die Nordwestecke und tretet dort in einer kleinen Nische auf eine weitere Bodenplatte, damit die nahestehende kleine Walze in Bewegung gesetzt wird und ein kleiner Durchgang sich öffnet. Folgt dem dahinter frei gewordenen Weg und haltet dabei Ausschau nach einer halbkreisähnlichen Öffnung an der rechten Wand (nahe dem Boden. Falls ihr bei einem Feuerzauberer ankommt, seid ihr schon vorbeigelaufen). Stellt euch dann in eben diese Öffnung, um so in einem flachen Abflusskanal zu landen, in dem ihr immer geradeaus bis zur zweiten Kreuzung kriecht (an der ersten Kreuzung könnt ihr sowieso nur geradeaus weiter schwimmen). Schwimmt hier nach rechts weiter (Osten) und an der nächsten Kreuzung nach links (Norden). An der nächsten Kreuzung geht es wieder nach rechts (Osten), bis ihr an einem Wasserkanal landet (springt an dieser Stelle ins Wasser), wo ihr im Norden den Feuerzauberer töten müsst, um im dahinter liegenden, kleinen Raum an das **fünfte Chronocepter Teil** heranzukommen. Sackt den Gegenstand ein und verlasst den ganzen Abflusskanal wieder auf dem selben Weg, auf dem ihr auch gekommen seid (Abflusskanal: links, rechts, links, geradeaus).

Setzt außerhalb des Kanals euren Weg nach rechts fort (Nordwesten) und besiegt zunächst den Feuerzauberer (sofern ihr es noch nicht getan habt), der genau an einer Gabelung steht. Geht anschließend den rechten der beiden Gänge hinunter in den nächsten Raum und steigt dort weitere Treppen hinauf. Lauft nun hier oben auf dem langen schmalen Pfad immer an der Wand in Richtung Norden entlang und fällt bloß nicht runter, da ihr sonst wieder über die Treppe hier hoch laufen müsst. Folgt dem langen schmalen Pfad vorbei an den Feuerspuckern, bis ihr an einer Ostwand in einen kleinen Raum gelangt. Hier klettert ihr auf der linken Seite (Norden) an den Steinen in der Wand nach ganz oben, damit ihr dort an einen **Speicherpunkt** kommt. Speichert jetzt ab und schaut anschließend über den Abgrund, über den ihr hierher gekommen seid. Ihr müsstet nun auf der Säule in der Mitte des Raumes einen Teleporter erblicken, zu dem ihr hinüberspringen müsst, damit ihr in den nächsten Abschnitt gebracht werdet.

Abschnitt 2

In diesem großen Raum müsst ihr mehrere Bodenplatten betätigen, damit die Säulen in der Mitte dieses großen Raumes (im Osten) emporragen. Befolgt nun folgende Richtungen, damit ihr auf schnellstmöglichem Wege die Säulen dieses Raumes aktivieren könnt (es gilt, die drei wichtigsten Bodenplatten in diesem Abschnitt zu aktivieren): Geradeaus die Treppen hinunter auf die Bodenplatte (1. Bodenplatte), links, nächste Bodenplatte (öffnet Durchgang im Norden), geradeaus auf die nächste Bodenplatte (Norden), links den Gang hinunter (Westen) und auf die nächste Bodenplatte treten (Südwesten), nach links die Treppen hinauf und die nächste Bodenplatte betätigen (Osten), nach rechts weiter in den Südgang, folgt dem Gang immer geradeaus (besiegt dabei einen Purlin), lauft immer geradeaus weiter und ignoriert dabei die erste Bodenplatte, die sich vor einer Gabelung befindet. Wählt nun einen der beiden Gänge (sie sind parallel zueinander) und lasst eine weitere Bodenplatte hinter euch (nicht besteigen), bis ihr aus dem Parallelgang wieder hinaus kommt und folgt anschließend dem Pfad immer weiter geradeaus, bis ihr an einer Stelle angelangt, wo ein Purlin aus einer Wand herauskommt (rechte Seite) und euch angreift. Setzt euch gegen dieses Wesen zur Wehr und lauft anschließend durch die zerstörte Mauer in den dahinter liegenden Gang (Osten).

An der Gabelung könnt ihr nach Belieben zuerst geradeaus in die Sackgasse laufen und einen Feuerzauberer töten, damit ihr hinter ihm an ein *Icon der geistigen Unbesiegbarkeit* herankommt oder ihr könnt gleich den Gang nach links bis zur nächsten Kreuzung weiter laufen (Norden). Dort entscheidet ihr euch für den linken Gang, der zu einer Bodenplatte führt, die ihr besteigt und anschließend die dahinter liegende Treppe hinauflauft. Oben angekommen lauft ihr in den kleinen geöffneten Raum, um dort auf eine weitere Bodenplatte zu treten, die alle Türen dieses Raumes öffnet. Dreht euch dann nach links und lauft in den nächsten Gang (Westen), wo ihr auf der rechten Seite die 2. Bodenplatte findet, die ihr betreten müsst, um weitere Säulen in diesem Raum zu aktivieren.

Im Westen findet ihr nun eine Bodenplatte, die euch die Tür zurück zum Anfang dieses Abschnitts öffnet - durchquert diese (hinter der Tür lauft ihr einfach nach rechts, um im Startraum zu landen).

Im Startraum lauft ihr nun in Richtung Norden in den von euch schon geöffneten Raum hinein und steigt dahinter (ebenfalls in Richtung Norden) die Treppen hinab in den dahinter liegenden Gang, dem ihr bis zur nächsten Kreuzung folgen müsst. Dort dreht ihr euch zunächst nach rechts in den Gang (Osten) und folgt diesem bis zur nächsten Kreuzung, an der ihr dann dem linken Gang (Norden) folgen müsst. Dieser führt euch vorbei an einer Wand, aus dem ein Purlin herauskommt bis hin zu einer Weggabelung, an der einige Knochen eines Tieres auf dem Boden liegen. Geht hier geradeaus (Süden) durch die Wand, um in einen geheimen Raum zu kommen, wo ihr ein *Icon der geistigen Unbesiegbarkeit* finden könnt.

Verlasst anschließend diesen Raum wieder und wendet euch dem rechten Gang in Richtung Osten zu. Folgt diesem immer geradeaus weiter (vorbei an einem weiteren Purlin, der aus der Wand kommt) bis ihr an einer Bodenplatte angelangt, auf die ihr hinauftretet und anschließend die Treppen nach Süden hinauflauft. Dort kommt ihr wieder in einen kleinen Raum, wo ihr auf eine weitere Bodenplatte treten müsst, damit sich alle Türen in diesem Raum öffnen. Dreht euch dann nach rechts um und lauft in den Nebengang (Westen) hinein, damit ihr dort endlich auf der linken Seite die 3. Bodenplatte aktivieren könnt. Somit werden die übrigen Säulen dieses Abschnitts hochgehoben. Steigt anschließend auf die andere Bodenplatte im Westen des Gangs hinauf und lauft im dahinter liegenden kleinen Raum nach links zurück in den Startraum hinein. Hier stellt ihr euch nun vor das Ende der Treppe und springt nach Osten hin (ohne Anlauf) auf den hochgefahrenen Säulen bis in den höher liegenden Raum auf der gegenüberliegenden Seite. Falls ihr dabei herunterfallen solltet, so findet ihr in der Südostecke des Sumpfes eine kleine Plattform, auf der ihr zurück zum Startpunkt springen könnt.

Habt ihr es dann in den Gang geschafft, erwartet euch gleich um die Ecke ein **Checkpoint**, an dem ihr Halt machen könnt. Am Ende des kurzen nachfolgenden Gangs findet ihr eine Bodenplatte, die ihr besteigen müsst, damit sich im Osten ein Durchgang öffnet. Lauft durch diese Öffnung in das Höhlensystem hinein. Dort folgt ihr dem Gang bis zur nächsten Gabelung und folgt dem Gang in Richtung Osten weiter, bis ihr an einer weiteren Kreuzung angelangt, wo ihr euch dann nach links in den Gang wendet (Norden). Haltet euch ab jetzt immer an der linken Wand (durch den großen Raum mit den vielen Gegnern), bis ihr schließlich im Norden an ein Tor gelangt, das von einem Feuerzauberer bewacht wird. Beseitigt diesen Gegner, damit sich die Tür zum Hinterraum öffnet. Dort findet ihr neben einem Teleporter einen **Speicherpunkt** auf der linken Seite. Teleportiert euch nach dem Abspeichern anschließend in den nächsten Abschnitt.

Abschnitt 3

In diesem Gebiet angekommen, lauft ihr immer an der rechten Wand in Richtung Süden entlang, bis ihr auf einige Treppen stoßt, auf denen ihr hoch laufen müsst. Oben angekommen, werdet ihr im Westen an einen **Checkpoint** kommen. Bevor ihr nun fortfahrt, findet ihr in einem der beiden Gänge im Süden einen **Rucksack** und im Westen in einer Ecke eine **Tek-Rüstung**. Wählt nun hier oben einen der beiden Wege (Westen oder Osten) in Richtung Norden und laßt euch von dort aus ins Wasser (Pool) fallen. Im See werdet ihr nun zwei Steintürme erblicken, die aus dem Wasser ragen. Schwimmt hier zunächst zum nördlicheren Turm und klettert an dessen Westwand (mit den losen Steinen) bis zur Spitze hinauf, wo ihr schließlich den **dritten Level 6-Schlüssel** einsammeln könnt.

Springt jetzt nicht runter, sondern schaut auf den anderen kleinen Turm (im Süden) und springt mit Anlauf dort hinauf, damit die darauf liegende Bodenplatte aktiviert wird und das Wasser vollständig abfließen kann. Nachdem das Becken leer ist, wendet ihr euch nun unten dem offenen Tor zu, das in einen kleinen Raum führt, an dessen linker Seite ihr ein kleines Loch seht, durch das ihr hindurchkriechen müsst. Dieser Kriechgang führt euch an ein Wassergebiet, wo ihr fast bis auf den Grund tauchen müsst (passt ganz unten auf die Stacheln auf), damit ihr dort an der nördlichen Wand durch einen Unterwassertunnel tauchen könnt, dem ihr so lange folgt, bis ihr wieder aus dem Tunnel heraus kommt und an dieser Stelle in das Portal im Westen treten könnt, das euch in den letzten Abschnitt bringt. Davor solltet ihr aber unbedingt noch einmal rechts vor dem Portal am **Speicherpunkt** abspeichern.

Abschnitt 4

Hier werdet ihr auf den Endgegner dieses Level treffen, sobald ihr euch dem Zentrum mit dem Schlüssel nähert. Es handelt sich hierbei um eine riesige Gottesanbeterin, die im Nahkampf mit ihren scharfen Armen nach euch schlägt und über weite Entfernungen mit ätzenden Schleimkugeln schießt. Eine gute Taktik wäre hier immer rückwärts zu laufen und dabei unentwegt mit euren besten Waffen auf das Monster einzuballern. Passt hierbei nur darauf auf, dass ihr nicht in einer Sackgasse landet und das Vieh seine ganze Säure über euch ausschüttet. Nach einigen Treffern wird die Gottesanbeterin kurzzeitig rot aufblinken und die vier Wände in diesem Kreisgang zerstören (jetzt empfiehlt sich besonders das Schießen im Rückwärtsgang). Etwa bei der Hälfte ihrer Lebensenergie wird sie kurz grün aufleuchten und fortan überwiegend von der Decke her angreifen.

Habt ihr dann den Endgegner bezwungen, so könnt ihr den **dritten Level 8-Schlüssel** euer eigen nennen und das Level automatisch verlassen, um zum Ruinenzentrum zurückzukehren.

Level 6 – Das Dorf in den Baumwipfeln

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin, Dimetrodons, Feuerzauberer, Riesenlibellen, Robot-Aliens.

Abschnitt 1

In diesem Level angekommen, lauft ihr immer geradeaus weiter bis zu einem **Checkpoint**, an dem ihr möglicherweise einen Purlin besiegen müsst. Hinter dem Checkpoint sammelt ihr dann links den **Raketenwerfer** ein und springt anschließend nach rechts in den Abgrund (ganz im Norden an der Wand), um eine Ebene tiefer auf einem kleinen Rasenstück zu landen (von eurem oberen Standpunkt aus werdet ihr auf der Karte schon einen schwachen Umriss der unteren Ebene erkennen können).

In der unteren Ebene angekommen, stellt ihr euch nun in die Nordwestecke (rechts der Bergwand bis zum Ende folgen) an den nächsten Abgrund und springt dort mit Anlauf in Richtung Norden in die Tiefe. Seid ihr weit genug gesprungen, werdet ihr euch auf einigen Holzbalken, die an einem Felsstück befestigt sind, stehend wiederfinden. Von jetzt an gilt es viele Sprünge auszuführen, um zur nächsten Hauptebene zu gelangen. Von eurem Standpunkt aus springt ihr jetzt also in Richtung Süden auf die nächsten Holzbalken runter (gegenüber liegende Felswand). Dort springt ihr von der östlichen Seite aus auf die kleine grüne Ebene im Osten (an der Felswand) rüber. Hier stellt ihr euch dann in die südliche Ecke und richtet euer Augenmerk auf den Höhleneingang in der gegenüberliegenden Bergwand. Nehmt jetzt Anlauf und springt in Richtung dieses Eingangs (den ihr gar nicht erreichen könnt!) und ihr werdet euch in einer tiefer gelegenen Ebene wiederfinden. Hier stellt ihr euch in die Südostecke und springt in Richtung Norden zur nächsten Plattform hinunter, wo ihr eine **Tek-Rüstung** einsammeln könnt. Springt dann in Richtung Südosten hinunter, damit ihr auf einen schmalen, grünen Bergpfad gelangt, dem ihr bis zum Ende hin folgen müsst. Dort stellt ihr euch erneut an einen Abgrund (schaut nach links) und springt in Richtung Nordwesten auf den nächsten brünen Bergpfad hinunter.

Folgt diesem Pfad ebenfalls bis zum Ende hin und springt dort schließlich in Richtung Südosten zum nächsten Pfad hinunter, der euch zu einer größeren Fläche führt, in dessen Mitte sich ein großes Loch befindet, in das ihr euch einfach reinfallen lassen müsst, um so zu einer anderen Stelle teleportiert zu werden.

Setzt dort euren Weg fort, besiegt dabei einen Purlin, der einen Berghöhleneingang versperrt und betretet anschließend diese Berghöhle (südwestlich vom Eingang findet ihr hinter einer Pflanze das **Automatik-Gewehr**). Durchlauft die ganze Höhle und ihr werdet an dessen Ende an einen Abgrund kommen (hier erscheint von Zeit zu Zeit der Eingang in ein *Bonuslevel*), wo ihr nach unten schauen solltet und anschließend mit Anlauf in Richtung Osten zum nächsten Pfad hinunterspringt. Diesen durchlauft ihr bis zum Ende hin und springt dann in Richtung Süden zum tiefer gelegenen Pfad hinunter.

Folgt diesem ebenfalls bis zum Ende hin und schaut dort nach rechts in den Abgrund runter. Nehmt jetzt Anlauf und springt zur grünen (etwas ovalförmigen) Plattform hinunter. Hier blickt ihr nun nach Osten hin in den Abgrund hinein und springt dort auf einige Holzbalken an der Felswand hinab. Auf ihnen stehend springt ihr dann mit Anlauf in Richtung Südosten (schaut vorher noch einmal nach, wohin ihr springt) zur nächsten grünen (etwas viereckigen) Ebene hinunter. Hier springt ihr in Richtung Südwesten zur nächsten, von dort aus dann in Richtung Südosten zur vorletzten und dann endlich zur letzten Plattform im Nordosten, auf der sich ein Teleporter befindet, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 2

Ihr werdet euch nun vor einem *Checkpoint* wiederfinden, durch den ihr in Richtung Osten laufen müsst und am Abgrund schon einmal eure Waffen durchladen solltet. Springt anschließend in Richtung Osten zur nächst größeren Ebene hinunter und bezwingt dort den Purlin, damit sich das Holztor hinter ihm öffnet und ihr in das dahinter liegende Wassergebiet vordringen könnt. Euer Ziel ist es jetzt den Eingang zu den Baumwipfeln zu finden, den ihr über einen großen Baum, der in den Himmel ragt, erreichen könnt. Schwimmt am Besten jetzt immer an der rechten Bergwand entlang und haltet dabei Ausschau nach einem großen Baum, an dessen oberen Ästen ihr einen Rundgang entdecken könnt (an diesem Baum befinden sich am unteren Ende grosse Wurzeln, die ins Wasser ragen). Seid ihr an diesem Baum angekommen, so schwimmt zunächst weiter in Richtung Osten bis zum nächsten Ufer (ziemlich am Ende dieses Abschnittes) und steigt dort aus dem Wasser. Durchsucht dort das Gelände im Südosten, um einen *Speicherpunkt* zu finden, an dem ihr abspeichern könnt.

Kehrt anschließend zum großen Baum westlich von hier zurück und schwimmt dort zu der Stelle östlich vom großen Baum. Schaut hier nun in Richtung Westen und ihr werdet inmitten der großen Baumwurzeln einen kleinen Baumeingang erspähen, den ihr betreten müsst. Im Innern des Baumes (rosafarbene Fläche auf eurer Automap) werdet ihr dann von einer Plattform zum Dorf in den Baumwipfeln gebracht, wo ihr schnell aussteigen müsst, da die Plattform immer wieder hoch und runter fährt.

Abschnitt 3 – Das Dorf in den Baumwipfeln

Hier oben angekommen wandert ihr immer brav auf dem Weg entlang (über eine Kreisplattform, eine Wendeltreppe und eine weitere Kreisplattform) bis ihr zu einem etwas größeren Gebiet kommt, wo sich euch zwei Purlins in den Weg stellen, um euch das Leben zu verkürzen. Räumt beide aus dem Weg und springt zunächst im Nordosten zum grünen Pfad hinüber, um an einige Extras zu gelangen. Folgt diesem Pfad bis zu einem Teleporter und besteigt diesen, damit ihr etwas höher gebracht werdet. Auf dem oberen Pfad wandert ihr geradeaus weiter und sammelt auf dem Weg die **Spiralschuss-Kanone** und eine **Tek-Rüstung** ein, bevor ihr in den Teleporter dort tretet, der euch zurück zu der Stelle bringt, an der ihr die beiden Purlin besiegt habt.

Wählt diesmal den linken Weg im Norden und setzt dort euren Weg bis zur nächsten größeren Fläche fort, an der ihr auf einen Feuerzauberer trefft, den ihr beseitigen müsst, damit sich die Holztore im Süden öffnen. Folgt nun dem dahinter liegenden Pfad (der Weg im Norden führt in eine Sackgasse) und steigt dabei eine Wendeltreppe hinauf.

Oben angekommen werdet ihr nach einigen Metern, bei jedem eurer Schritte aufpassen müssen, da jetzt die Außengeländer am Pfad fehlen und ihr bei unvorsichtiger Gehweise in die Tiefe stürzen werdet. Außerdem werden euch zunächst beim Betreten des beschädigten Pfades eventuell zwei stachelige Klumpen entgegenkommen, vor denen ihr nach hinten ausweichen solltet (nicht zur Seite!). Hinter den Fallen kommt ihr dann zu den Behausungen der Cyborgs, wo ihr einfach weiter in den Westen (geradeaus) laufen und dort eventuell einen Feuerzauberer ausschalten müsst. Lauft von dort aus dann weiter in Richtung Norden, um schließlich an eine Kreuzung mit einem **Checkpoint** zu gelangen. Wählt hier zunächst den rechten Weg (Osten) und folgt diesem bis zum Ende hin, wo ihr schließlich an ein größeres Haus kommt, an dessen gegenüberliegenden Hauswand sich der Eingang ins Innere des Gebäudes befindet. Hier könnt ihr den **dritten Level 7-Schlüssel** einsacken und zum Checkpoint zurückkehren (die ersten beiden Schlüssel findet ihr später).

Wendet euch jetzt vom Checkpoint aus (folgt dem langen Weg wieder zurück) nach links (Westen) und folgt dem Pfad immer weiter geradeaus (über eine Wendeltreppe) bis ihr vor einer runden Plattform angelangt, zu der ihr hinüberspringen müsst, da sich eine Spalte im Boden befindet. Von dieser runden Plattform aus springt ihr in Richtung Westen (rechts) auf die dünne runde Plattform rüber, die euch zur nächsten Plattform hinaufführt. Oben angekommen müsst ihr gleich auf die nächste Plattform springen, da die, auf der ihr euch befindet, ständig hoch und runter fährt. Wiederholt diesen Vorgang mit den nächsten drei Plattformen, bis ihr schließlich ganz oben auf der nächsten Ebene angekommen seid. Besiegt hier, wenn ihr wollt den Purlin oder springt gleich in den Abgrund (Loch) im Zentrum dieser Ebene hinein, damit ihr ganz unten zu einem Bergdurchgang kommt (falls ihr an den richtigen Stellen runterspringt, könnt ihr einige Extras wie z. B. den Rucksack einsammeln – schaut dazu einfach in den Abgrund oder auf eure Automap).

Hinter dem Bergdurchgang haltet ihr euch auf der Brücke immer Richtung Westen (geradeaus - ignoriert dabei die seitlichen Wege), damit ihr ein großes Haus erreicht, wo im Innern (der Eingang befindet sich auf der gegenüber liegenden Seite) ein Teleporter und ein **Speicherpunkt** zu finden sind. Besiegt hier drinnen erst einmal den Feuerzauberer und speichert ab, bevor ihr euch mittels des Teleporters in den nächsten Abschnitt wagt.

Abschnitt 4

Ihr kommt hier in einem grünen Gelände an, wo ihr euch zunächst immer an der rechten Wand haltet und dabei einen langen schmalen Bergpfad durchwandert (passt auf, dass

ihr dort nicht abstürzt). Passt in diesem Gebiet besonders auf, da euch viele Cyborgs erwarten werden. Am Ende des Bergpfades werdet ihr zu einem Dorf gelangen, wo sich viele Hütten befinden. Lauft zügig durch das Dorf hindurch an den vielen Feinden vorbei und setzt euren Weg im Osten wieder fort, der an einem schmalen Bergpfad weiterführt (dort werden sich zwei Purlins in euren Weg stellen). Dieser führt euch nun in den Norden zu einem größeren Gebiet, wo sich eine Bodenplatte befindet, auf die ihr hinaufsteigen müsst, damit sich das in der Nähe befindliche Holztor öffnet.

Nachdem der Durchgang geöffnet wurde, werden drei Purlins sich zu erkennen geben und den dahinter liegenden Weg blockieren. Räumt daher diese Ungetüme aus dem Weg, damit ihr im Norden den **Checkpoint** mit einer **Tek-Rüstung** erreichen könnt. Folgt nun dem langen hölzernen Weg vor euch bis zum Ende hin, wo ihr an eine größere Hütte gelangt, die am Anfang des nächsten Dorfes steht. Lauft zunächst links um die Hütte herum, dann in Richtung Westen, um über einen Weg zu verschiedenen kleinen Hütten zu gelangen. Sobald ihr über diesen Weg die erste kleine Hütte erreicht habt, müsst ihr nun rechts um sie herumlaufen, damit ihr noch einen Weg im Nordwesten seht, der zu den nächsten kleinen Hütten führt. Hinter diesem Weg lauft ihr wie zuvor rechts an der nächsten kleinen Hütte vorbei und durchlauft wieder einen Weg im Nordosten, der zu weiteren kleinen Hütten führt. Diesmal dreht ihr euch hinter dem Weg in Richtung Norden und lauft geradeaus an einer kleinen Hütte vorbei, um an einen langen Weg zu kommen, dem ihr immer weiter bis zum Ende hin folgt (es gibt hier nur eine Möglichkeit). Dort findet ihr letztendlich im Westen einen Berghöhleneingang, den ihr betreten müsst, um an der rechten Höhlenwand einen **Speicherpunkt** zu finden. Nach dem Abspeichern, folgt ihr dem kleinen Höhlendurchgang auf der anderen Seite (hier findet ihr an der linken Wand einen **Rucksack**) bis ihr auf einen Purlin stößt, den ihr wegpusten müsst, damit hinter ihm der Ausgang freigegeben wird.

Stellt euch anschließend links neben die Hängebrücke und schaut dort ganz nach links in den Abgrund. Dort werdet ihr an der linken Felswand einen kleinen schmalen Vorsprung sehen (auf der Automap erscheint er grün), zu dem ihr vorsichtig rüber springen müsst. Habt ihr es geschafft, müsst ihr zum nächsten Vorsprung im Südwesten springen, um an einen Berghöhleneingang zu gelangen, den ihr betretet. Durchwandert die Höhlenpassage bis zum nächsten hölzernen Pfad, dem ihr zunächst bis zur nächsten rundlichen Plattform (mit einem großen Strohdach) folgt. Vielleicht wird von hier aus im Norden auf der nächsten Plattform der Eingang zum sechsten **Bonuslevel** erscheinen. Wendet euch von der ersten Plattform aus (auf der ihr angekommen seid) nach rechts (Osten) und sammelt auf der angrenzenden kleineren Kreisplattform einen Set von **Raketen** ein. Springt anschließend zur nächsten runden Plattform im Osten hinunter und sammelt an dessen Nordseite den **zweiten Level 7-Schlüssel** ein.

Tretet jetzt den Rückweg zur Hängebrücke an, indem ihr zunächst mit einem weiten Sprung den kaputten Weg im Osten überbrückt und schließlich wieder an einer

bekannten Stelle eines Dorfes ankommt. Lauft hier einfach schnurstracks geradeaus in Richtung Norden an den vielen kleinen Hütten vorbei und schließt im Norden euren Weg wieder auf, bis ihr erneut an der Hängebrücke angekommen seid. Überquert diesmal diese lange Brücke, bis ihr an einer weiteren Brücke angelangt, die (im Westen) zu einigen Hütten führt. Wendet euch bei der ersten Hütte nach links und folgt dort dem Pfad, der euch zu einer großen Hütte bringen wird, in der sich schließlich ein Teleporter befindet, der euch in den letzten Abschnitt bringt.

Abschnitt 5

Ihr werdet euch nun in einer Höhle wiederfinden, in der ihr zunächst von einigen Kriegerern angegriffen werdet. Setzt euch gegen sie zur Wehr und folgt dem langen gewundenen Gang im Nordwesten, der euch zum Höhlenausgang bringt (links vor dem Ausgang findet ihr in einer Ecke eine **Tek-Rüstung**). An dieser Stelle könnt ihr auch den Eingang ins nächste *Bonuslevel* finden. Durchwandert jetzt den Holzweg vor euch, bis ihr zur nächsten größeren Plattform gelangt, auf der ihr einen Feuerzauberer besiegen müsst, damit sich das im Osten befindliche Holztor öffnet und so den nächsten Durchgang freigibt. Folgt diesem Weg bis zur nächsten Kreuzung, wo ihr den ersten **Level 7-Schlüssel** einsacken könnt. Habt ihr diesen aufgenommen, werden sich einige Feinde zu euch gesellen. Schießt sie aus dem Weg und schlagt den Weg in Richtung Osten ein (Hängebrücke nach unten), der euch zu einer großen Hütte führt. Dreht euch an diesem Gebäude nach links und setzt den Weg in Richtung Norden zur nächsten großen Hütte fort. Lauft hier rechts um das Haus herum und begeben euch auf den nächsten Pfad, der zur letzten großen Hütte führt. An dieser Stelle lauft ihr wieder einmal rechts um das Gebäude herum und besiegt an der Hängebrücke den Feuerzauberer, um auf der Brücke in Richtung Süden zu einer grünen Ebene zu gelangen, auf der sich im Südosten das Portal zum Ruinenzentrum befindet. Lasst das Portal zunächst außer Acht und springt links (nordöstlich) davon in den Abgrund (schaut zuerst in die Schlucht hinein) zur tiefer gelegenen Plattform hinunter. Richtet euch jetzt hier unten in Richtung Nordosten aus und springt zur nächsten Plattform rüber, wo sich das **sechste Chronoceptor Teil** befindet. Sammelt es ein und springt zu der ersten Plattform zurück. Klettert dort die grüne Wand hinauf und verlasst nun dieses Level durch das Portal.

Level 7 – Das verlorene Land

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin, Dimetrodons, Feuerzauberer, Riesenlibellen, Robot-Aliens, feuernde Veloceraptoren, Killerpflanzen, gepanzerter Triceratops, Unterirdische, gepanzerte Alien-Infanterie.

Abschnitt 1

In diesem Level angekommen, nehmt ihr nun im Nordosten Anlauf (geht an der rechten Felswand bis vor den Abgrund) und springt zur gegenüberliegenden Ebene im Norden rüber (falls ihr runterfällt, könnt ihr zurück zu der Anfangsebene hinaufklettern). Dort

folgt ihr dem Weg bis zu einem größeren Platz, wo ihr die **Spiralschuss-Kanone** einsammeln könnt. Lasst euch anschließend links in den Abgrund fallen, um eine Ebene tiefer zu gelangen, wo ihr nun an der Nordwand (gleich rechts) zwischen zwei aufgestellten Steinen einen Tunneleingang entdecken könnt. Durchwandert diesen Tunnel und folgt im Freien dem Weg, der im Nordwesten zwischen den Bergen etwas verengt. Bleibt jetzt immer auf der linken Seite, bis ihr zu einem blauen Heilsymbol kommt, an dem sich bei Annäherung eine Falle auslösen wird. Bevor ihr nun hier den Weg in Richtung Osten fortsetzt, könnt ihr links vom blauen Heilsymbol den Eingang zu einem weiteren *Bonuslevel* finden. Der folgende Weg führt euch zu einer Höhle (vor dem sich einige Totenköpfe befinden), in der ihr einen **Checkpoint** und einen Teleporter findet, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 2

In diesem Gebiet müsst ihr nun auf die Jagd gehen und alle Robot-Aliens auf dem Rundgang besiegen, damit die Plattformen im Zentrum sich erheben. Habt ihr alle Monster besiegt, so müsst ihr zurück in den Osten gehen und euch von dort aus mit Sprüngen in Richtung Westen (über die Plattformen) ganz nach oben vorarbeiten. Habt ihr es dann auf die oberste Plattform geschafft, so könnt ihr dort in den Teleporter steigen, der euch zurück in den ersten Abschnitt bringt.

Abschnitt 1

Tötet hier alle Riesenkäfer und verlasst die Höhle, damit die Holztore vor euch gesenkt werden. Steigt anschließend auf die Holztore hinauf und springt von dort aus in Richtung Westen über zwei Plattformen, damit ihr die höher gelegene Ebene im Nordwesten erreicht. Hier oben begeben sich ihr erst einmal nach links in den schmalen Durchgang hinein und sammelt dort einen **Rucksack** ein (Vorsicht vor der fleischfressenden Pflanze). Verlasst anschließend diesen Durchgang und folgt der linken Wand, bis ihr an einen Abgrund kommt, an dem sich einige goldene Dreiecke befinden. Schaut an dieser Stelle in den Abgrund, springt zur gegenüberliegenden (tieferen) Ebene im Norden hinunter und begeben sich dort zum nächsten **Checkpoint**.

Lauft jetzt an der rechten Wand entlang und tötet den ersten gepanzerten Triceratops, bevor ihr im Norden auf die fliegenden Plattformen springt. An der zweiten schwebenden Plattform tötet ihr an der Bergöffnung im Westen den Krieger und springt anschließend dort hinüber, um an die **Hyper-Kanone** zu kommen. Springt anschließend wieder auf die zweite Plattform zurück und hüpft zu den Kletterpflanzen im Osten herüber, damit ihr dort an der Wand hochklettern könnt. Oben angekommen, lauft ihr in Richtung Osten, um zunächst an ein **Automatik-Gewehr** zu gelangen. Falls ihr etwas kämpfen und einige Energiekreuze einsammeln wollt, so könnt ihr weiter in den Osten hinein laufen oder euch zurück auf die schwebenden Plattformen begeben. Um sicher auf die Plattformen zurückzukehren, stellt ihr euch hier oben in die Nordwestecke und lasst euch einfach auf die tiefer gelegene Plattform fallen (schaut trotzdem in den Abgrund hinein), auf der sich eine **Tek-Rüstung** befindet. Springt nun von hier aus mit

Hilfe der schwebenden Plattformen zu der oben befindlichen Ebene im Norden. Folgt hier dem rechten Pfad in Richtung Norden und passt dabei auf die herunterfallenden Steine auf, da es sonst ein kurzer Spaziergang werden könnte. Am Ende des Pfades erwartet euch ein Feuerzauberer, der euch das Leben verkürzen möchte, den ihr aber in die ewigen Jagdgründe schickt, damit im Osten einige schwebende Plattformen erscheinen. Springt auf ihnen bis zur nächsten Ebene hoch und folgt dort dem Weg bis zu einem Teleporter, an dem ein Feuerzauberer steht. Räumt ihn aus dem Weg und besteigt anschließend den Teleporter, damit ihr in den nächsten Abschnitt gebeamt werdet.

Abschnitt 3

Nachdem ihr aus dem Teleporter tretet, lauft ihr erst einmal in Richtung Südwesten und überbrückt mit einem Sprung die Schlucht, damit ihr auf der anderen Seite an einem **Speicherpunkt** angelangt. Kehrt nach dem Abspeichern zum Teleporter zurück und springt anschließend am Triceratopsschädel über die nördliche Schlucht zur gegenüberliegenden Seite rüber. Folgt hier zunächst dem Weg bis zu einer Gabelung, an der sich auf der rechten Seite ein kleines Lavabecken befindetet. Um nun nach einem Raketenwerfer zu suchen, müsst ihr folgenden Weg einschlagen: Lauft hier den linken Gang entlang und folgt ihm so lange, bis ihr in ein größeres Gebiet kommt, wo an einem Lavabecken ein längliches Dinosaurierskelett herumliegt. Lauft jetzt immer an der linken Wand entlang, damit ihr ein kleines Gebiet erreicht, wo ihr den **Raketenwerfer** finden werdet.

Sammelt die Waffe ein, lauft auf dem Weg zurück, auf dem ihr hierher gekommen seid (bis zum kleinen Lavasee) und haltet euch jetzt am Abgrund (schaut dabei immer in die Tiefe). Sobald ihr unten eine tiefer gelegene Ebene (ziemlich im Westen, hinter dem grossen Tierskelett) entdeckt, müsst ihr zu dieser hinunterspringen. Dort unten gelangt ihr an einen Höhleneingang, den ihr durchlaufen müsst und dabei einen **Checkpoint** passiert, bevor ihr an dessen Ende den Weg auf einem hölzernen Weg fortsetzt. Besiegt dabei einen Feuerzauberer, wandert auf der Wendeltreppe hoch und folgt dem langen Pfad bis zum Ende hin. Dort angekommen lauft ihr geradeaus gegen die nächste Wand vor euch (Osten) und folgt ihr nach links hin immer geradeaus weiter, bis ihr an einer Schlucht ankommt, die eure Seite mit der gegenüberliegenden im Süden trennt. Springt zu der anderen Seite mit der Lava hinüber und durchläuft dort den nächsten **Checkpoint**. Begeht euch anschließend in diesem Gebiet nach Osten zu dem Lavasee, in dem sich Plattformen befinden, die ständig auf- und abfahren. Springt zunächst auf die starre Plattform im Nordosten hinauf und von dort aus anschließend weiter auf die einzelnen beweglichen Plattformen.

Falls ihr euch an dieser Stelle das siebte Chronoceptor Teil besorgen wollt, so müsst ihr folgenden Weg einschlagen (lest sonst beim nächsten Absatz weiter): Von der starren Plattform aus springt ihr links in die Lava hinein und folgt unten immer der linken Wand. Nach einigen heißen Schritten kommt ihr an einen Durchgang (ihr kommt wieder aus der Lava heraus), der euch zu einem anderen kleinen Lavasee führt. Springt

hier ins feurige Wasser hinein und taucht unten durch den nördlichen Unterwassertunnel so lange in Richtung Norden, bis ihr an einer Wand ankommt und wieder auftauchen müsst. Oberhalb des Sees schwimmt ihr zunächst nach Osten hin zum Ufer und folgt dort dem Pfad, der zu einem Tunneldurchgang (Süden) führt. Durchwandert diesen Tunnel, springt auf der anderen Seite eine Ebene tiefer und sammelt auf der rechten Seite (Westen) das siebte **Chronocepter Teil** ein. Springt anschließend in die Tiefe zum Lavasee zurück, wendet euch nun den beweglichen Plattformen zu und versucht auf ihnen nach ganz oben zu gelangen.

Verzagt nicht an dieser Stelle, da die Sprünge zeitlich gut abgestimmt werden müssen. Sobald ihr ganz oben angekommen seid, müsst ihr auf einer anderen Plattform einen Feuerzauberer abschießen, damit sich weitere Plattformen erheben, die zu seinem Standpunkt hinführen. Konzentriert euch und springt auf den nächsten beiden Plattform zur anderen Seite im Süden rüber. Bewegt euch bis zur nächsten Schlucht fort (springt dort rüber) und tötet den nächsten Feuerzauberer, damit sich eine Plattform erhebt, die zu seinem Standpunkt hinführt. Springt dort ebenfalls rüber und tretet nun auf eine Bodenplatte, damit weitere Plattformen emporragen (es erscheint ebenfalls ein Purlin, den ihr besiegen müsst), die zu einer weiteren Ebene führen. Überbrückt demnach die vier Plattformen und ihr werdet endlich an den **vierten Level 8-Schlüssel** herankommen. Hier befindet sich ebenfalls ein **Speicherpunkt**, an dem ihr abspeichern könnt, bevor ihr euch in den Teleporter begeben, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 4

Lauft von hier aus in Richtung Osten und am nächsten größeren Lavagebiet in Richtung Nordosten zum nächsten Teleporter, der euch in den sechsten Abschnitt bringt.

Falls ihr zuerst in Richtung Süden geht, so findet ihr dort eine Kletterwand, auf der ihr zu einer höher liegenden Ebene klettern könnt. Dort folgt ihr dem Weg in Richtung Süden zu einem Teleporter, an dem ihr einen **Granatwerfer** einsammeln könnt. Wenn ihr jetzt in den Teleporter steigt, werdet ihr in den fünften Abschnitt gebracht. Dort müsst ihr einige (es dürften sich hier bei um zwei) Unterirdische besiegen, um auf der erschienenen Treppe (erst wenn die Würmer tot sind) zu einem Teleporter zu gelangen, der euch zurück in den vierten Abschnitt verfrachtet. Dort müsst ihr dann von eurer Ebene wieder hinunter zur Lavaebene springen und euch in die Nordostecke begeben, damit ihr dort in den Teleporter steigen könnt, der euch in den sechsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 6

Hier werdet ihr zunächst auf einer Plattform landen, die euch zu einer höheren Ebene hinaufführt. Oben angekommen, könnt ihr einen **Raketenwerfer** einsammeln und schließlich den Gang in Richtung Osten geradeaus weiter laufen, bis ihr durch einen **Checkpoint** kommt, bei dem ihr euch eine **Tek-Rüstung** zulegen könnt. Im folgenden

Gebiet müsst ihr euch vorsichtig vorantasten, da euch viele Gegner entgegenkommen werden (neu sind die gepanzerten Alien-Infanterie). Lauft nun hinter dem Checkpoint an der rechten Wand entlang, bis ihr vor einer Bodenplatte landet. Tretet jetzt auf die Platte, lauft schnell in Richtung Nordwesten zur dicken Plattform, die für kurze Zeit hinuntergelassen wird (links neben dem Checkpoint) und lauft in den dahinter liegenden Durchgang (dort findet ihr ein **Automatik-Gewehr**). Folgt diesem Gang (der nicht auf eurer Automap verzeichnet wird) bis nach oben auf den Gittergang, an dessen südlichen Ende (einfach geradeaus laufen) ihr den **fünften Level 8-Schlüssel** findet.

Sammelt ihn ein und springt anschließend wieder nach unten zur tieferen Ebene zurück. Lauft jetzt in Richtung Osten durch den langen Durchgang, der euch in ein größeres Gebiet bringt, in dessen Zentrum sich ein einsamer Alien-Infanterie auf einer viereckigen Plattform befindet. Da euch jetzt viele Gegner angreifen werden, könnt ihr einfach geradeaus in den Gang im Norden weiter laufen, der schließlich an einem **Checkpoint** und einem Teleporter endet. Steigt in den Teleporter, um an einer anderen Stelle dieses Abschnitts wieder zu erscheinen. Dort könnt ihr entweder gleich durch den nächsten Teleporter in den letzten Abschnitt gebracht werden oder nach Süden hin zu den viereckigen Plattformen rüberspringen, auf denen ihr den **Eisstrahler**, **Raketenwerfer**, **Granatwerfer** und die **Spiralschuss-Kanone** finden könnt (falls ihr all diese Waffen eingesammelt habt, müsst ihr durch den Teleporter im Süden gehen, um wieder im Norden zu landen).

Abschnitt 7

Hier müsst ihr zunächst dem Pfad in Richtung Osten hin folgen, der euch zu einer größeren Plattform mit einer Bodenplatte bringt (ihr braucht diese nicht zu betätigen). Lauft hier rechts an der Platte vorbei, um an den nächsten langen Weg zu kommen, dem ihr schnurstracks geradeaus in Richtung Süden folgt und dabei einen **Checkpoint** passiert. Dahinter müsst ihr schnell weiterlaufen, da ihr von zwei Selbstschussanlagen unter Beschuss genommen werdet. Schließlich werdet ihr am Ende des Pfades an einen Abgrund gelangen, an dem viele einzelne Stufen vor euch herunterkommen werden, sich dabei zu einer Treppe formieren und euch somit den Weg zur nächsten größeren Ebene ermöglichen (ihr braucht nicht auf den einzelnen Stufen zu springen). Oben angekommen, könnt ihr zuerst einen weiteren **Granatwerfer** einsammeln und euch dann im Westen bis zu den nächsten zwei Selbstschussanlagen vorkämpfen. Dort springt ihr in die angrenzenden Wasserbecken hinein und lasst euch nach Westen hin in den tiefer liegenden See spülen. Unten steigt ihr schliesslich wieder aus dem Wasser und betretet die Bodenplatte, die von zwei gepanzerten Alien-Infanterien bewacht wird, damit der Durchgang freigemacht wird, der endlich zum Ausgangsportal führt.

Runnenzentrum

Sobald ihr mit den letzten Level 8-Schlüsselteilen in die Mitte des Ruinenzentrums lauft, werdet ihr dort durch eine Plattform ins 8. Level hinuntergelassen, von dem aus es kein Zurück mehr gibt.

Level 8 – Die letzte Konfrontation

Feinde: Cyborgs, Veloceraptoren, Riesenkäfer, Springer, Purlin, Dimetrodons, Feuerzauberer, Riesenlibellen, Robot-Aliens, feuernde Veloceraptoren, Killerpflanzen, gepanzerter Triceratops, Unterirdische, gepanzerte Alien-Infanterie.

Endgegner:

Abschnitt 1

Ihr startet hier auf einem Weg zwischen einigen Felswänden, wo ihr zunächst geradeaus weiter lauft und nach einigen Schritten an der rechten Felswand einen **Granatwerfer** mit einigen Munitionskisten finden könnt. Sobald ihr nun an einer größeren Fläche ankommt, müsst ihr euch ab jetzt immer an der linken Wand halten, damit ihr ihm Südosten an einen Höhleneingang geratet, der wahrscheinlich von einem Alien-Infanterie bewacht wird (auf dem Weg an der Wand werdet ihr in einer kleinen Bergecke vielleicht den Eingang in ein *Bonuslevel* finden, in dem sich einige Raketen befinden). In der Höhle folgt ihr nun dem folgenden Weg, damit ihr schnellstmöglich weiterkommt: geradeaus (Osten), links in den ausgebauten Gang hinein (Norden - Boden wechselt von braun nach grau), 1. Kreuzung rechts (Osten) in den Gang hinein, Abzweigung rechts (Westen), Kreuzung links (Süden), Kreuzung links (Osten), Leiter hinaufklettern. Oben folgt ihr dem Gang bis zur nächsten Kreuzung und lauft dort den rechten langen Gang entlang (Westen). Dieser führt euch in eine größere Halle hinein, wo ihr rechts vorne (Südwesten) einen **Checkpoint** vorfindet, in dessen Nähe ihr auch einen **Raketenwerfer** mit etwas Munition einsammeln könnt (der unsichtbare Schalter hinter dem Checkpoint lässt die beiden Plattformen im Südwesten für eine kurze Zeit hinunter, auf denen ihr hochfahren könnt, um einige Energiekreuze einzusammeln).

Dreht euch anschließend vor dem Checkpoint nach links, wlauft in der Nordostecke dieser Halle in den Gang mit der Kennzeichnung `Sector 2` hinein und folgt diesem bis zum Ende hin. Dort werdet ihr in der Halle drei magisch verriegelte Säulen entdecken, hinter denen sich gute Waffen befinden. Da sich die Säulen nicht öffnen lassen folgt ihr dem Weg in Richtung Osten (rechts), der in eine weitere Halle führt, wo ihr im Osten einen Fahrstuhl betreten könnt (`Lift Access 2`), der euch eine Etage höher bringt -

betretet diesen. Oben angekommen steigt ihr dann aus dem Fahrstuhl aus und folgt dem Gang bis zu einem gelben Teleporter, der euch in den nächsten Abschnitt befördert.

Abschnitt 2

Wandert hier den Gang in Richtung Osten entlang und passiert dabei einige Schleusentore (diese öffnen sich automatisch), bis ihr schliesslich an eine Abzweigung kommt, an dessen linken Seite ihr zu einem **Speicherpunkt** gelangt. Begebt euch anschließend in den Fahrstuhl im Süden, mit dem ihr abwärts fahren könnt. Unten angekommen, lauft ihr links bzw. rechts um die Wand herum und betretet den kleinen Höhlendurchgang, wo ihr an dessen Kreuzung links den Gang entlang lauft, damit ihr an einen kleinen Lavafluss kommt, auf dessen anderen Seite ihr zunächst zwei Purlins auf der großen Plattform besiegen müsst, bevor ihr dort hinüberspringt. Von dort aus springt ihr weiter auf die nächste Plattform im Süden und steigt dort auf eine kleine Bodenplatte, damit eine Schleusentür für ein paar Sekunden geöffnet wird (von hier aus nicht sichtbar).

Kehrt nun zur Kreuzung im kleinen (braunen) Höhlendurchgang zurück und lauft diesmal durch den Gang im Osten (links), wo nun die Schleusentür für kurze Zeit offen steht. Folgt dem dahinter befindlichen Gang bis zum nächsten großen Loch, in das ihr hinein springen müsst, damit ihr in einem weiteren Gang landet. Hier unten lauft ihr in Richtung Süden zum nächsten Raum, in dem ein Purlin auf einer von Lava umgebenen Plattform steht. Pustet dieses Monster weg und begebt euch selbst durch einen Sprung auf diese Plattform hinauf.

Nehmt an dieser Stelle nun viel Anlauf und springt in den südlichen Gang rüber (dieser Sprung muss von dieser erhöhten Plattform ausgeführt werden und nicht von der im Süden angrenzenden kleineren Plattform - der Sprung ist nicht ganz leicht!). Folgt diesem Gang dann weiter geradeaus bis zum nächsten Durchgang, bei dem ihr über eine kleine Lavastelle springen müsst, um dorthin zu gelangen. Folgt diesem Gang nun weiter (durchquert dabei eine Halle, in der ihr eine **Tek-Rüstung** einsammeln könnt) bis ihr im Osten schliesslich in einem riesigen Raum ankommt. Links vor euch werdet ihr jetzt auf eurer Automap einige schmale Säulen erkennen, auf denen ihr entlang springen müsst, um auf die hohe östliche Säule zu gelangen (falls ihr dabei hinunter fallt, könnt ihr im Osten auf einer Plattform wieder hochfahren). Von dort aus springt ihr zur unten liegenden Plattform und weiter zum Gang im Osten hinüber. Folgt diesem bis zur nächsten Kreuzung hin (auf dem Weg müsst ihr auf der rot markierten Automap-Stelle aufpassen, da dort der Boden beim Betreten nachgibt).

An der Kreuzung könnt ihr rechts einen Zugang zu einem weiteren *Bonuslevel* finden und links ein *Icon der geistigen Unbesiegbarkeit* einsammeln. Geradeaus (Norden) hingegen könnt ihr euren Weg fortsetzen und dabei den nächsten **Checkpoint** erreichen. Von hier aus springt ihr nach Westen hin zur Lava hinunter und lauft schnell nach Nordosten über die felsige Bergwand bis zur nächsten Ebene hinauf. Dort begebt

ihr euch in den Durchgang im Nordwesten und passt dabei auf eine lose Bodenplatte mitten in dem Gang auf (auf der Automap rot markiert). Stellt euch dort auf die rechte Seite (an die Wand) und springt über diese Stelle (lose Bodenplatte) rüber, da ihr sonst hinunter fallt und in einer tiefen Lavagrube landet (aus der ihr nicht mehr hinauskommt!). Folgt dem Gang dann weiter geradeaus bis zum nächsten großen Raum (überwindet auf dem Weg zwei weitere lose Bodenplatten- auf der Automap zu erkennen) und springt hier über einige Plattformen (diese erscheinen nach kurzer Zeit) zur Hauptplattform im Zentrum des Raumes rüber (falls ihr dabei runterfallt, so könnt ihr im Nordosten auf einer Plattform wieder hochfahren). Hier werden sich zwei Purlins zu euch gesellen (springt dazu in die kleine Tiefe hinein), die euch an den Kragen wollen. Schaltet sie aus und setzt euren Weg nach Osten hin zum nächsten Durchgang fort (überbrückt dabei eine Plattform), der euch zu einem gelben Teleporter führt, mit dessen Hilfe ihr in den nächsten Abschnitt gelangen könnt.

Abschnitt 3

Steigt hier aus dem Teleporter raus und lauft immer an der rechten Wand entlang, damit ihr zu einem Lift kommt, der euch runter in den nächsten Abschnitt befördert ('Lift Access 1').

Abschnitt 4

Lauft hier zunächst geradeaus gegen die Wand vor euch. Dreht euch jetzt etwa um 90° nach rechts und folgt jetzt eine Weile lang der linken Wand, damit ihr in einem Raum ankommt, an dessen Nordwand sich ein *Speicherpunkt* befindet. Speichert ab, dreht euch um 180° und klettert die vor euch stehende Leiter zum Tunnelgang hinunter. Dort unten lauft ihr immer geradeaus weiter und wählt an den nächsten beiden Kreuzungen immer den mittleren Weg (geradeaus - die abzweigenden Wege führen in Sackgassen hinein), damit ihr an einen runden See kommt, in dem einige Schlammungeheuer herumschwimmen. Wählt hier den linken Weg (Norden) und begeben euch geradeaus weiter zu einem Gang im Norden (in der Wand), in den ihr hineinspringen müsst. Folgt diesem Gang dann geradeaus weiter bis in einen großen Raum mit einem weiten Abgrund vor euch. Lauft hier links auf dem Gitterweg entlang und lasst euch genau bei den goldenen Energiedreiecken hinunterfallen. Habt ihr es an der richtigen Stelle getan, so werdet ihr unten auf einer Plattform neben einem gelben Teleporter landen. Jetzt habt ihr die Wahl, nach Süden hin weiter zuspringen und diesen Abschnitt noch nach einigen Waffen und Tek-Rüstungen zu durchsuchen (es ist ein langer Weg) oder gleich per Teleporter im nächsten Abschnitt fortzufahren.

Abschnitt 5

Sobald ihr aus dem Teleporter tretet, kommt ihr gleich an einem *Checkpoint* vorbei. Dahinter müsst ihr über eine (auf der Automap hellblau verzeichnet) Stelle im Gang springen, damit ihr nicht in eine kleine Lavagrube fallt und euch verletzt. Anschließend müsst ihr schnellen Schrittes zum Ende des Gangs hin laufen, da ihr von

Laserschranken erfasst und getroffen werdet. Jetzt müsst ihr nach Osten hin über einige Plattformen zum nächsten Durchgang gelangen. Dort lauft ihr immer geradeaus weiter und lasst dabei ein Schleusentor (diesen öffnet sich automatisch) hinter euch. Dahinter werdet ihr dann auf einer losen Bodenplatte hinunterfallen.

Unten angekommen lauft ihr geradeaus (zuerst nach links drehen) zu einer runden Maschine auf dem Boden (Anti-Gravitationsmaschine), an der die Schwerkraft aufgehoben wird (über dem Gerät wird ein seltsames Feld aufgebaut). Stellt euch dort hinein und haltet die Sprung-Taste (R- bzw. Leertaste) gedrückt, um an dieser Stelle hoch zu schweben. Oben angekommen, wendet ihr euch der großen Halle im Westen zu, wo ihr beim Betreten gleich nach links in die Anti-Gravitationmaschine lauft. Schwebt damit nach oben und lasst euch nach vorne (Süden) auf einen Vorsprung fallen. Lasst euch von hier aus in Richtung Westen fallen und betretet die nächste Anti-Gravitationmaschine, auf der ihr euch weiter nach oben bewegen müsst, um zur nächsten Plattform zu gelangen. Von der Südwestecke aus bewegt ihr euch nun in Richtung Norden weiter. Es geht dann in die Nordwestecke (runterspringen und mit der Maschine hoch) zur nächsten Anti-Gravitationmaschine. Lauft hier zunächst geradeaus weiter und dann nach rechts (nicht hoch schweben), um endlich an einem **Speicherpunkt** zu landen. Steigt anschließend wieder in die Anti-Gravitationsmaschine zu eurer Rechten hinein und schwebt damit auf den Gang an der Nordwand hoch.

Folgt diesem Gang hier oben immer weiter geradeaus (passt auf eurem Weg auf einige Laserschranken auf) durch ein Schleusentor und zerstört dahinter den Alien-Infanterie in der Mitte des runden Raumes. Folgt anschließend dem Weg im Osten (geradeaus durch ein Schleusentor) und folgt an der nächsten Abzweigung folgendem Weg: An der Abzweigung rechts (Süden), Abzweigung rechts dem Gang in Richtung Osten hin folgen (an den Steinstützen vorbei - vielleicht findet ihr hier den Eingang zu einem *Bonuslevel*), immer geradeaus weiter bis ihr in einem großen viereckigen Raum mit vielen Steinsäulen ankommt. Lauft hier einfach geradeaus in Richtung Norden durch bis zu einem Durchgang, der weiter in den Norden hineinführt. Passt aber beim Betreten dieses Ganges auf weitere Laserschranken auf, die euch bei Berührung etwas von eurer Lebensenergie abziehen werden. Am anderen Ende des Ganges werdet ihr in eine große Anti-Gravitationsmaschine treten, auf der ihr nach ganz hoch schweben müsst, um den rechten Gang an der Ostwand hinein zulaufen. Diesem folgt ihr für kurze Zeit und lasst euch am Ende zum **Checkpoint** hinunterfallen. Da hier viele Feinde umherirren, solltet ihr schnell euren Weg in Richtung Osten fortsetzen, bis ihr an einem großen Abgrund kommt, an dem ihr euch einen **Rucksack** anlegen könnt. Folgt an dieser Stelle der linken Wand in Richtung Norden entlang bis ihr etwa die Mitte der Nordwand erreicht, wo ihr durch eine Schleusentür nach links (Norden) laufen könnt. Am Ende des Schleusengangs schwebt ihr auf der Anti-Gravitationmaschine hoch und betretet oben den linken Gang (Westen), der zu einem weiteren **Checkpoint** führt. Auf dem Gittergang setzt ihr nun euren Weg fort, der schließlich wieder in einem Durchgang endet, dem ihr weiter geradeaus folgt. Dieser führt in einen größeren Raum, wo ihr den Fahrstuhl im Westen benutzt, um eine Etage höher zu fahren. Oben angekommen lauft

ihr nur noch in den gelben Teleporter am anderen Ende des Gangs, um zum nächsten Abschnitt mit dem ersten Endgegner teleportiert zu werden.

Abschnitt 6 - T-Rex

Tips: Der T-Rex ist ein gut gepanzerter zugleich schneller Gegner. Er benutzt sein Laser-Erfassungssystem um euch zu orten und mit seinen Waffen anzugreifen. Sobald ihr von ihm anvisiert worden seid, wird er versuchen, euch beim ersten mal mit seinem feurigem Atem zu verbrennen und beim zweiten Angriff, bei dem einige Blitze auf seiner Stirn erscheinen, mit einigen Laserschüssen abzufeuern. Solltet ihr euch hinter ihn stellen, so wird er Bodenwellen mit einem Schlag auf dem Boden durch seinen riesigen Schwanz erzeugen, die euch verletzen sollen. Eine gute Kampftaktik ist es, immer rückwärts und gleichzeitig im Kreis um ihn herumzulaufen, damit er euch nicht so leicht anvisieren kann. Nutzt dabei besonders die Gelegenheiten, bei der der Dino mit dem Rücken zu euch steht und feuert euer gesamtes Arsenal auf ihn ab.

Abschnitt 7

Nachdem ihr erfolgreich den T-Rex abgemetzelt habt, könnt ihr das achte und somit **letzte Chronocepter Teil** einsammeln, woraufhin ihr nun die mächtigste aller Waffen und zwar das Chronocepter, besitzen werdet. Speichert nun am erschienenen **Speicherpunkt** (Nordwand) ab, lauft jetzt auf dem neuen (langen) Gang in Richtung Westen entlang und sammelt auf dem Weg alle Waffen und Extras auf, bevor ihr am anderen Ende des Gangs in den gelben Teleporter steigt. Macht euch jetzt zum finalen Showdown bereit und tretet den letzten Kampf an.

Abschnitt 8

Tips: Der Campaigner ist eine besonders starke und sehr flinke Person. Falls ihr euch in einiger Entfernung zu ihm befindet, wird er sein Jump Pack benutzen und wild in der Gegend herumspringen, wodurch ihr wahrscheinlich einige Probleme beim Anvisieren bekommen werdet.

Passt immer auf, wenn der Campaigner sich in der Luft befindet, da er von oben aus mit explosiven Geschossen auf euch runter feuert. Meistens wird er aber versuchen, mit euch in den Nahkampf zu kommen, da er mit seiner magischen Keule sehr viel Lebensenergie abziehen kann. Lauft am Besten auch hier im Rückwärtsgang durch die Arena und weicht seinen Attacken immer zur Seite hin aus. Am Anfang des Kampfes solltet ihr euch zunächst mit dem Chronocepter ausstatten und den Abzug bereithalten. Wartet bis der Campaigner aus der Luft wieder auf dem Boden aufgekommen ist und feuert genau in diesem Moment eure Superwaffe auf ihn ab. Da ihr nicht viel Munition dafür besitzt, solltet ihr nach dessen Gebrauch zu einer anderen schnellen Waffe wechseln und immer auf ihn draufheizen. Solange ihr genug Leben parat habt, solltet ihr nach einer Weile den letzten Endgegner bezwingen können und abschließend den explosiven Abspann verfolgen.