

Die Komplettlösung zu Turok 2

*In diesem Spiel geht es darum, den bösartigen **Primagens** zu erledigen und seine Befreiung zu vereiteln, bevor er mit seiner Brut alles zerstört. Dabei erhaltet ihr Tips von einer gewissen **Adon**, die euch auf der Reise über die Lage aufklärt und die Aufträge erteilt.*

Wichtig:

- Bevor ihr ein Level betretet, bekommt ihr von Adon meist drei Aufträge für je eine Welt, die ihr erfüllen müßt, um das nächste Level betreten zu können. In den Leveln selbst findet ihr Schlüssel für die höheren Level, von denen ihr je drei benötigt. Zum Beispiel befinden sich in Level 1 Schlüssel für Level 2 und Level 3...

Nachdem ihr die erste Welt (Hafen von Adia) hinter euch gebracht habt, landet ihr in einer **Dimension** (siehe Karte), die mit allen Welten verbunden ist. Ihr könnt von hier aus jede Welten/Level betreten, aber nur, wenn ihr die dazugehörigen Level - Schlüssel besitzt! Auf diese Weise könnt ihr auch durch diese Dimension eine Welt betreten, in der ihr schon mal wart und dort nach vergessenen Levelschlüsseln (oder Primagenschlüssel) suchen...

Im Rundgang selbst, von dem aus alle Gänge zu den Level abgehen, befindet sich in der Mitte eine Plattform, die, wenn ihr sie berührt, euch die Nachricht übermittelt, daß ihr einen gewissen **Primagenschlüssel** benötigt (insgesamt braucht ihr davon sechs). Diese Plattform könnt ihr nur mit den Primagenschlüsseln öffnen, woraufhin ihr schließlich direkt zum allerletzten Endgegner gelangt! Die Primagenschlüssel sind in jedem Level verteilt, es gibt jedoch einen Haken bei der ganzen Sache: während ihr den jeweiligen Level beim ersten Mal durchlauft, werdet ihr auf dem Weg unter Umständen Adlerzeichensymbole finden, die ihr nur mit der dazugehörigen Adlerfeder (oder auch **Talisman**, siehe Talisman-Sorten) benutzen könnt! Da sich dieser dazugehörige Talisman aber niemals im selben Level befindet, müßt ihr euch, wenn ihr zum Beispiel im sechsten Level einen Talisman findet, mit diesem ins dritte Level zurück kehren, um dort auf dem Adlerzeichensymbol den Talisman benutzen zu können.... um dieses Problem müßt ihr euch aber erst kümmern, wenn ihr das sechste Level hinter euch gebracht habt!

Der Hafen von Adia

Auftrag:

- Aktiviert drei Warnleuchttürme
- Befreit vier Kinder
- Aktiviert die Warportale
- Schützt das Energietotem mit allen Kräften

Level 1

Abschnitt 1

Nachdem vor euch ein Schiff explodiert ist, könnt ihr euch bewegen.

Dreht euch nach rechts und lauft nach vorn über die Rampe. Biegt dahinter nach links ein und entdeckt an der rechten Wandseite ein Loch, hinter dem sich ein Schalter befindet. Diesen könnt ihr nur mit einer Energiezelle betätigen. Lauft nach hinten links zur langen Rampe und entdeckt rechts von dieser ein Faß an der Wand. Schlagt/schießt es kaputt, woraufhin das Faß explodiert und einen versteckten Raum freigibt.

Begebt euch in diesen Raum und klettert dort die Leiter nach oben. Oben angekommen, durchquert ihr den ersten Tunnel und springt dann in den zweiten Tunnel hinein. Holt euch dahinter im Zwischenraum die **Energiezelle** und kehrt zurück durch die beiden Tunnel nach draußen. Biegt nach links in das Loch in der Wand ein und stellt euch vor den Schalter, worauf ihr automatisch die Energiezelle einsetzt und somit einen *Warnleuchtturm* aktiviert habt. Kehrt nun wieder zurück zu der Stelle, an der ihr die Energiezelle gefunden habt und klettert gleich links von euch die Leiter nach oben. Laßt euch in den großen Raum fallen und lauft links um die mittlere erhöhte Plattform herum, um dort eine Leiter zu finden, die auf eben diese Plattform führt. Klettert diese nach oben und begebt euch dort in der Mitte der Plattform in den Teleporter.

Abschnitt 2

Ihr befindet euch an einem anderen Ort und müßt nun weiter laufen. Schlagt den Weg nach links in den Gang ein und findet im nächsten Zwischenraum auf der rechten Seite den **Level 2 Schlüssel** auf einer pyramidenförmigen Plattform. Lauft weiter geradeaus in den Tunnel und biegt nach rechts ein. Im nächsten Raum könnt ihr hinten rechts an einer beleuchteten Stelle ein Faß sehen, daß ihr kaputt schießen müßt. Nachdem es explodiert ist und einen Gang freigelegt hat, könnt ihr diesen betreten. Biegt dahinter nach links in die große Halle ein und seht links und rechts vor euch zwei Wasserbecken. Springt ins rechte Becken hinein und taucht in diesem nach hinten bis zum Ende durch. Dort könnt ihr rechts eine kleine Rampe sehen, auf die ihr springen müßt, um auf die Ebene zu gelangen.

Betätigt rechts im Raum den Schalter, damit sich ein Mechanismus löst und klettert dann rechts neben dem Schalter die Leiter nach oben. Durchquert den langen Tunnel und laßt euch vorsichtig nach vorn fallen. Ihr landet auf einem erhöhten Außenring, der sich oben in der großen Halle befindet! Dreht euch nach rechts und lauft an der Wand entlang, bis ihr eine Nische darin entdeckt. Betätigt dort den Schalter, dreht euch um und lauft weiter nach rechts bis zum Ende des Außenrings, wo ihr die Leiter nach oben klettern müßt. Lauf in den dunklen Tunnel und nehmt im Zwischenraum die **Taschenlampe** auf, damit ihr besser sehen könnt.

Findet dann auf der linken Seite die Leiter und klettert diese nach oben. Durchquert den langen Tunnel und laßt euch in den nächsten Raum fallen. Betätigt hier links den Schalter

an der Wand, worauf sich rechts von euch eine Wand öffnet. Lauft dort hinein und findet im nächsten Raum auf der mittleren Plattform das erste gefangene Kind, daß ihr befreien müßt. Um den Schalter für den Käfig zu finden, müßt ihr von eurer Plattform aus nach hinten in den Tunnel laufen (paßt dabei auf, daß ihr nicht in die Schlucht fällt, die die mittlere Plattform umgibt!). Im Innern des Tunnels könnt ihr wählen, ob ihr links oder rechts die Rampe hinauflauft, da beide Wege in den selben Raum führen! Seid ihr oben angekommen, müßt ihr euch in den mittleren Raum begeben, wo ihr den Schalter drücken könnt und somit den Käfig öffnet.

Steigt die Rampe wieder hinunter und lauft um die mittlere Plattform herum, wo ihr sehen werdet, daß eine Brücke heruntergelassenen wurde, die die mittlere Plattform begehbar macht. Berührt das Kind, damit ihr es **befreien** könnt. Nachdem ihr dies getan habt, dreht ihr euch um und lauft zurück nach vorn in die große Halle mit dem erhöhten Außenring. Laßt euch hier auf die Grundebene fallen und lauft links vom Eingang des Raumes durch die geöffnete Tür. Am Ende des Raumes findet ihr den nächsten Teleporter, in den ihr euch nun stellt.

Abschnitt 3

Lauft geradeaus an den Trümmern vorbei, bis ihr hinten links ein geschlossenes schwarzes Tor sehen könnt. Dreht euch nach rechts und lauft nach hinten um die Ecke, wo ihr an der Wand einen Schalter findet, der das Tor öffnet. Betätigt diesen und passiert nun das geöffnete Tor. Folgt dem Gang dahinter, bis sich vor euch eine Tür automatisch öffnet und einen Raum freilegt. Klettert hier links die Leiter hoch und betätigt oben auf der rechten Seite den Schalter.

Laßt euch dann herunterfallen und lauft durch das geöffnete Tor. Hinter der Ecke befindet sich die nächste Leiter, die ihr hochklettern müßt, um dort den Schalter auf der linken Seite zu drücken. Habt ihr dies erledigt, laßt euch hinunterfallen und biegt rechts durch das geöffnete Gitter ab. Steigt hier die Rampe nach oben und überquert draußen die kleine gebogene Brücke. Dahinter bemerkt ihr, daß ihr euch wieder im Anfangsbereich befindet. Dreht euch an dieser Stelle herum und lauft dorthin zurück, wo ihr die Rampe hinaufgestiegen seid. Setzt euren Weg von hier aus geradeaus fort und folgt dem Weg, bis ihr an einen Ort gelangt, wo sich auf der rechten Seite ein Tor öffnet. Springt auf die kleine Erhöhung vor dem Tor und begebt euch in den langen Gang, den ihr auf die andere Seite des Gebietes passiert.

Hier befindet sich auf der linken Seite eine Erhöhung mit vier Standbeinen. Dreht euch vom dem Gang aus, aus dem ihr gerade gekommen seid, nach rechts und begebt euch hinten links in den nächsten Bereich, wo ihr über euch zwei Brückenteile sehen könnt. Dreht euch nach links und lauft weiter in den nächsten Bereich, der ebenfalls ein bißchen eingenebelt ist. Hier sieht ihr eine riesiges Boot, das auf ein paar Stützen steht. Lauft an diesem vorbei und schießt hinten in der rechten Ecke den Feind nieder, damit sich hinter diesem eine Tür öffnet. Lauft noch nicht durch diese hindurch, sondern entdeckt rechts von der Tür ein Faß, daß, wenn ihr es kaputt schießt, einen Gang frei sprengt! Tut dieses und holt euch dort die **Energiezelle** raus. Dreht euch herum, lauft zurück zum Boot und biegt von dort aus nach links zu den Kisten ab. Diese müßt ihr nun nach oben springen, bis ihr euch auf der oberen Plattform befindet, an der eine Leiter steht. Klettert diese hoch und setzt oben auf der Plattform auf der rechten Seite die Energiezelle ein, um den zweiten *Warnleuchtturm* zu aktivieren! Nachdem ihr dies erledigt habt, laßt euch

herunterfallen, passiert nun hinten rechts die geöffnete Tür, wo ihr den Feind abgeschossen habt und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 4

Lauft aus dem Anfangsraum und biegt nach rechts in den Weg ein. Dahinter findet ihr euch in einem großen Bereich mit zwei Booten wieder. Lauft an diesen vorbei und findet hinten in der Ecke eine Rampe, vor welcher euch ein Feind beschießt. Schafft ihn beiseite und passiert hinter ihm die geöffnete Tür, um dort den Schalter zu drücken. Dreht euch um, laßt euch geradeaus von der Plattform herunterfallen und holt euch gleich links von euch aus dem geöffneten Raum die **Energiezelle**.

Dreht euch um und lauft nach links in den gegenüberliegenden Raum, wo ihr den Schalter noch nicht betätigten! Biegt statt dessen rechts davor ab und seht auf der linken Seite ein paar Kisten. Lauft zwischen ihnen, damit ihr dort die Energiezelle am Schalter einsetzen könnt! Somit wird die Nachricht eingeblendet, daß ihr den Warnleuchtturm-Auftrag erfüllt habt!

Lauft nun nach rechts zurück zum Schalter, den ihr nun drücken könnt. Dreht euch dann um und lauft nach rechts durch die geöffnete Tür. Biegt nach rechts in den Gang ein und folgt diesem nach hinten. Steigt dort eine Rampe hinauf und folgt dahinter weiter dem Gang, bis ihr in den Bereich kommt, wo sich die Brückenteile zusammensetzen, die ihr zuvor noch von unten gesehen habt. Überquert diese und biegt im hinteren Gang nach rechts in den ersten *Speicherpunkt* ab.

Nachdem ihr hier abgespeichert habt, müßt ihr auf der anderen Seite des Speicherpunktes den Schalter drücken. Ihr habt somit an einer anderen Stelle ein Tor geöffnet. Lauft zurück auf die Brücke und springt von dieser nach rechts auf die untere Ebene. Passiert einen der beiden Torbögen und springt dahinter in den Tunnel hinein. Laßt euch dahinter ins Wasser fallen und lauft nach links um die Plattform herum, wo ihr eine Leiter finden könnt. Klettert diese hinauf und betätigkt den Schalter. Ihr werdet von dieser Stelle aus vielleicht das Gejammer eines Kindes hören können.

Dreht euch nach links und springt mit Anlauf über das Loch in den Tunnel. Laßt euch dahinter herunterfallen, um bei dem Kind im Käfig zu landen. Nachdem sich an allen Seiten die Türen geöffnet haben, müßt ihr die freigelassenen Gegner erledigen, und euch dann in den hinteren Raum zu begeben, wo ihr den Schalter umlegt, um den Käfig zu öffnen. Habt ihr dies getan, berührt das zweite Kind, um es zu befreien! Klettert danach die Leiter wieder nach oben in den Tunnel und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Von hier aus lauft nach rechts um die Ecke und begebt euch in den Teleporter. Steigt vor euch die lange Leiter nach oben und sammelt den **Level 2 Schlüssel** vom Podest ein. Springt danach in den Tunnel und stellt euch vorsichtig an dessen Ende. Schaut von hier aus direkt nach unten und entdeckt die schmale Plattform, auf die ihr euch vorsichtig fallen lassen müßt. Habt ihr dies getan, dreht euch nach links und lauft nach hinten durch die offene Tür. Wenn ihr den dahinter liegenden Gang passiert habt, findet ihr dahinter einen Teleporter, in den ihr euch jetzt begeben müßt.

Abschnitt 5

Lauft hier aus dem Teleporter und begebt euch nach vorn in den freien Bereich. Hier befindet sich in der Mitte ein Brunnen, an dem ihr auf der rechten Seite vorbeilauft. Biegt hinten in den rechten Gang ein und lauft in das Gebäude hinein. Im Innern steigt ihr die Rampe nach oben und gelangt in einen Raum, in dem ein nicht aktiver Teleporter

steht. Begebt euch in die hintere linke Ecke des Raumes, wo ihr einen Schalter findet. Drückt diesen sofort, um den Teleporter zu aktivieren. Da ihr ihn aber noch nicht benutzen solltet, dreht euch erstmal um und lauft nach rechts in den nächsten Gang, den ihr hinaufsteigen müßt.

Sobald ihr im nächsten großen Bereich angekommen seid, lauft geradeaus an der rechten Wand entlang nach hinten, bis ihr auf dieser Seite einen Eingang findet. Lauft dort hinein und drückt den Schalter, worauf sich rechts, sobald ihr euch umdreht, eine Tür öffnet. Lauft jedoch noch nicht vorbei, sondern lauft links an den Kisten entlang und biegt dahinter nach rechts in den Weg ein. Passiert den Zwischenraum und schlägt dahinter den Weg nach links ein. Geht von hier aus geradeaus zum großen Torbogen und von dort aus nach links zum Rand der Plattform. Wenn ihr nun einen Blick auf die gegenüberliegende Seite werft, könnt ihr etwas weiter unter euch eine Nische entdecken, wo sich ein Schalter befindet. Springt dort äußerst vorsichtig hinein und drückt den Schalter, damit sich eine Tür in der Nähe des Wasserfalls öffnet. Laßt euch aus der Nische heraus fallen und lauft nach rechts in den großen Bereich. Ganz hinten könnt ihr den Wasserfall sehen, zu dem ihr laufen müßt - findet dahinter einen geöffneten Gang.

Betretet diesen und holt euch im Innern den **Level 3 Schlüssel**. Dreht euch danach herum und lauft nach links aus dem Raum den ganzen Weg nochmals ab, den ihr vorhin schon mal passiert (an dem Teleporter vorbei und weiter nach oben zum großen Bereich, wo ihr nach hinten links zu den großen Torbögen lauft) habt. Ihr werdet nun durch die großen Torbögen laufen können und dahinter rechts einen Teleporter und einen *Speicherpunkt* entdecken. Nachdem ihr euer Abenteuer abgespeichert habt, könnt ihr euch rechts in den Teleporter begeben.

Abschnitt 6

Lauft aus dem Teleporter und biegt nach rechts in den nächsten Bereich ein. Dort müßt ihr rechts an den heruntergefallenen Säulen vorbeilaufen und findet dahinter zwei große Adlerstatuen vor. Dreht euch jedoch um und entdeckt an der linken Wand, an der ihr gerade vorbeigelaufen seid, eine höhergelegene Leiter. Lauft nun zurück zur ersten niedrigsten Säule und springt Stück für Stück nach oben, bis ihr euch gegenüber der Leiter befindet. Springt mit Anlauf auf die kurze Leiter und klettert diese nach oben. Nachdem ihr dort den Schalter umgelegt habt, öffnet sich von eurem Blickfeld aus, wenn ihr euch umdreht, links von den heruntergefallenen Säulen ein Gang.

Begebt euch in diesen Gang und stellt euch hinten mit dem Rücken zum Loch, damit ihr die Leiter dort hinunter klettern könnt. Wartet eine kurze Zeit, woraufhin sich dann die Seitenwände öffnen und Gegner heraus springen. Erledigt sie und lauft in den Gang, wo sich der Schalter befindet. Nachdem ihr diesen umgelegt habt, müßt ihr euch nach rechts drehen und auf der linken Seite den neuen Schalter betätigen. Hinter euch öffnen sich daraufhin zwei weitere Wände, aus denen Gegner gelaufen kommen. Begebt euch auf diese Seite und lauft in den linken Gang, wo der Schalter gedrückt werden muß. Dreht euch nochmals herum und seht, daß sich links und rechts auf der anderen Seite die Wände geöffnet haben. Drückt hinten den letzten Schalter auf der linken Seite, damit sich nun die Holztore öffnen. Passiert eines der beiden Tore und findet dahinter in einem Raum das dritte gefangene Kind. Stellt euch vor den Käfig und entdeckt gegenüber von euch hinter der Schlucht einen Hebel, den ihr drücken müßt. Nachdem ihr somit den Käfig geöffnet habt, braucht ihr nur noch zum Kind zu laufen und es zu berühren, damit es **befreit** wird.

Dreht euch herum, lauft hinten rechts zurück in den vorigen Raum und begebt euch hinten in der Mitte zur Leiter, um diese hinaufzuklettern. Wenn ihr euch nun wieder oben befindet, biegt nach links an den Säulen ein und begebt euch auf die große Fläche mit den zwei Adlerstatuen. Lauft an ihnen vorbei zur hinteren und zur rechten Wand und findet dort je einen Schalter neben dem Wasserfall - legt beide um. Daraufhin öffnet sich im Wasserfall ein Gang, durch den ihr laufen könnt. Tut dieses und folgt dem Gang solange, bis ihr automatisch an eine andere Stelle teleportiert werdet.

Begebt euch aus eurem Gang und seht, wie neben dem Haus eine riesige Explosion vonstatten geht. Danach betretet ihr das Haus und findet im Innern einen Schalter, den ihr drückt. Dreht euch um und biegt außerhalb des Hauses nach rechts um die Ecke, wo ihr links hinten hinter den Kisten den soeben geöffneten Gang sehen könnt. Lauft in diesen hinein und begebt euch auf die andere Seite des Ganges, wo ihr in den nächsten großen Bereich gelangt. Lauft geradeaus an den Treppen vorbei und findet auf der rechten Seite des Gebäudes einen Eingang, in den ihr lauft. Folgt diesem bis zum Ende, wo ihr einen Schalter finden könnt und ihn drücken müsst. Dadurch hat sich draußen ein Tor geöffnet und eine Brücke verbunden. Verlaßt das Gebäudeinnere und biegt nach rechts um die Ecke. Gegenüber von euch seht ihr eine Rampe, die ihr hinauflaufen müsst. Passiert rechts den geöffneten Gang und überquert die Brücke, hinter der sich automatisch die Tür öffnet. Passiert sie und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 7

Lauft nach vorn und biegt nach rechts aus dem Gebäude ab. Steigt die Rampe nur ein kleines Stück hinunter, springt mit Anlauf nach rechts auf das Dach des anderen Gebäudes und dreht euch nach rechts., wo ihr eine Nische in der Wand entdecken könnt. Springt dort vorsichtig hinein und drückt den Schalter. Laßt euch herunterfallen und lauft nach rechts um das Haus herum, wo ihr an der hinten Wand ein Loch sehen könnt. Drückt dort beide Schalter, woraufhin das Jammern des vierten Kindes zu hören sein müßte.

Lauft dann wieder aus dem Raum hinaus und biegt an der Ecke nach links ab. Springt über die hinteren Kisten zur höchsten und drückt dort den Schalter. Springt nicht von den Kisten, da sich rechts vom Schalter nämlich ein Loch geöffnet hat. Begebt euch in dieses und stellt euch am Ende des Ganges mit dem Rücken zum Loch, damit ihr die Leiter hinunter klettern könnt. Unten angekommen dreht ihr euch um und seht auf der mittleren Plattform das vierte gefangene Kind. Laßt euch in den unteren Raum fallen und begebt euch in den hinteren linken Gang.

Steigt im Innern die Rampe nach oben und begebt euch dahinter nach links in den nächsten Gang. Folgt diesem, bis ihr auf der rechten Seite im Gang zwei Öffnungen seht. Begebt euch in die erste Öffnung und seht, wie sich die Brücken zur mittleren Plattform niederlassen. Lauft nun zur Leiter, die sich an der Erhöhung befindet und springt an diese heran, um sie hinaufklettern zu können. Habt ihr dies getan, läßt sich links neben dem Käfig mit dem Kind eine weitere Brücke hinunter, die ihr erstmal überquert. Folgt dem langen Gang nun bis zum Ende und drückt dort den Hebel. Dreht euch dann nach links, springt mit Anlauf auf die Erhöhung mit dem Käfig und berührt das vierte und somit letzte Kind, um dies zu befreien. Hinter dem Käfig auf der unteren Ebene hat sich eine weitere Wand geöffnet. Dort befindet sich ein Teleporter. Begebt euch dorthin und laßt euch zu einem anderen Ort teleportieren.

Abschnitt 8

Ihr befindet euch wieder an der Stelle, an der ihr die Leiter heruntergeklettert seid, die zum Kind führte. Lauft nach vorn an den Kisten vorbei und begebt euch geradeaus zur gegenüberliegenden Wand, wo ihr nach links in einen Gang einbiegen könnt. Folgt diesem um zahlreiche Ecken, woraufhin ihr schließlich einen weiteren Schalter finden werdet. Legt diesen um und dreht euch nach links zum geöffneten Tor. Passiert dieses und lauft links dahinter zur Rampe, die ihr hinaufsteigt. Biegt nach links in den Raum ein und drückt dort den Schalter, der hinter euch ein Tor öffnet. Dreht euch um. Laßt euch herunterfallen und lauft geradeaus in den soeben geöffneten Gang, von wo aus ihr euch in den nächsten Teleporter begeben müßt.

Abschnitt 9

Lauft nach rechts um die Ecke, wo sich automatisch ein Tor öffnet und drückt dahinter nochmals nach rechts laufend den Schalter. Dreht euch um und biegt nach links um die Ecke, wo ihr einen weiteren Schalter betätigst. Lauft dann rechts von euch durch das geöffnete Tor und begebt euch dahinter im großen Bereich mit dem Haus in der Mitte nach hinten links zur Ecke, wo ihr ein paar Fässer seht. Stellt euch an diese heran und dreht euch um, woraufhin ihr links vor euch den Gebäudeeingang seht. Lauft dort hinein und drückt im Innern den Schalter.

Verlaßt das Gebäude dann wieder und lauft zurück zum Eingangsbereich, wo ihr den zweiten Eingang zum großen Haus finden werdet. Lauft dort hinein und begebt euch ins hintere Zimmer, in dem die Bücherregale stehen. Umlauft diese und findet dahinter den nächsten Schalter, den es zu drücken gilt. Verlaßt danach das Gebäudeinnere nach rechts und findet hinter der Ecke eine neu erschienene Leiter, die ihr hinaufklettert. Rechts von euch explodiert dann eine Wand, die einen Gang freilegt. Holt euch jedoch vor dem Betreten neben der Leiter den **Level 2 Schlüssel** und lauft dann erst hinein. Drückt im Innern am Ende des Raumes den Schalter und lauft dann wieder hinaus. Laßt euch geradeaus nach vorn herunterfallen und begebt euch in die geöffnete Nische mit dem Teleporter, den ihr betretet.

Abschnitt 10

Lauft aus dem Raum und biegt nach links ab. Springt hinten in der Ecke auf die Kisten und drückt dort auf der obersten den Schalter. Dreht euch um und passiert die gegenüberliegende Tür. Wenn ihr den langen Gang durchquert und euch zum Ende des Weges begeben habt, findet ihr dort am Ende an der hinteren Wand einen *Speicherpunkt*. Speichert euren Spielstand ab und biegt danach in den nächsten Gang ein.

Folgt diesem zum anderen Ende und findet euch dort auf einer schmalen Plattform wieder. Schlagt hier den Weg nach rechts ein und lauft hier zum Ende der Plattform. Springt von dieser Stelle aus dann nach vorn auf eine niedriger liegende Plattform, auf der ihr sicher landet. Folgt auch dieser, bis ihr auf der rechten Seite einen Eingang findet. Lauft in den langen Gang hinein und passiert diesen bis zum anderen Ende. Biegt im nächsten Bereich nach links ab und klettert dort die Leiter nach oben. Dahinter geht es weitere zwei Leiter nach oben. Lauft weiter durch das nächste Gebäude und klettert auf der gegenüberliegenden Seite die nächste Leiter hoch. Nun müßt ihr dem langen Weg auf eurer Plattform solange folgen, bis ihr an eine Öffnung gelangt. Schaut nach unten auf die Ebene und entdeckt auf beiden Seiten eine Leiter. Laßt euch nun dort hinunter fallen und klettert zuerst die linke Leiter nach oben. Drückt den Schalter und laßt euch danach wieder herunterfallen. Dreht euch nach rechts und entdeckt neben eurer Leiter ein

freigelegtes Loch, hinter dem sich eine Leiter befindet. Steigt diese hinauf und holt euch am Ende des Tunnels den **Level 3 Schlüssel**.

Begebt euch wieder zurück in den freien Bereich und klettert nun die gegenüberliegenden zwei Leiter hinauf. Passiert diesen Gang und lauft die Rampen hinunter, bis ihr in den nächsten Bereich kommt. Dort seht ihr auf der linken Seite eine Leiter, die ihr hochklettert, um dort den Schalter zu drücken. Laßt euch wieder herunterfallen und steigt die Leiter auf der anderen Seite nach oben. Dahinter folgt ihr der Rampe nach oben und überquert dort die Brücke. Es öffnet sich automatisch vor euch das schwarze Tor, das ihr dann passieren könnt. Lauft dahinter die Rampen hinunter und laßt euch aus eurem Gang auf die Ebene fallen. Lauft geradeaus den langen Weg entlang, bis ihr auf der linken Seite eine Leiter finden könnt, die ihr hochsteigt.

Überquert hier die Brücke und passiert den Brunnen auf der linken Seite, hinter dem ihr auf eine Rampe gehen könnt. Biegt dort links ins Gebäude ein und findet im linken Bereich des Raumes einen Schalter, den ihr dann drückt. Kehrt danach wieder zurück zur Rampe und begebt euch nun in den andere gegenüberliegenden Teil des Gebäudes.

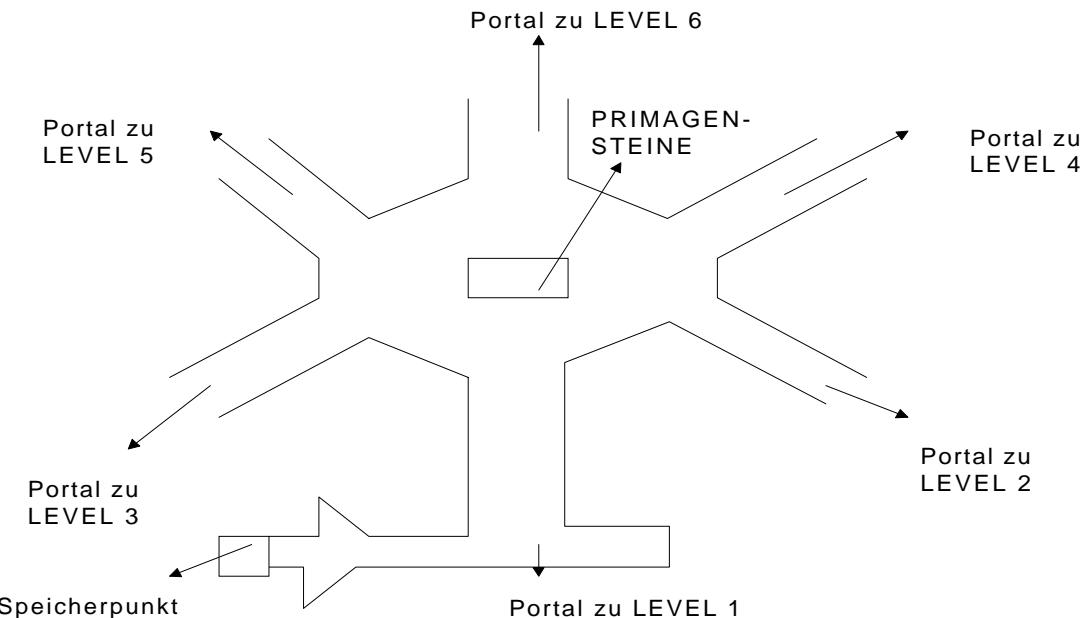
Findet dort ebenfalls im hinteren Raum den Schalter, den es auch zu drücken gilt. Wenn ihr dies erledigt habt, verlaßt das Gebäude wieder zurück zum Brunnen und findet auf den Seiten der Rampe je links und rechts einen geöffneten Gang. Betretet die Gänge nacheinander und betätigt im Innern die Schalter. Nachdem ihr dies erledigt habt, steigt ihr die rechte Rampe erneut nach oben und betretet das rechte Gebäudeteil. Lauft dort zum anderen Ende, wo ihr eine Leiter findet, die ihr hochklettern müßt. Lauft hier ein Stück nach vorn und findet in einer linken Wandöffnung den **Level 3 Schlüssel**.

Laßt euch dahinter nach unten auf die untere Ebene fallen, wo der Brunnen steht und lauft nach vorn, um über die Brücke auf die andere Seite zu gelangen. Begebt euch dort in den mittleren geöffneten Gang und steigt die lange Rampe nach oben, bis ihr in einen Raum gelangt, in dem ein Teleporter steht, der jedoch verschlossen ist. Stellt euch an den linken Rand eurer Plattform und schaut vorsichtig nach unten, wo ihr eine schmale Plattform sehen werdet. Laßt euch auf diese fallen und drückt dort den Schalter, der den Teleporter aktiviert. Dreht euch dann um, klettert die Leiter nach oben und begebt euch jetzt in den geöffneten Teleporter.

Abschnitt 11

Ihr befindet euch in einem Vorraum und müßt euch nach vorn in die Halle begeben, woraufhin eine lange Sequenz eintritt. Während dieser seht ihr eine beängstigende Anzahl von Gegnern, die darauf warten, euch den Garaus zu machen! Sobald ihr euch wieder bewegen könnt, lauft geradeaus auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr in einem Gang eine Waffe seht. Doch sobald ihr versucht, den Gang zu betreten, schließt dieser sich und es tauchen mehrere Feinde auf, die ihr besiegen müßt. Habt ihr sie alle aus dem Weg geräumt, öffnet sich der Gang erneut und ihr könnt ihn diesmal betreten. Lauft nach hinten zum Teleporter, wo die nächste Sequenz eintritt. Danach befindet ihr euch wieder vor dem Teleporter, den ihr nun benutzen müßt. Ihr landet wieder an dem Ort, an dem ihr den Teleporter öffnen mußtet. Begebt euch in den Gang und lauft die langen Rampen nach unten in den Bereich mit dem Brunnen. Laßt euch zwischen den beiden Brücken, die auf die andere Seite führen, nach unten auf die untere Ebene fallen, dreht euch nach links und folgt dem Weg nach hinten in den Raum, in dessen Innern ihr rechts einen Schalter betätigen müßt.

DIE DIMENSION



Dreht euch dann um und drückt gegenüber von euch den nächsten Schalter. Somit habt ihr den mittleren Gang geöffnet, hinter dem sich ein rundes Portal befindet. Lauft in dieses hinein und ihr findet euch auf einer Plattform wieder, von wo ihr das Energietotem beschützen müßt! Die grüne Kraftleiste markiert eure Kraft, während die rote Leiste die Kraft der Gegner anzeigt. Je nach Anzahl der von euch erledigten Gegner sinkt auch die rote Kraftleiste aufgebraucht ist, habt ihr die Mission beendet und landet an einem anderen Ort, der **Dimension** (siehe Karte).

Dreht euch hier erstmal nach links und entdeckt die *Speicherstation*. Speichert ab. Ihr befindet euch in einer anderen Dimension, die euch mit allen Level dieses Spiels verbindet. Hinter euch befindet sich das Portal des ersten Levels (Hafen von Adia) und etwas weiter oben in dem Rundgang befinden sich die Eingänge der verschiedenen Welten, die ihr nur mit den dazugehörigen Level Schlüsseln betreten

könnt. Da ihr auch schon die Schlüssel für das dritte Level besitzt, solltet ihr trotzdem erstmal das Tor zum zweiten Level (gleich rechts) öffnen und euch dahinter in das Portal begeben. Es tritt eine Sequenz mit Adon ein.....

Fluß der Seelen

Auftrag:

- Zerstört 2 Seelentore
- Vernichtet die drei Schwestern der Verzweiflung
- Beschützt das Energie Totem mit aller Macht

Level 2

Abschnitt 1

Ihr befindet euch nun im zweiten Level des Spiels. Lauft nach vorn und entdeckt vor euch in einem Stall ein Dinosaurier (Rittkanone), den ihr besteigen könnt! Ihr müßt nun die folgende Strecke auf eurer Rittkanone bewältigen (was sehr vorteilhaft ist, da ihr zwei

verschiedene Waffen habt: die normale Kanone (mit einem der oberen Knöpfe) und den Raketenschuß (ausgelöst durch den Feuerknopf!).

Weiterhin könnt ihr mit diesem Gefährt die Feinde einfach zertrampeln, ohne eure Munition zu verschwenden! Dreht euch nun nach links und lauft dort in den Gang herein. Hinten rechts in der Ecke könnt ihr die Wand kaputt schießen und somit einen Gang freilegen. Geht dort hinein und lauft zweimal nach rechts um die Ecke, wo ihr in einer Sackgasse landen müsstet. Kehrt wieder zurück durch das Loch und begebt euch geradeaus zur gegenüberliegenden Wand, die ihr ebenfalls kaputt sprengen könnt. Passiert dann dieses Loch und begebt euch in den dahinter liegenden Bereich, wo ihr die Standgeschütze beiseite schießt. Lauft nach hinten rechts in den Weg hinein und folgt diesem langen Gang um die folgenden Ecken bis zum Ende, wo ihr in einer Sackgasse landet. Dreht euch hier zur linken Wand und schießt dort die zerstörbare Wand kaputt, um dort hindurch gehen zu können.

Biegt vorn nach rechts ein und folgt dem Weg bis zu einem Gitter, das sich vor euch automatisch öffnet - passiert es dann. Dahinter befindet sich ein verschlossenes Gitter, das ihr nur öffnen könnt, wenn ihr das Standgeschütz, das von hinten, auf dem Dach eines Gebäudes stehend und auf euch schießt, zerstört. Visiert es genau an und beseitigt es mit ein paar gezielten Schüssen (euer Fadenkreuz muß sich ein Stück über dem Standgeschütz befinden, da eure Kanonenkugeln im Flug nicht geradeaus fliegen, sondern einen Bogen schlagen).

Habt ihr das Standgeschütz zerstört, öffnet sich vor euch automatisch das Gitter. Passiert dies und schießt dahinter auf der linken Seite die dunklen Kisten kaputt, um weiter laufen zu können. Steigt die Rampe nach oben und entdeckt auf dem Torbogen weitere zwei Standgeschütze, die es zu beseitigen gilt. Betretet dann den Gang durch den Torbogen und folgt diesem bis zum anderen Ende, wo ihr wieder im Freien landet. Lauft hier nach vorn zur Schlucht und entdeckt eine heruntergelassene Brücke. Bleibt hier stehen und schaut nach oben. Entdeckt auf den hinteren beiden Gebäuden je ein Standgeschütz. Schießt beide kaputt und die heruntergelassene Brücke wird sich für euch verbinden.

Überquert sie und passiert dahinter das geöffnete Gitter. Auf dem Boden befinden sich direkt vor euch zwei Standgeschütze, die ihr auch aus dem Weg räumen müßt, um weiterzukommen. Biegt dahinter nach rechts ab und lauft die folgenden zwei Rampen nach oben. Überquert oben die nächste Brücke und steigt dort die Rampen nach unten in den nächsten Bereich. Dreht euch hier nach rechts zu den Kisten und schießt die dunkle rechte Kiste beiseite, um sie passieren zu können. Lauft geradeaus nach vorn und entdeckt ganz weit hinten (geradeaus von euch), auf einem Gebäude, das nächste Standgeschütz, das ihr wegpusten müßt. Habt ihr dies erledigt, dreht euch nach links und lauft nach hinten rechts in den Gang hinein.

Folgt diesem bis zum anderen Ende und bleibt vor der heruntergelassenen Brücke stehen, wo ihr erstmal die beiden Standgeschütze kaputt schießen müßt, um die Brücke zu verbinden. Habt ihr dies erledigt, könnt ihr sie überqueren und euch dahinter in den Stall begeben. An dieser Stelle verlaßt ihr euer Gefährt wieder und müßt zu Fuß weiter laufen! Biegt nach rechts in den Gang vor dem Stall ein und klettert die Holzleiter nach oben. Dort oben dreht ihr euch nach rechts und lauft nach vorn in den Raum mit einem Teleporter auf der rechten Seite und einem *Speicherpunkt* auf der linken Seite. Nachdem ihr abgespeichert habt, könnt ihr euch danach in den Teleporter begeben.

Abschnitt 2

Lauft nach vorn aus dem Tunnel und bleibt an der Schlucht vor der heruntergelassenen Brücke stehen. Diese könnt ihr verbinden, indem ihr auf der gegenüberliegenden Seite an dem rechten und linken Turm die Schalter anschließt. Wenn ihr ein Klickgeräusch hört, habt ihr den Schalter getroffen. Habt ihr die Brücke nun verbinden können, so überquert sie und schießt gleich dahinter zu eurer rechten das Faß kaputt, um ein Loch in die Mauer zu sprengen. Lauft dort hinein und klettert die Leiter nach oben. Ihr befindet euch nun auf einer Plattform über der Brücke und könnt hinten links auf der gegenüberliegenden Plattform in der Ecke ein weiteres Faß sehen. Schießt es von hier kaputt und achtet darauf, daß sich die untere Wand dort öffnet!

Steigt die Leiter wieder hinab, überquert die Brücke und biegt nach rechts springend in das geöffnete Loch hinein. Klettert dahinter die Leiter hinauf und holt euch hier die Gegenstände. Danach könnt ihr euch wieder herunterfallen lassen und die Brücke nochmals überqueren. Diesmal lauft ihr aber geradeaus durch den Torbogen hindurch und findet euch in einem großen Bereich wieder. Schlagt hier den Weg nach hinten rechts ein und findet dort ein kaputes Gitter, durch das ihr laufen könnt. Durchgeht den langen Tunnel und begebt euch dahinter im Freien nach rechts zur Öffnung in der rechten Wand. Gegenüber von euch könnt ihr ein Schloß erkennen, an dem eine Brücke gespannt ist. Schießt links von der Brücke auf den Schalter, um die Brücke herunterzulassen und betretet dann über die Brücke laufend das Schloßgebäude. Nehmt hier entweder den linken oder den rechten Weg, beide führen zum selben Gang. Begebt euch oben in der Mitte in den nächsten Teleporter.

Abschnitt 3

Lauft aus dem Teleporter und schaut ein Stück nach oben auf die andere Seite, wo ihr einen Schlüssel sehen könnt. Laßt euch nun herunterfallen und biegt nach links in den Gang ein. Wenn ihr im nächsten Raum angekommen seid, müßt ihr die Rampe vor euch nach oben laufen. Schlagt hier erstmal den Weg nach rechts ein und steigt dort die Rampe weiter nach oben. Haltet euch auf dieser, bis ihr ganz oben angekommen seid und an der Öffnung den Schlüssel seht. Nehmt euch diesen **Level 4 Schlüssel** und dreht euch wieder um.

Lauft nun zwei Rampen nach unten und geht geradeaus in den hinteren linken Gang, der mit gelben Münzen belegt ist. Durchlauft ihn, woraufhin ihr an einer Öffnung ankommen werdet. Laßt euch hier herunterfallen und begebt euch in die Mitte zur hochgezogenen Brücke, die ihr erstmal herunterlassen müßt. Lauft nun an der Schlucht vor der Brücke nach rechts, wo ihr eine Leiter an der Wand finden könnt. Klettert diese hoch und erledigt den Feind. Dreht euch nach rechts und schießt von hier den Feind auf dem anderen Turm beiseite, woraufhin sich die Brücke herunterlassen wird. Überquert sie nun und schlagt den Weg nach rechts ein, wo ihr eine Rampe hinunter laufen müßt.

Folgt dem Weg in den nächsten Bereich und schießt dort das Faß an der Wand kaputt, um einen Gang freizulegen. Drückt im Innern den Schalter und dreht euch wieder um. Nun lauft ihr weiter nach links in den Gang hinein und durchquert hinten den hellen Gang ins Gebäude. Steigt hier die Rampe hoch und folgt dem Weg bis zum Ende über eine kleine Brücke. An der gegenüberliegenden Wand findet ihr einen Schalter, den ihr durch Beschießen aktivieren müßt. Dreht euch daraufhin wieder um und lauft nach vorn auf die

Brücke. Laßt euch nach links herunterfallen und verlaßt diesen Bereich zurück nach rechts zu dem Ort, wo ihr einen Schalter gedrückt habt. Biegt hier nach links ein und entdeckt, daß eine Brücke heruntergelassen wurde. Überquert sie und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 4

Lauft nach vorn zum Rand eurer Plattform und dreht euch nach rechts, wo ihr hinten an der Wand ein *Speicherpunkt* sehen könnt. Lauft dorthin und speichert eure Reise ab. Lauft dann die Rampe auf der Seite des Speicherpunktes hinauf und folgt dieser links nach ganz oben in einen Bereich, in dem sich ein paar Münzen befinden, die nach links zu einer Leiter führen. Folgt ihnen und klettert die Leiter nach oben, wo ihr dahinter das offene Tor passiert.

Lauft geradeaus auf der Rampe nach oben und bleibt vor dem geschlossenen Tor stehen. Biegt hier nach links ab und folgt dem Geländer nach hinten, wo ihr an der Wand einen Schalter findet, den ihr natürlich drücken müßt. Kehrt nun wieder zurück zum immer noch geschlossenen Tor und begebt euch auf die Rampe davor, von wo aus ihr euch nach links herunterfallen laßt. Dreht euch nach links und entdeckt dort einen geöffneten Gang. Betretet diesen und folgt dem langen Gang bis zum Ende in einen Raum, in dem ihr einen geschlossenen Teleporter vorfinden werdet.

Dreht euch beim Betreten dieses Raumes nach links und drückt dort den Schalter an der Wand. Nun verlaßt ihr den Raum nach hinten rechts zum Balkon und laßt euch rechts wieder nach unten auf die Ebene fallen. Lauft links an der Wasserstraße vorbei und biegt gleich dahinter nach rechts ein. Ihr könnt nun auf der rechten Wandseite ein Loch mit Stacheln in der Wand entdecken, hinter dem sich ein Schlüssel befindet. Holt euch diesen **Torschlüssel** und lauft danach links neben der mittleren Rampe auf die andere Seite, wo ihr einen zweiten **Torschlüssel** findet. Steigt nun mit den beiden Schlüsseln im Gepäck die mittlere Rampe nach oben und setzt die Objekte an den beiden Mauerstücken auf der Rampe mit den viereckigen goldenen Schlüssellochern ein (einfach berühren). Daraufhin wird sich das große Tor in Gang setzen. Wenn ihr euch diesem nähert müßt ihr eine kleine Weile warten, bis es sich öffnet. Passiert das Tor dann und biegt nach links ab, wo ihr den Schalter neben dem Tor drücken müßt. Es öffnet sich und ihr müßt euch dort hindurch begeben. Springt hinten links die Kisten nach oben und drückt dort den Schalter an der Wand, der den Teleporter aktiviert. Lauft nun zurück aus dem Gebäude hinaus und macht euch auf den Weg zum Teleporter (laßt euch vorn auf der Rampe nach links herunterfallen, betretet dort den Gang und geht dort bis zum Ende in den Raum mit dem Teleporter). Stellt euch hinein und laßt euch woandershin beamen.

Abschnitt 5

Lauft nach vorn in die Halle hinein und biegt gleich nach links in den Raum mit dem Feind ab. Erledigt diesen, um hinter ihm die Leiter hinauf klettern zu können. Betätigkt dort das Rad und dreht euch herum. Lauft nun in den gegenüberliegenden Raum und macht dasselbe noch einmal. Begebt euch danach wieder zurück in die Halle und lauft nach rechts die mittlere Rampe nach oben vor die geschlossene Tür. Dreht euch nun um und erledigt auf beiden Seiten je zwei Gegner, damit die Tür sich öffnet. Habt ihr die vier Gegner besiegt, passiert die Tür und erledigt dahinter noch weitere zwei Gegner (paßt dabei auf, daß ihr nicht in die Lava fallt!). Wenn ihr auch diese erledigt habt, könnt ihr in

den nächsten geöffneten Gang laufen. Folgt diesem bis zum Ende und begebt euch hinten in den Teleporter.

Abschnitt 6

Verlaßt diesen Raum nach rechts auf den Balkon und laßt euch rechts nach unten fallen. Ihr befindet euch wiederum in dem Bereich mit der langen Rampe und dem großen Tor. Passiert die Rampe nach oben laufend und springt dahinter in das Wasserbecken hinein. Taucht geradeaus nach unten und entdeckt dort einen Tunnel, in den ihr hinein tauchen müßt. Schwimmt dort bis zur hinteren Wand und taucht von dieser Stelle aus nach oben! Ihr kommt in einen kleinen Raum, wo ihr an der hinteren Wand einen Schalter findet und diesen drücken müßt. Taucht nun die ganze Strecke wieder zurück und springt aus dem Wasser heraus. Lauft nun nach links durch das geöffnete Tor und begebt euch hinten links in der Ecke in den Teleporter.

Abschnitt 7

Lauft nach vorn und biegt nach rechts ab, bis ihr an eine Rampe kommt. Lauft diese bis nach ganz unten und biegt dort nach rechts in den Bereich ein, wo ihr auf der linken Wandseite einen Schalter betätigen müßt. Dreht euch sodann um und lauft nach vorn durch die geöffnete Tür. Biegt dahinter nach links ein und lauft in den nächsten Raum, von wo aus ihr euch in den gegenüberliegenden Gang begebt. Folgt diesem eine weitere Rampe nach oben und biegt dahinter in den hinteren linken Gang ein. Folgt diesem über eine Brücke und lauft dahinter noch eine weitere Rampe nach oben, wo ihr die nächste Brücke finden werdet.

Überquert diese und dahinter noch eine Weitere. Begebt euch dahinter wieder ins Gebäude. Folgt nun dem ganzen Weg auf eurer Plattform bis zum Ende, wo ihr an eine Öffnung kommen werdet, an der sich auf der gegenüberliegenden Seite eine Nische mit einer Waffe befindet. Springt dort hinüber und laßt euch dann nach unten auf den Weg fallen. Lauft nach links zurück über die Plattformen und biegt zweimal nach rechts ab, zurück in den geöffneten Gang. Passiert diesen und begebt euch dahinter wieder in den gegenüberliegenden Gang. Lauft die Rampe nach oben und biegt dahinter diesmal gleich nach rechts in den Gang ein. Folgt hier dem Weg in den nächsten Gang und folgt diesem die Rampe nach oben laufend. Vor der zweiten Rampe betätigst du im rechten Raum den Schalter an der Wand und laufst dann weiter nach oben, wo du eine geöffnete Tür passierst. Lauft dahinter rechts die Rampe hinunter und biegt an den nächsten zwei Ecken nach links ab. Hier müßtst du hinter dem mittleren Gebäude eine Brücke finden, die du überquert. Drückt dort den Schalter und dreht euch sofort um, damit du gegenüber von euch sehen kannst, wie sich die Tür öffnet. Lauft dort ins Gebäude hinein und drückt an der hinteren Wand den Schalter. Dreht euch wieder um und schlägt den Weg hinter dem Gebäude zweimal nach rechts ein. Begebt euch dann links hinten die Rampe nach oben und lauft oben geradeaus in den gegenüberliegenden breiten Gang. Steigt hier die Rampe nach unten und betretet vorn den Raum, in dem sich ein *Seelendor* befindet. Schießt solange darauf ein, bis es zerstört ist! Wenn du es erfolgreich beseitigt hast, könnt du die Rampe wieder nach oben laufen, von der du gerade gekommen seid.

Begebt euch hier zur linken zweiten Öffnung und laßt euch nach unten fallen. Lauft erneut nach vorn an dem Gebäude vorbei und laßt euch auf der Brücke nach rechts herunter fallen. Begebt euch unter das Dach und schießt dort in der Ecke das Faß kaputt, wodurch ein Gang freigelegt wird. Passiert diesen und lauft in den nächsten Gang, wo du

die Rampe hinauf lauft. Ihr kommt in einen Bereich, in dem sich eine hoch gelassene Brücke befindet. Stellt euch links davon hin und schießt auf der gegenüberliegenden Seite den Schalter an, damit sich die Brücke verbindet. Überquert sie und biegt nach links in den Gang ab, wo ihr eine Rampe hinaufsteigt. Drückt dort im linken Raum den Schalter, dreht euch um und schlagt den Weg nach links durch die geöffnete Tür ein. Steigt dahinter gleich links die Rampe nach oben und biegt nach links in die geöffnete mittlere Tür ein. Nehmt hier entweder den linken oder rechten Gang, wo ihr im hinteren Raum einen Teleporter findet, den ihr nun benutzen müßt.

Abschnitt 8

Lauft hier entweder nach links oder rechts die Rampen hinunter und begebt euch dahinter zu einem großen Platz. Lauft hier nicht nach unten, sondern balanciert rechts am schmalen Rand entlang, bis ihr hinten angekommen seid. Biegt dort in den rechten Gang ein und steigt hier die Rampe nach oben. Wenn ihr oben angekommen seid, biegt nach rechts ein und drückt hinten an der Wand den Schalter. Dreht euch um und laßt euch nach ganz unten auf den Boden fallen. Entdeckt links an der hinteren Wand den geöffneten Gang, wo ihr euch nun hinein begebt.

Folgt jetzt dem sehr langen Weg bis zum Ende, wo ihr an ein Gitter gelangt. Steigt hier links die Rampe nach oben, lauft den rechten Treppenabsatz nach oben und biegt in den hinteren rechten Gang ein. Ihr landet auf dem nächsten Platz, wo in der Mitte eine viereckige Säule steht. Steigt nun nacheinander links und rechts die Treppen hoch und schießt dort je einen Schalter an der hinteren Wand an, so daß sich die viereckige Säule öffnet und einen Teleporter freigibt, in den ihr euch begebt.

Abschnitt 9

Steigt die Leiter vor euch nach oben und dreht euch nach rechts, wo ihr in den Tunnel laufen müßt. Folgt diesem Gang, bis ihr auf der rechten Seite einen Gang seht und geht dort hinein. Lauft dort die Rampe hinunter und springt dahinter in das kleine Wasserbecken hinein. Taucht hier nach ganz unten und vor in den Tunnel hinein. Hinten angekommen, biegt ihr nach links ab und schwimmt den ganzen Weg entlang, bis ihr in einen Raum ankommt.

Springt hier aus dem Wasser heraus und lauft die Rampe nach oben durch den Gang. Sobald ihr den Raum betretet, schließt sich eine Tür. Begebt euch nach hinten zu der Stelle, an der ein paar Pfeile stehen und dreht euch um. An der gegenüberliegenden Wand seht ihr ein Symbol, auf das ihr schießen müßt, damit die Tür sich öffnet. Passiert diese und lauft dahinter im nächsten Raum nach rechts in den geöffneten Gang hinein. Biegt nach rechts ein und folgt nun dem langen Weg bis zum Ende in den Teleporter.

Abschnitt 10

Holt euch die Taschenlampe und lauft nach rechts in den Gang. Im nächsten Raum findet ihr links ein blaues Tor, das geschlossen ist. Stellt euch genau davor und dreht euch um, um die aufgetauchten Untoten zu erledigen. Passiert nun das geöffnete Tor und steigt am anderen Ende eine Leiter nach oben. Lauft in den nächsten Raum, in den ihr euch fallen laßt und erschießt die Untoten. Stellt euch vor das grüne Tor und schießt nun solange Untote ab, bis eine Schwester der Verzweiflung erscheint. Legt sie um und lauft nun vom geöffneten Tor aus nach hinten rechts in den Gang. Geht nach links, rechts, links, links und in den nächsten Teleporter.

Abschnitt 11

Springt vorn ins Wasser und taucht auf die andere Seite. Lauft zum anderen Ende des Ganges und biegt vor der Leiter nach links in den Gang ein. Lauft hier nach vorn in die Mitte des Raumes und springt rechts ins Wasser hinein, wo ihr im Wasser vor euch einen Gang sehen könnt. Taucht in diesen hinein und folgt ihm. An der nächsten Kreuzung schwimmt ihr einfach geradeaus weiter, bis ihr im nächsten Raum ankommt. Taucht dort an der runden mittleren Plattform an Land und drückt alle vier hellen Knöpfe in die Säule. Habt ihr dies erledigt, begebt euch nach hinten auf die Plattformen, an denen eine Leiter ist - klettert diese nach oben. Überquert die Brücke und biegt dahinter nach rechts in den Gang ein. Folgt diesem in den nächsten Raum und begebt euch weiter geradeaus in den hinteren Gang. Steigt hier die Rampe nach links herunter und folgt diesem Gang bis zum Ende in einen Teleporter.

Abschnitt 12

Klettert links von euch die Leiter nach unten und begebt euch nach hinten durch die Öffnung in den nächsten Bereich. Lauft links die Rampe hoch und nach hinten in den Tunnel hinein. Durchquert den langen Gang in einen anderen Bereich und begebt euch hier nach hinten rechts in den nächsten Gang. Folgt diesem nach vorn und entdeckt in der Ecke ein Faß, das ihr kaputt schießen müsst.

Lauft in diesen freigelegten Gang und biegt nach rechts ab. Geht zum Ende und schießt von hier aus auf den gegenüberliegenden Schalter in der Wand. Laßt euch herunterfallen und begebt euch gegenüber durch das geöffnete Gitter. Geht nun links, rechts, rechts, links und drückt dort den Schalter. Dreht euch um und lauft sodann 4x nach rechts um die Ecke und dann nach links durch das offene Gitter in den nächsten Teleporter.

Abschnitt 13

Ihr befindet euch in einem Gebiet namens Friedhofstor (wird eingebendet). Gegenüber von euch ist ein geschlossenes Tor, aus dem die zweite Schwester der Verzweiflung kommt, wenn ihr genug Untote erledigt habt. Wenn ihr auch die Schwester erledigen konntet, passiert das Tor, aus dem sie gekommen ist und stellt euch in den Teleporter.

Abschnitt 14

Lauft aus dem Teleporter und biegt nach rechts in den Gang ein. Klettert hier die Leiter hoch und folgt dem Gang zum Ende, wo ihr euch hinunterfallen laßt. Lauft dann vorn die Rampe nach oben auf die Brücke und stellt euch in die Mitte, wo ihr euch nach links dreht. Springt mit Anlauf in die tiefer liegende Nische und drückt dort drin den Schalter. Dreht euch um und passiert die eben geöffnete Tür.

Wieder auf der Brücke laßt ihr euch nach unten fallen und lauft in den geöffneten Gang, in dem Münzen liegen. Biegt an der Kreuzung nach rechts ein und lauft durch das große Loch in der Mauer. Begebt euch nach hinten links in den Gang und folgt diesem bis zur Kreuzung, wo ihr nach links einbiegt. Stellt euch dort an die Öffnung und schießt alle Feinde beiseite (ihr könnt einen Schlüssel auf der anderen Seite erkennen). Kehrt wieder zurück und lauft auf der anderen Seite nach oben. Dort biegt ihr nach links in den Raum mit den Wasserbecken ab und springt ins hintere linke Wasserbecken.

Taucht hier auf die andere Seite und holt euch am Ende den eben gesehenen **Level 4 Schlüssel**. Dreht euch herum und lauft wieder zurück in den Gang. Taucht erneut auf die andere Seite in den Raum mit den vier Wasserbecken und verlaßt den Raum nach links hoch laufend. Geht an der geschlossenen Tür vorbei und biegt gleich hinter dem Ausgang

nach rechts ab, so daß ihr dort den Schalter findet und ihn drückt. Lauft dann wieder ins Gebäude und passiert auf der rechten Seite die geöffnete Tür. Erledigt im nächsten Raum den Feind, damit ihr die nächste Tür passieren könnt. Folgt dem Weg nach vorn in den nächsten Raum und lauft dort nach links in den Gang, wo ihr euch in den Teleporter begeben könnt.

Abschnitt 15

Lauft vorn auf der rechten Seite des geschlossenen Teleporters vorbei und überquert die Brücke. Durchquert dort den Gang und begebt euch im nächsten Bereich nach rechts um die Ecke, wo ihr den Schalter drückt, um den Teleporter zu aktivieren. Dreht euch dann um und lauft in den gegenüberliegenden Gang, dem ihr nach oben folgt. Geht an der Kreuzung wieder geradeaus und landet im Freien, wo ihr euch nach rechts dreht.

Springt mit Anlauf auf die untere Plattform und drückt dort rechts an der Wand den Schalter. Springt dann hinter euch ins Wasser und geht an der Stelle an Land, wo der Teleporter steht (noch nicht hinein laufen!). Lauft wiederum über die Brücke und begebt euch dahinter in den gegenüberliegenden Gang. Oben biegt ihr diesmal nun nach links ab und begebt euch auf die Brücke. Laßt euch hinten ins Loch fallen und lauft in den Raum hinein. Begebt euch hinten durch die Tür, die sich automatisch öffnet und steigt dahinter die lange Rampe nach ganz oben, wo ihr euch in den Teleporter begebt.

Abschnitt 16

Lauft rechts durch das blaue Gitter, woraufhin ihr euch im Friedhofsgebiet wiederfindet. Ihr müßt nun das gegenüberliegende Tor öffnen, indem ihr genug Gegner erledigt. Passiert es dann (es erscheint die Nachricht „Friedhofstor geöffnet“) und ihr findet euch im zweiten Gebiet wieder.

Hier befinden sich auf der linken Seite zwei und auf der rechten Seite drei geschlossene Tore, die sich öffnen, wenn ihr alle Untoten, die sich hier befinden, tötet. Habt ihr Tore schließlich geöffnet (es könnte eine Weile dauern), betätigt in einem der linken Tore einen Schalter; und in zweien der rechten Tore je einen Schalter. Daraufhin wird die Nachricht 'Friedhofstor geöffnet' eingeblendet und ihr könnt dies passieren.

Erledigt dahinter vier starke Untote, nach denen ihr suchen müßt, damit sich hier vier Tore (je zwei auf einer Seite) öffnen. Drückt im Innern je einen Schalter (es sind insgesamt vier), damit sich ein weiteres Friedhofstor öffnet. Passiert auch dieses und lauft dahinter um das Säurebecken herum, um dort je einen Schalter zu drücken. Da sich hier immer noch nichts getan hat, müßt ihr zurück in den vorigen Bereich kehren.

Lauft vorn in den linken nun geöffneten Raum hinein und erledigt dort den starken Untoten, woraufhin ihr einen **Friedhofsschlüssel** erhaltet. Holt euch im anderen Raum von dem starken Untoten den zweiten **Friedhofsschlüssel**. Nun könnt ihr wieder nach hinten in den Bereich mit dem Säurebecken gehen und dort auf beiden Seiten die Schlüssel im Loch einsetzen. Es erscheint eine Brücke, über die ihr dann laufen solltet. Im hinteren Raum befindet sich die dritte und letzte Schwester der Verzweiflung, der ihr den Garaus machen müßt. Habt ihr sie erledigt, habt ihr hier so weit wie möglich alles erledigt und müßt nun wieder ganz zurück in den Teleporter laufen, von dem ihr gekommen seid.

Dreht euch um und lauft auf der Rampe zur Hälfte nach unten. Laßt euch von hier nach links zum offenen Gang fallen. Lauft hinein und kehrt dann wieder zurück auf die Rampe. Laßt euch nun eine Etage höher vor den nächsten Gang fallen und holt euch daraus die

braune Adlerfeder. Verlaßt den Raum dann wieder und begebt euch hinten rechts in den Gang, wo ihr die Rampe hoch lauft. Lauft oben nach links um die Ecke und steigt dort eine weitere Rampe nach oben. Biegt nach rechts in den Gang ein und überquert dort hinter der Tür die Brücke. Wenn ihr an einem verschlossenen Tor ankommt, dreht ihr euch um und lauft wiederum ins Gebäude, wo ihr nach rechts abbiegt. Passiert die sich öffnende Tür und erledigt dahinter zwei Feinde, damit sich die Tür öffnet.

Holt euch daraus den **Level 4 Schlüssel** und drückt dahinter den Schalter. Kehrt nun zurück und begebt euch wieder über die vorige Brücke, wo sich das Tor nun geöffnet hat. Folgt diesem Gang bis zum Ende hin, wo sich das zweite Seelentor befindet! Schießt solange darauf ein, bis es explodiert und es erscheint die Nachricht, daß ihr die Mission beendet habt! Ihr müßt euch nun auf die Suche nach dem Energietotem machen. Kehrt wieder zurück und lauft aus dem Gebäude hinaus die Rampe nach unten. Biegt dahinter nach rechts ab und laßt euch nach unten fallen, wo ihr die Rampe hinauf lauft und euch hinten nicht in den Teleporter begebt. Lauft statt dessen rechts daran vorbei und laßt euch nach unten fallen, wo sich hinten rechts ein anderer Teleporter befindet, in den ihr euch begebt.

Abschnitt 17

Lauft nach vorn zum Tisch und seht euch die Sequenz an. Ihr erhaltet einen **Talisman**, mit dem ihr höher springen könnt, wenn ihr auf einem bestimmten Symbol steht! Sobald ihr euch wieder bewegen könnt, lauft links in den Raum und holt euch springend aus der Luft den **Sprung des Glaubens**. Habt ihr euch dies Teil angeeignet, könnt ihr euch wieder in den Teleporter begeben.

Geht nach vorn zur Rampe neben der Brücke und taucht dort ins Wasser. Taucht geradeaus auf der anderen Seite wieder hoch und begebt euch nach vorn zum Ende hin in das Portal.

Ihr landet beim Energietotem, das ihr jetzt vor den angreifenden Gegnern verteidigen müßt. Wieder gibt es zwei Kraftleisten (die grüne ist die des Energietotems und die rote die Kraft der Feinde).

Habt ihr es erfolgreich gemeistert, das Energietotem zu verteidigen, landet ihr wiederum in der Dimension, die die Welten verbindet. Nutzt hier die Gelegenheit, abzuspeichern!

Begebt euch dann in den Rundgang und berührt hier die ersten Steine auf der linken Seite, um dort den Zugang zu Level 3 zu finden...

Sümpfe des Todes

Auftrag:

- Befreit fünf Gefangene
- Zerstört drei Munitionslager
- Verteidigt das Energietotem mit aller Macht

Level 3

Abschnitt 1

Lauft nach vorn über die hölzerne Brücke und begebt euch dahinter nach links vorn zur nächsten Brücke, die plötzlich vor euch explodiert! Laßt euch danach unter die Brücke auf die Plattform fallen und dreht euch nach links zur Schlucht. Ihr werdet dort drei Plattformen sehen, über die ihr auf die andere Seite springen müßt.

Dort entdeckt ihr umgekippte Baumstämme, die als Brücke dienen und die ihr überqueren könnt. Auf der anderen Seite lauft ihr weiter geradeaus und springt von der linken Brücke über das Loch auf die andere Seite. Dreht euch nach rechts und lauft vorn nach links den Weg nach unten. Biegt dahinter nach rechts ab und lauft nach vorn über die Brücke, die ihr schnell passieren müßt, da sie sich auflöst (solltet ihr ins Wasser fallen, wartet einen Moment, auf daß eine neue Brücke erscheint). Springt dahinter über weitere zwei Brücken auf das andere Ufer und biegt dort sofort nach links ein, wo ihr euch hinter der Ecke den **Level 5 Schlüssel** aneignen solltet. Lauft dann auf die andere Seite und an der Feuerstelle vorbei, wo ihr eine kaputte Brücke überquert. Folgt diesem Weg auf die andere Uferseite und lauft dort an den Fahnen mit Blutflecken vorbei. Springt über die zwei Plattformen im Wasser auf die andere Seite und lauft noch nicht an den Häusern vorbei. Biegt vor dem ersten Haus auf der rechten Seite nach links und lauft nach links um die Ecke im Sumpf herum. Am Ende werdet ihr einen Gegenstand finden, den **Taschensprengsatz**, den ihr benötigt, um die Munitionslager zu sprengen. Lauft nun an den Häusern vorbei, biegt hier erstmal nach rechts ein (noch nicht in den linken Teleporter gehen!) und überquert die Brücke, um dahinter den ersten **Gefangenen** zu befreien, indem ihr die Zellentür aufschließt und den Kerl berührt.

Lauft danach wieder zurück auf die Brücke und springt gleich am Anfang nach links auf die schmale Plattform mit den Münzen. Springt dahinter um die Ecke nach rechts in den Weg hinein und klettert dahinter die Leiter nach oben. Vor euch befindet sich nun ein Gebäude, das ihr von der linken Seite aus beschließen müßt, worauf sich die Tür öffnet und die Nachricht „Arsenal gefunden“ eingeblendet wird. Durchquert die Tür und stellt euch in den Teleporter, der euch in das Waffenarsenal beamt.

Abschnitt 2

Holt euch die **Taschenlampe** und lauft in den Tunnel und an den Kisten vorbei. An der Kreuzung geht ihr dann nach rechts und findet oben eine große Kiste vor. Doch bevor ihr die Kiste berührt, müßt ihr euch im klaren sein, daß ihr den Sprengsatz gelegt habt und so schnell wie möglich zurück zum Teleporter gehen und euch in Sicherheit begeben solltet (ihr habt genau fünf Sekunden Zeit, bevor alles in die Luft fliegt!). Habt ihr es geschafft, wieder oben zu sein, verlaßt das Haus nach links und laßt euch zurück nach unten fallen. Springt auf die Brücke und lauftt nach hinten rechts in den vorhin ignorierten Teleporter hinein.

Abschnitt 3

Lauft nach vorn und springt über die beiden Brücken auf die andere Uferseite. Begebt euch nach vorn links auf die dunkle Brücke und nehmt auf ihr die erste Möglichkeit nach links. Folgt hier dem Weg immer an der rechten Wandseite entlang über eine Rampe nach oben und findet ein Stück weiter den ersten *Speicherpunkt*. Geht dann weiter durch den Felsspalt und biegt dahinter am Wespennest nach rechts ein, wo ihr euch den **Level 5 Schlüssel** aneignen könnt. Dreht euch dann um und biegt von euch aus gesehen nach rechts in den Weg ein, dem ihr nach vorn folgt. Stellt euch vorn an den Rand eurer Plattform und springt nach unten auf die feste Plattform im Wasser. Dreht euch nach links und springt über den Baumstamm im Wasser auf die andere Uferseite. Lauft hier nach hinten links auf die dunkle Brücke und folgt dieser nach ganz hinten links zur Uferseite, wo ihr das Haus betretet, aus dem ein starker Gegner gelaufen kommt. Begebt euch dort im Innern in den Teleporter.

Abschnitt 4

Lauft nach links um die Ecke und geradeaus nach vorn zur Brücke, die ihr überqueren müßt. Ignoriert die Abzweige und begebt euch zum anderen Ende der Brücke, wo ihr ein Gebäude auf der linken Seite sehen werdet. Betretet es und folgt dem Weg zur anderen Seite. Lauft hier immer an der linken Wandseite entlang, bis ihr vor einer Schlucht mit einer Leiter landet. Links davon könnt ihr eine sehr schmale Plattform belegt mit Münzen sehen, die ihr überqueren müßt, um einen *Speicherpunkt* zu finden. Speichert eure Reise ab und lauft dann nach vorn zu der Erhöhung, an der eine lange Leiter nach oben führt. Dreht euch hier jedoch nach links und begebt euch auf die Brücke vor euch. Überquert die lange Brücke und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 5

Lauft hier nach vorn und überquert links die lange Brücke auf die andere Uferseite. Bemerkt nebenbei die linke Mauer. Klettert die Leiter an der Erhöhung nach oben, stellt euch links an den Rand und schaut nach unten zur Mauer, hinter die ihr jetzt vorsichtig springen müßt! Seid ihr dahinter gelandet, holt euch dort den zweiten **Sprengsatz**. Kehrt nun zurück auf die Brücke und legt den gesamten Weg zurück zum Teleporter, von dem ihr gekommen seid. Biegt hier nach links auf die andere Brücke ab und klettert auf der anderen Uferseite die Leiter an der Erhöhung hoch. Oben angekommen springt ihr links vorsichtig auf den Baumstamm und begebt euch auf die andere Seite. Schießt hier am Gebäude die Tür kaputt, woraufhin die Nachricht „Arsenal gefunden“ eingeblendet wird. Benutzt den Teleporter, der zum Munitionslager führt.

Abschnitt 6

Lauft nach vorn, holt euch die **Taschenlampe** und biegt vorn nach links in den Tunnel ein. Biegt an der nächsten Kreuzung nochmals nach links ein und folgt dem Weg nach rechts bis zum Ende, wo ihr die große Kiste findet. Berührt sie und lauft so schnell wie möglich zurück in den Teleporter.

Ihr müßt euch nun zurück zu der Stelle begeben, an der ihr den zweiten Sprengsatz gefunden habt. Begebt euch dazu einfach auf die hintere linke Seite des Arsenals und springt dort nach unten auf die Plattform, wo ihr die Mauer vorfinden werdet. Setzt euren Weg neben der Erhöhung mit der Leiter nach rechts fort und springt dahinter über drei schwimmende Baumstämme im Wasser auf die andere Seite. Lauft dann links die nächste Brücke nach oben und springt am Ende nach links an die Leiter heran! Klettert diese nach oben und laßt euch an der rechten Seite nach unten auf eine Mauer fallen. Laßt euch dahinter in den neuen Bereich fallen. Lauft durch das Gebäude hindurch und stellt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 7

Lauft nach vorn auf die Brücke und passiert diese auf die andere Uferseite, wo sich ein Bienennest befindet, das ihr beiseite räumt. Biegt nach rechts ab und springt auf dem Weg, der mit Münzen belegt ist, über den kleinen Spalt im Boden! Lauft nach vorn an den Gebäuden vorbei und betretet das links hinten befindliche Haus. Verlaßt es durch den anderen Ausgang und steigt gegenüber die Rampe nach oben. Begebt euch nach vorn in den Bereich und entdeckt dort links einen *Speicherpunkt* und rechts einen Teleporter. Speichert ab und begebt euch danach in den Teleporter.

Abschnitt 8

Lauft vor und biegt nach rechts ab. Dort geht ihr an den Fahnen vorbei auf die Brücke und macht euch auf den langen Weg auf die andere Seite. Hier findet ihr ein Gebäude vor, von dem aus zwei Gegner aus ihren Nischen auf euch schießen. Erledigt sie beide nacheinander, damit sich das Tor im Gebäude öffnet! Passiert es noch nicht, sondern biegt nach rechts ein und lauft zum Rand der Plattform, wo ihr schon die Schreie eines Gefangenen hören könnt. Laßt euch hinunterfallen und dreht euch nach rechts zum Gefängnis. Stellt euch auf die Vorderseite und schießt dort mit dem **Shredder**-Gewehr die linke Tür auf. Berührt den Käfig, damit ihr den zweiten Gefangenen befreit! Klettert nun die Leiter neben dem Gefängnis nach oben, begebt euch in der Mitte durch das aufgeschossene Tor und stellt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 9

Vor euch befindet sich ein Gitter, das ihr nicht passieren könnt. Dreht euch zur rechten Wandseite und entdeckt dort einen kleinen Spalt, in den ihr gehen könnt. Biegt dahinter nach links durch das Loch ab und begebt euch nach links auf die Vorderseite des Gefängnisses. Schießt dort die linke Tür auf und befreit den dritten Gefangenen, indem ihr ihn berührt.

Dreht euch dann um und lauft auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr den vierten Gefangenen befreien müßt. Geht dann wieder zum anderen Gefängnis und lauft links daran vorbei auf den Weg, der mit Münzen belegt ist. Folgt diesem solange, bis ihr ein Stück weiter hinten an einem Baum mit einem Bienennest ankommt. Schießt es kaputt und springt dahinter an die Leiter, die ihr nach oben klettert. Lauft dann rechts durch das Loch in der Wand und biegt dahinter nach links ab. Passiert danach den Torbogen, findet dort das nächste Gefängnis und befreit den fünften Gefangenen.

Nachdem ihr den letzten Gefangenen in Sicherheit bringen konntet, lauft ihr rechts vom Gefängnis an der rechten Wandseite entlang, bis ihr an einen Teleporter gelangt. Betretet diesen noch nicht, sondern klettert direkt gegenüber vom Teleporter die Leiter nach oben. Setzt hier den Weg auf der Mauer nach links fort und klettert dort ein kleine Leiter nach oben. Laßt euch dahinter nach unten fallen und folgt der Mauer ein ganzes Stück, bis ihr auf der linken Seite auf einer Gefängniszelle einen **Sprengsatz** sehen könnt. Springt dort vorsichtig mit Anlauf herüber und holt euch dieses Gut.

Hüpft wieder zurück auf die Mauer und setzt euren Weg fort. Biegt an der Kreuzung nach links ab und lauft nach hinten zur Mauer. Dreht euch nach links und lauft hinten zum Eingang des Bereiches. Dreht euch hier nach rechts und springt über die kleinen Stufen, die mit Münzen belegt sind, nach oben auf die Mauer. Drückt dort am Ende den Schalter, womit ihr das Warpportal aktiviert habt. Laßt euch dann nach rechts von eurer Mauer auf die untere fallen und biegt vorn nach links ab, wo ihr euch am Ende die **blaue Adlerfeder** aneignet. Laßt euch herunter fallen und springt direkt gegenüber von euch über die kleinen Stufen (mit Münzen) nach oben auf die Mauer. Überquert dort den Baumstamm und stellt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 10

Lauft nach vorn zum Tisch und schaut euch die Sequenz an. Danach begebt ihr euch in den dahinter befindlichen Raum und holt euch dort den **Atem des Lebens**, mit dem ihr euch unbeschadet in giftigem Wasser aufhalten könnt. Nachdem sich dies Teil in eurem Besitz befindet, könnt ihr diesen Bereich wieder durch den Teleporter verlassen.

Springt auf den Baumstamm und begebt euch auf die andere Seite. Laßt euch hier nach rechts herunter fallen und begebt euch hinten durch den Torbogen. Lauft von hier aus immer an der rechten Wandseite entlang, bis ihr den Teleporter findet und diesen benutzen könnt.

Abschnitt 11

Lauft vorn den Weg nach oben und biegt dahinter nach rechts ab, wo ihr den Torbogen passiert. Begebt euch dahinter nach links vor das Bienennest und schießt dieses kaputt. Dreht euch um und entdeckt an der Wand eine Leiter, die ihr nach oben klettert. Lauft noch nicht nach vorn zum Teleporter, sondern biegt hinter der Leiter nach links ab auf die Mauer. Dahinter findet ihr das nächste Arsenal, wo ihr die Tür aufschießt, um dahinter den Teleporter zu benutzen, der zum Munitionslager führt.

Abschnitt 12

Lauft nach vorn, holt euch die **Taschenlampe** und begebt euch in den Tunnel. Biegt nach rechts ein und setzt am Ende den Sprengsatz an die große Kiste. Lauft nun schnell zurück und biegt nach links ab Richtung Teleporter, bevor alles explodiert.

Überquert rechts die Mauer und begebt euch nun endlich in den hinteren Teleporter.

Abschnitt 13

Lauft nach vorn an der Mauer entlang und biegt rechts ab. Holt euch dort von einer Erhebung den **Level 5 Schlüssel**. Nachdem ihr euch diesen angeeignet habt, öffnen sich vier Tore und es kommt je ein Dinosaurier zum Vorschein. Ihr müßt alle Gegner umbringen. Habt ihr sie erledigt, öffnet sich gegenüber vom Eingang ein großes Tor, das ihr nun passiert. Schießt dahinter die zwei Gegner von ihren Erhöhungen, damit sich das nächste Tor öffnet und ihr euch in den Teleporter begeben könnt.

Abschnitt 14

Ihr landet vor einem Energietotem, das ihr vor den Feinden beschützen müßt! Schießt nun solange auf die ankommenden Feinde, bis ihr diese besiegt habt!

Ihr landet wieder in der Dimension, wo ihr die Möglichkeit zum Speichern (rechts neben Level 1) nutzt.

Begebt euch danach erneut in den Rundgang und öffnet das Tor zum vierten Level, daß ihr jetzt betretet...

Höhle der blinden Jäger

Auftrag:

- Zerstört drei Lüftungsschächte
- Beschützt das Energietotem mit deinem Leben

Level 4

Abschnitt 1

Lauft geradeaus ins Wasser, durch den Höhlenbogen und biegt dahinter nach rechts ab - lauft hier eine Rampe hinunter. Dahinter findet ihr euch vor einer Schlucht mit Wasserfällen wieder. Laßt euch nach vorn herunterfallen und begebt euch nach ganz rechts hinten zum Wasserfall, hinter dem sich ein versteckter Weg befindet. Betretet diesen Tunnel und laßt euch hinten am Ende ins Loch fallen, woraufhin ihr in der unteren Etage landet.

Abschnitt 2

Lauft einen Stück nach vorn (ignoriert hinten den Teleporter!) und biegt in den linken Weg ein, wo ein paar Münzen liegen. Sobald ihr euch der hinteren Wand nähert, wird sie sich beiseite schieben und ihr könnt die offene Wand passieren. Lauft dahinter den Tunnel nach unten und laßt euch ins Wasser fallen. Taucht geradeaus nach hinten und biegt nach rechts ab. Schwimmt noch nicht in den linken Gang, sondern weiter nach rechts in das andere Becken und findet dort von euch aus gesehen hinten links an der Wand einen Schalter, den ihr drücken müßt!

Dreht euch nun um und schwimmt in den anderen Tunnel, an dem ihr vorbei getaucht seid. Geht dort an der Öffnung an Land und verlaßt den Tunnel. Biegt dahinter nach rechts ab und folgt der Plattform bis zu einem Baumstamm, der eure Plattform mit der gegenüberliegenden verbindet. Lauft über die folgenden zwei Baumstämme und bleibt auf der letzten Säule stehen. Wenn ihr an dieser Stelle glaubt, daß es nicht weitergeht, habt ihr euch getäuscht. Schaut euch die gegenüberliegende hohe Säule ganz genau an und entdeckt an ihr winzige Holzpflöcke (müßt ihr nicht unbedingt erkennen)! Springt nun mit Anlauf an die hohe Säule und, ja wie kann es möglich sein, ihr bleibt an der Säule hängen!

Klettert nun nach oben auf die Plattform und überquert links von euch die Brücke in den Tunnel dahinter. Durchquert ihn und laßt euch dahinter auf die untere Ebene fallen. Betretet unten den nächsten Tunnel und durchquert diesen auf die andere Seite. Hier befinden sich viele Löcher in den Wänden, aus denen Spinnen heraus gekrochen kommen. Begebt euch hier nach links zur Wand hin und entdeckt dort braune Holzpflöcke, die euch dazu einladen, hinaufzuklettern. Tut dies und folgt dem Tunnel in den nächsten Bereich, wo sich wiederum Löcher in der Wand befinden.

Klettert hier rechts die Holzpflöcke in der Wand nach oben und begebt euch in den Tunnel. Passiert ihn und lauft dahinter in den Weg zwischen den Wänden. Ignoriert die Leiter auf der rechten Seite und lauft weiter durch einen Torbogen aus diesem Bereich hinaus. Folgt hier der langen Plattform, bis ihr auf der anderen Seite durch einen Torbogen lauft. Hier befindet sich ein Teleporter, in den ihr euch noch nicht begebt. Dreht euch statt dessen um und laßt euch nach vorn ins Wasser fallen! Sucht die Stelle, an der ihr über eine Rampe an Land gehen könnt. Begebt euch hier zum Schalter auf der linken Wandseite und betätigkt ihn. Danach klettert ihr links vom Schalter die Holzpflöcke nach oben und durchlauft dort den Tunnel. Hier befindet sich ein Teleporter, den ihr auch noch nicht betretet! Dreht euch vor diesem herum und lauft zurück in den Tunnel, in dem ihr nach rechts in den Gang einbiegt. Biegt an der nächsten Kreuzung nochmals nach rechts ab und laßt euch hinten ins Loch fallen.

Abschnitt 3

Nach einem langen Flug runter landet ihr in einer unteren Ebene. Lauft nun nach vorn und haltet euch an der rechten Wandseite. Sobald ihr den Tunnel verlaßt habt, schließt sich hinter euch der Tunnel und eine Riesenspinne erscheint vor euch, die ihr erledigen müßt! Danach öffnen sich zwei Gänge, wo ihr den Gang mit der blauen Münze nehmt. Durchlauft den Gang auf die andere Seite und bemerkt in diesem Gebiet, daß die Erde bebt! Lauft geradeaus an dem Stein vor dem Tor vorbei, der einen Schlüssel benötigt, zu einem Totenkopfschalter im Boden, den ihr drückt. Betretet dann rechts von euch den Tunnel und folgt diesem bis zum Ende in eine Sackgasse. Stellt euch hier nach rechts zum Höhleneingang und schaut von hier aus nach links oben, wo ihr einen Schalter sehen könnt! Beschießt ihn, damit er sich umlegt, und daneben ein Gewicht nach oben ziehen läßt!

Verlaßt diesen Tunnel wieder und lauft links um die Wasserstelle herum, wo ihr den anderen Tunnel betreten müßt. Folgt auch diesem in eine Sackgasse und stellt euch nun links an den Ausgang des Tunnels und schaut nach rechts oben! Schießt dort den Schalter an, worauf das zweite Gewicht hochgezogen wird, und die Nachricht „Unterwassertür offen!“ eingeblendet wird! Verlaßt nun den Tunnel und laßt euch jetzt in die Wasserstelle fallen. Ihr werdet merken, daß der Wasserstand, dank der Gewichte, gesunken ist, und ihr in der Lage seid, den Höhlenbogen zu passieren! Klettert hinten links die Leiter nach oben aus dem Wasser und paßt dahinter auf das Loch im Boden auf, auf daß ihr nicht hereinfällt! Klettert dann hinten eine weitere Leiter nach oben und überquert die Brücke. Passiert den Tunnel, stellt euch dahinter ganz vorsichtig an die Schlucht und holt euch dort den **Höhlentürschlüssel**. Laßt euch dann nach vorn herunterfallen und setzt den Schlüssel in den Stein ein. Wenn das Tor sich dann geöffnet hat, müßt ihr es passieren und dahinter das Faß weg schießen. Springt dahinter auf die freigelegte Brücke und überquert sie vorsichtig auf die andere Seite.

Bevor ihr nun die andere Plattform betretet, müßt ihr realisieren, daß von oben aus der Luft viele Felsbrocken geflogen kommen! Macht euch nun bereit und lauft schnell nach vorn in den Tunnel hinein. Passiert die nächste Brücke ebenfalls, darauf achzend, daß Felsbrocken herunterfallen. In der nächsten Höhle dann steigt ihr zwei Rampen nach oben und passiert die nächste Brücke. Folgt nun solange dem Weg, bis ihr an eine Schlucht gelangt. Dreht euch hier nach rechts und seht den schmalen Weg, den ihr jetzt vorsichtig entlang laufen müßt! Wenn ihr nun auf eurer Wandseite einen Eingang findet, so betretet diesen. Holt euch dort aus dem Raum den **Level 6 Schlüssel** und macht euch darauf gefaßt, daß alle Türen rings um euch herum zu fallen!

Es öffnen sich dann zwei Türen, aus denen schleimige Monster kommen, die ihr schnell erledigen müßt. Danach öffnet sich ein Gang, in den ihr euch begeben solltet. Stellt euch dort vor das Gitter und wartet einen kurzen Moment, bis es sich öffnet. Passiert danach die Brücke und betretet auf der anderen Seite den Tunnel. Durchquert ihn auf die andere Seite und findet dort eine Riesenspinne vor, die es zu beseitigen gilt. Schießt dann den Faß kaputt und springt dahinter auf die provisorische Brücke, die ihr überquert. Biegt dahinter nach rechts ab, steigt zwei Rampen hoch und findet dahinter auf der rechten Seite den ersten *Speicherpunkt*! Nachdem ihr eure Reise abgespeichert habt, dreht ihr euch nach rechts und lauft über die Brückenplattform. Schießt am anderen Ende rechts vom geschlossenen Tor auf den Schalter in der Wand, damit das Tor geöffnet wird.

Passiert es und lauft dahinter durch den Tunnel über die nächste Brücke. Dahinter findet ihr eine weitere Brücke, wo ihr vor dem geschlossenen Tor auf der rechten Seite den Schalter anschließen müßt, um das Tor zu öffnen. Lauft dann in den Tunnel hinten und biegt im Innern nach rechts in den Abzweig ab. Laßt euch dann am Ende ins Loch fallen, woraufhin ihr in einem anderen Bereich landet.

Abschnitt 4

Lauft nach vorn und biegt nach rechts in den Gang ein. Folgt diesem bis zum Ende zur Öffnung hin, wo ihr vor einem Bereich mit vielen schwebenden Plattformen landet! Springt nun über die folgenden sechs Plattformen auf die andere Seite und hüpfst dort in die Höhle! Biegt hier rechts in den Gang ein und folgt diesem nach oben zum Ausgang.

Begebt euch hier zum Rand eurer Plattform und laßt euch nach unten ins Wasser fallen. Hier dreht ihr euch nach rechts und seht auf einer schwebenden Plattform eine Feder, zu der ihr vorsichtig springen müßt! Nehmt euch die **rote Adlerfeder** und springt dann nach unten in das Loch im Wasser. Wenn ihr sicher unten gelandet seid, lauft nach vorn und laßt euch weitere zwei Wasserfälle nach unten fallen. Hier landet ihr unter Wasser.

Taucht nach vorn und biegt nach links um die Ecke ab. Dort seht ihr am Ende drei gelbe Münzen im Wasser - taucht an dieser Stelle nach oben. Dreht euch dort zur Wand und findet einen Schalter, den ihr anschließen müßt! Wenn ihr den Schalter getroffen habt, erscheint die Nachricht „Unterwassertür geöffnet“. Taucht dann genau vor dem Schalter nach unten ins Wasser und findet in der Wand einen geöffneten Gang, in den ihr hineintaucht. Schaut im Wasser ganz genau hin, auf daß ihr sicher am anderen Ende auftauchen könnt. Durchquert dort den Tunnel und findet euch dahinter auf einer hölzernen Brücke wieder. Biegt nach links ab und begebt euch auf der Brücke laufend in den anderen Tunnel, den ihr ebenfalls passiert. Schlagt dahinter den Weg nach rechts ein und begebt euch in den Tunnel. Folgt diesem bis zum Ende und findet euch dahinter in einem neuen Bereich wieder.

Lauft hier nach hinten links zum Tunneleingang, der sich plötzlich vor euch schließt. Dreht euch um und erledigt die drei Riesenspinnen, die aufgetaucht sind. Habt ihr dies hinter euch gebracht, öffnet sich der Tunnel wieder und ihr könnt ihn betreten. Passiert diesen Gang mit den vielen Spinnenhöhlen und stellt euch am Ende vor das geschlossene Gitter, das sich nach kurzer Zeit von alleine öffnet! Überquert die Brücke und biegt dahinter im Tunnel nach rechts in den Abzweig ab. Stellt euch dort an den Rand und schaut nach unten zur Plattform, auf die ihr nun vorsichtig springen müßt! Nehmt den **Höhlentürschlüssel** auf und dreht euch zurück zum Tunnel, aus dem ihr gesprungen seid. Ihr könnt vor diesem an der Wand ein paar Holzpflöcke entdecken, die euch ermöglichen, nach oben zurück in den Tunnel zu klettern. Springt an diese heran und klettert zurück in den Tunnel, wo ihr euren Weg nach rechts abbiegend fortsetzt.

Erledigt im nächsten Bereich den Gegner, damit sich das geschlossene Gitter öffnet. Folgt dahinter dem Weg auf die zweite Brücke und holt euch dort den **Taschensprengsatz**. Danach begebt ihr euch in den nächsten Tunnel und überquert dahinter die Brücke. Folgt hier drin dem langen Gang, dreht euch am Ende mit dem Rücken zur Brücke und schaut nach rechts zur Wand. So könnt ihr rechts neben dem Höhleneingang sehen, wie ein Gegner mit Pfeilen auf euch schießt! Beseitigt ihn mit ein paar gezielten Schüssen und schaut euch danach die Wand vor dem Tunnel (aus dem der Gegner geschossen hat) an. Ihr könnt an der Wand ein paar Holzpflöcke erkennen, an die ihr vorsichtig schräg heran

springen müßt! Klettert dann nach oben in den Gang, folgt diesem und biegt hinten nach rechts ab, wo ihr euch ins Loch fallen laßt.

Abschnitt 5

Lauft nach vorn, ignoriert den Teleporter und biegt nach rechts in den Gang ein. Folgt diesem bis zum Ende und findet dahinter ein geschlossenes Gitter vor. Setzt rechts davon den Schlüssel ein und öffnet somit die Schachtkammer. Passiert das geöffnete Tor und biegt dahinter nach rechts in den Tunnel ein, den ihr hinaufsteigt. Dort befindet ihr euch auf einer hölzernen Plattform und seht vor euch einen großen Felsbrocken hängen. Stellt euch etwas links vom Tunneleingang an die Stelle, an der kein Zaun den Weg zum Felsbrocken versperrt und berührt diesen, damit ein Countdown beginnt und die Nachricht „Lüftungsschacht versiegelt“ erscheint. Rennt nun schnell zurück in den Eingangstunnel, wo ihr noch den Teleporter ignoriert habt und benutzt ihn diesmal!

Lauft ein Stück nach vorn, woraufhin ein Stein aus dem Weg rollen wird und den Gang freigibt. Biegt vorn nach rechts ein und folgt dem Gang bis zum Ende, worauf ihr feststellen werdet, daß ihr hier schon einmal wart (es ist der Gang, in den ihr von der Brücke aus gesprungen seid!). Werft einen Blick nach rechts zur Brücke, auf die ihr euch nochmals begeben müßt. Macht euch auf einen langen Weg dorthin gefaßt! Laßt euch nun nach unten ins Wasser fallen. Begebt euch hier nach links und laßt euch hinten eine weitere Plattform nach unten ins Wasser fallen. Wenn ihr im Wasserbecken nach unten tauchen könnt, begebt euch unter Wasser nach hinten links in den Tunnel mit dem Schalter darüber. Geht dahinter wieder an Land und macht euch auf einen langen Weg: über zwei Holzbrücken; durch den Bereich mit den Riesenspinnen, die schon beseitigt sind, und passiert dahinter auf dem Weg vier Brücken. Auf der vierten Brücke könnt ihr einen Blick zurück werfen und rechts den Gang sehen, aus dem ihr gerade noch gesprungen seid! Lauft nun weiter in den nächsten Gang und biegt im Innern an der Kreuzung nach rechts ab, wo ihr euch ins Loch fallen laßt.

Lauft nach vorn, ignoriert den Teleporter vor euch und biegt nach links in den Gang ab. Auf dem Weg werdet ihr in der Decke ein Loch erkennen, das mit roten Münzen gekennzeichnet wird. Schaut nach oben und entdeckt dort einen Sprengsatz, an den ihr aber noch nicht herankommt! Lauft nun nach vorn und laßt euch nach unten ins Wasser fallen. Bevor ihr nun herunter taucht, macht euch auf eine komplizierte Tauchreise gefaßt, da ihr im tieferen Wasserbereich nicht mehr sehen könnt. Befolgt also folgenden Weg (schaltet auf jeden Fall eure Karte ein, damit ihr die Wege erkennt!):

taucht nach unten in einen Raum, in dem sich ein paar verschlossene Gitter befinden, und biegt hier gleich nach rechts in den Tunnel (ganz genau hinsehen und finden!!!) - geht dort am Ende an die Wasseroberfläche.

Springt auf die niedrigste Plattform, hüpfst auf die sich drehende Plattform und von dieser aus an die Wand vor dem Tunnel, an der ihr euch festhalten könnt, dank der kleinen Holzpfölcke. Klettert nun in den Tunnel und betätigst dort den Schalter, worauf die Nachricht „Unterwassertür geöffnet“ eingebendet wird.

Springt nun zurück ins Wasser, taucht zurück in den Unterwasserraum (schaltet eure Karte ein) und begebt euch in den gegenüberliegenden Gang. Taucht durch diesen bis zur ersten Kreuzung, wo ihr den **Höhlenschlüssel** bekommt. Ihr müßt hier im Labyrinth noch einen weiteren Schlüssel finden:

schwimmt weiter geradeaus bis zur nächsten Kreuzung und nehmt hier den gegenüberliegenden Weg. Biegt am nächsten Abzweig nach links ein und nehmt dahinter an der Kreuzung den linken Weg. Taucht hier an der linken Wegmöglichkeit vorbei und findet dahinter auf dem Weg den zweiten **Höhlentorschlüssel!** Dreht euch nun und findet den nächsten Wasserausgang, indem ihr immer an der rechten Wandseite entlang schwimmt!!! Wenn ihr nun in einem viereckigen Raum angekommen seid, müßt ihr nach oben an die Wasseroberfläche tauchen und dort auf die niedrigste Plattform springen.

Hüpft dahinter über die sich drehende Plattform an die Wand mit den Holzpflöcken und klettert in den Gang hinein. Folgt diesem bis zum Ende und holt euch dort vor dem Loch den noch zuvor gesehenen **Taschensprengsatz!** Nachdem ihr euch dieses Objekt angeeignet habt, dreht ihr euch um und laßt euch wieder zurück ins Wasserlabyrinth fallen. Schwimmt nach vorn zur Viererkreuzung und nehmt hinten rechts den Gang. Folgt diesem bis zum Ende, wo ihr automatisch auf eine Plattform kommt, die aus dem Wasser ragt. Folgt dieser bis zum Ende und begebt euch dort in den Teleporter.

Setzt vor euch im Stein den Schlüssel ein und öffnet so die Schachtkammer. Lauft hier wie im letzten Schachtgebiet nach rechts die Rampe nach oben und setzt dort an der freien Stelle im Stein den Sprengsatz ein. Nun rennt so schnell wie möglich zurück und begebt euch in den Teleporter.

Schwimmt hier wieder im Wasserlabyrinth nach vorn zur ersten Viererkreuzung und begebt euch in den gegenüberliegenden Gang. Biegt dort dann nach links ein und taucht nach vorn zur nächsten Viererkreuzung, wo ihr nach links in den Weg einbiegt. Schwimmt geradeaus weiter bis zur Viererkreuzung und nehmt hier den gegenüberliegenden Weg, wo ihr noch nicht wart! Am Ende des Weges könnt ihr dann wieder an Land gehen und euch in den Teleporter begeben.

Setzt hinter dem Stein den zweiten Höhlenschlüssel ein und begebt euch rechts durch das geöffnete Tor. Dahinter betätigt ihr rechts den Totenkopfschalter und betretet links hinten den geöffneten Tunnel. Folgt diesem in den neuen Bereich, wo von der Seite aus durch ein paar Löcher Sonnenlicht kommt. Laßt euch dahinter nach unten auf eine Ebene fallen und stellt euch dort an den Rand der Plattform. Laßt euch weiter herunterfallen und begebt euch zum Rand der Plattform, wo sich gelbe Münzen befinden und einen Weg ebnen. Folgt diesem Weg, bis ihr nach einem ganzen Stück auf der unteren Ebene landet. Biegt hier nach rechts ab und lauft nach hinten in den Tunnel, wo ihr eine Riesenspinne entdecken könnt. Schießt sie aus dem Weg und betätigt den Schalter, den sie bewacht hat. Dreht euch um und begebt euch links von eurem Tunnel aus gesehen in den nächsten Gang, den ihr passiert. Dahinter findet ihr euch in einem Raum mit Lava wieder. Springt vorsichtig über die drei Plattformen auf die andere Seite, was euch insofern erschwert wird, als daß sich die Plattformen drehen - lauft dort in den Tunnel hinein. Springt dahinter wieder über drei Plattformen auf die andere Seite und folgt dem Tunnel bis zum anderen Ausgang.

Hier müßt ihr eine Brücke überqueren und euch dahinter durch den Tunnel in einen neuen Bereich begeben. Lauft hier nach links auf der schmalen Plattform entlang und betretet dort den Eingang, wo ein paar Fässer stehen. Schießt sie beiseite und drückt dahinter den Schalter, der das Tor (Warportal) aktiviert! Dreht euch um und geht zurück zum Eingang, wo ihr nun auf die andere schmale Plattformseite hoch lauft. Findet dort in der Wand Holzpflöcke, die ihr nach oben klettern könnt! Lauft nach vorn in den Bereich mit

dem Teleporter, den ihr nicht zu betreten braucht. Laßt euch statt dessen dahinter nach unten fallen und landet sicher auf dem Boden. Begebt euch hier unten nach links an den Rand und stellt euch dort vor die niedrigste Plattform, auf die ihr nun springen müßt! Daraufhin dreht sich eure Plattform nach oben. Sobald sie angehalten hat, dreht ihr euch um zur nächsten Plattform und laßt euch nun über die nächsten drei Plattformen vor einen Tunnel fahren, in den ihr jetzt hinein springen müßt. Folgt dahinter dem Weg über eine lange Brücke und lauft dahinter im Tunnel nach rechts ins Loch hinein.

Abschnitt 6

Lauft ein Stück nach vorn und biegt vor dem Teleporterraum nach links ab, bis ihr in einen Raum mit Lava kommt. Biegt hier nach links ab und lauft über die schmale Plattform an der Wand auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr euch vor den zweiten Tunneleingang stellt. Dreht euch nun um zur Lava und entdeckt auf der gegenüberliegenden Seite einen Schalter, den ihr anschließen müßt!

Dreht euch dann um und lauft in den hier befindlichen Tunnel, wo ihr an der Kreuzung nach rechts abbiegt. Sobald ihr nun im nächsten Lavaraum angekommen seid, lauft auf der schmalen Plattform entlang nach oben in den nächsten Tunnel. Folgt diesem nun in den nächsten Bereich, der sich hinter euch verschließt und erledigt die Riesenspinnen, auf daß sich hinten links ein Gang öffnet. Begebt euch in diesen, folgt dahinter dem langen Weg über eine Brücke und eine weitere. Wenn ihr euch im nächsten Tunnel befindet, werdet ihr auf dem Weg ein paar rote Münzen auf dem Boden sehen, die nach links in einen Weg führen. Folgt ihnen und laßt euch dahinter links abbiegend nach unten ins Loch fallen.

Abschnitt 7

Lauft nach vorn und biegt vor dem Teleporter nach rechts in den Gang ein. Begebt euch dahinter in den Bereich, der sich hinter euch schließt und macht euch nun daran, die folgenden Würmer zu töten. Danach öffnet sich der nächste Gang, aus dem ein paar weitere Gegner kommen. Erledigt diese und folgt dann dem Gang nach draußen in den nächsten Bereich, wo ihr auf der rechten Seite einen schmalen Weg an der Wand seht. Lauft nicht auf diesen Weg, sondern biegt hinter dem Gang, aus dem ihr gekommen seid, nach links um die Ecke ab und entdeckt hinter dem Felsen einen schmalen Pfad!

Lauft diesen vorsichtig hinunter und, sobald ihr euch auf der unteren Ebene befindet, dreht euch nach rechts und schießt den Gegner aus dem Weg, der einen Gang versperrt. Begebt euch dann in diesen hinein und begebt euch im nächsten Bereich nach links zur Wand, an der ihr ganz kleine Holzpfölcke erkennen könnt. Klettert an diesen hoch, lauft nach vorn in den nächsten Bereich, wo ihr die Riesenspinne abfertigt und dahinter nochmals auf der linken Wandseite die nächsten Holzpfölcke hochklettert. Begebt euch dann auf die lange Steinbrücke, die ihr auf die andere Seite überquert und euch dort in den Tunnel begebt. Durchquert auch diesen und biegt draußen nach links auf die Brücke ab.

Folgt dieser nach rechts abbiegend auf die andere Seite, wo ihr auf dem Weg in der Wand ein Gitter sehen könnt. Geht weiter nach links und folgt der gesamten Plattform bis zum Ende hin, wo die Plattform plötzlich aufhört. Macht hier nun ein paar Schritte zurück und entdeckt rechts hinten eine niedriger liegende Plattform mit roten Münzen, auf die ihr mit Anlauf springen müßt! Habt ihr dies geschafft, passiert dort den Tunnel und erledigt dahinter den Gegner, damit ihr durchs linke Gitter laufen könnt. Schießt am Ende den

Gegner ab, damit sich das Gitter öffnet und laßt euch erneut nach unten fallen. Lauft geradeaus die Brücke wieder ein Stück herunter, geht an der Kreuzung (schwer zu sehen, deshalb schaut ein wenig nach unten am hinteren Rand eurer Brücke) nach hinten zur Wand und biegt dort nach rechts zur Plattform ab, wo sich Kristalle befinden.

Folgt hier dem Weg mit den blauen Münzen nach links und erledigt drei Riesenspinnen, die sich dort aufhalten. Nachdem ihr die letzte Spinne vor dem Gitter beseitigt habt, wird sich hinter ihr das Gitter öffnen und ihr könnt dieses passieren. Begebt euch dahinter in den gelben Raum und holt euch dort von der Mitte den **Level 6 Schlüssel!** Nachdem ihr den Schlüssel aufgenommen habt, wird sich der Raum, in dem ihr euch befindet, verschließen und die seitlichen Wände explodieren, um ein paar Feinde auf euch los zu lassen! Nachdem ihr diese locker erledigt habt, lauft weiter nach vorn in den geöffneten Gang und folgt diesem bis zu einem Gitter, das ihr passiert.

Wenn ihr euch dahinter auf der Brücke befindet, dreht euch nach links und entdeckt einen Gegner vor dem Tunneleingang, den ihr von hier aus abschießt, damit er euch nicht von der Brücke stoßen kann! Danach betretet ihr den Tunnel und begebt euch dahinter auf die nächste Brücke, der ihr bis zum Ende hin folgt und dann nach unten rechts schaut. Springt nun mit Anlauf nach vorn und holt euch dort den **Taschensprengsatz!** Daraufhin öffnen sich auf dieser Wandseite zwei Gänge, aus denen vier Feinde gestürmt kommen. Erledigt sie und begebt euch dann in den rechten Tunnel, dem ihr an der rechten Wandseite folgt, bis ihr bei einer Riesenspinne vor einem Loch landet. Schafft sie aus dem Weg und laßt euch ins Loch fallen.

Abschnitt 8

Ignoriert hier wieder den Teleporter und biegt nach rechts in den Gang ab. Steigt hier auf der rechten Seite die Holzplattform nach oben und begebt euch dort in den Raum mit den vielen Cocons. Lauft in den gegenüberliegenden Cocon und holt euch dort den **Höhlentorschlüssel** heraus.

Dreht euch dann um und überquert die Brücke auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr hinten rechts aus dem Cocon den zweiten **Höhlentorschlüssel** holt. Verlaßt dann diesen Raum, laßt euch nach links herunterfallen und lauft auf dieser Wandseite in den Tunnel hinein. Setzt dahinter auf der rechten Seite in beide Steine eure Schlüssel ein und betretet die Schachtkammer. Lauft hier wiederum rechts die Rampe nach oben und berührt oben den Stein, um den Sprengsatz anzulegen. Es erscheint die Nachricht „Blinde Jäger in Falle; Mission beendet“ und ihr müßt euch so schnell wie möglich zurück auf den Weg zum Anfangsbereich machen, wo ihr in den Teleporter benutzt!

Ihr landet genau an der Stelle, wo ihr nach unten zum Taschensprengsatz gesprungen seid. Dreht euch um und macht euch nun auf einen langen Weg zurück gefaßt: lauft nach vorn in den zweiten Tunnel und passiert den Raum mit dem Level 6 Schlüssel. Danach geht ihr nach links um die Ecke zurück zur Plattform mit den Kristallen und biegt nach links auf die schmale Plattform ab zur Kreuzung. Lauft hier nun weiter geradeaus nach hinten (bemerkt oben in der Wand das geöffnete Gitter) und stellt euch jetzt rechts auf die Plattform, die an der Wand endet. Laßt euch hier nach unten fallen und holt euch rechts von euch den **Höhlentorschlüssel**. Betretet dann vorne links den Tunnel und passiert diesen. Überquert die folgende Brücke auf die gegenüberliegende Seite und begebt euch hinter dem nächsten Tunnel in den hinteren Bereich. Biegt hier auf der rechten Wandseite nach rechts ab und setzt dort den Schlüssel in den Stein ein, um das Tor zu öffnen.

Dahinter müßt ihr ein paar Riesenspinnen erledigen, damit ihr links das nächste Tor passieren könnt. Beseitigt weitere Gegner, damit sich hinten ein Tunnel öffnet, in den ihr nun lauft und euch dort ins Loch fallen laßt.

Abschnitt 9

Biegt vor dem Teleporter nach links in den Gang ein und folgt diesem in den nächsten Raum. Bevor ihr diesen betretet (oder besser in diesen hinein springt), macht euch auf eine schwere Sprungeinlage gefaßt: vor euch befinden sich sechs sich drehende Plattformen, über die ihr auf die andere Seite springen müßt! Da ihr euch selbst aber auf der Plattform befindet nicht so gut bewegen könnt, müßt ihr euch immer zu der nächsten Plattform drehen lassen und dann aus dem Stand herüber springen!

Nachdem ihr diesen schweren Part überstanden habt, landet ihr in der anderen Höhle. Folgt hier dem Gang in den nächsten Bereich, wo ihr die Fässer beiseite schießt und vorsichtig über die provisorische Brücke laufen müßt. Erledigt dahinter die Riesenspinne und begebt euch dahinter in den Raum mit dem **Level 6 Schlüssel!** Eine Nachricht erscheint im Bildschirm, daß ihr die Mission beendet und alle Schlüssel des Levels gefunden habt!!! Wieder einmal schließen sich rings um euch herum alle Türen und ihr müßt die folgenden Feinde aus dem Weg räumen. Nachdem ihr dies getan habt, öffnet sich auf einer Seite ein Gang, in den ihr euch begeben müßt. Am Ende des Ganges seht ihr ein Portal, in das ihr euch sofort begebt.

Ihr findet euch vor einem Energietotem wieder, das ihr um jeden Preis beschützen müßt! Erledigt nun solange die angreifenden Gegner, bis ihre Kraftleiste aufgebraucht ist, und die Nachricht „Mission beendet“ erscheint!

Wenn ihr nun denkt, das Level wäre beendet, so habt ihr euch getäuscht! Ihr habt es nämlich mit dem ersten **Endgegner** des Spiels zu tun!

Lauft nach vorn und laßt euch auf die Kampffläche fallen:

stellt euch nun in die Mitte der Plattform und achtet darauf, daß die Plattform von allen Seiten mit kleinen Würmern überflutet wird. Schießt nun solange auf sie ein, bis ihr genug getötet habt und eine kleine Sequenz eintritt. In dieser seht ihr, wie über euch ein **Riesenauge** aus der Wand hervorkommt, und rings um euch herum vier Tentakelarme erscheinen. Danach könnt ihr euch wieder bewegen und müßt nun alle vier Tentakelarme nacheinander kaputt schießen. Wenn ihr dies erledigt habt, wartet ihr wiederum einen kurzen Moment und vertreibt euch die Zeit damit, eure Plattform von den ankommenen Würmer zu säubern! Nach deren Ableben erscheint wiederum neue Energie in der Kraftleiste des Endgegners und ihr müßt jetzt einen Blick nach oben werfen! Dort seht ihr an der Decke neben dem Riesenauge vier neu aufgetauchte Organe, aus denen grüner Schleim geschossen wird - diese git es nun ebenfalls zu beseitigen!

Nach eurem Sieg müßt ihr wieder ein paar Würmer aus dem Wasser erledigen, bis ein langer Arm aus der Wand ragt und nach euch schlägt! Nachdem ihr auch diesen zerstört habt, erscheinen weitere Arme, die ihr ebenfalls aus dem Weg schießen müßt. Habt ihr alles hinter euch gebracht, widmet euch der einfachsten Sache und schaut nun nach oben zum Riesenauge, auf das ihr solange einschießt, bis es explodiert und ihr somit den Endgegner überwunden habt!!! Ihr landet danach wieder in der Dimension...

Kolonie der Mantis

Auftrag:

- Zerstört drei Königinnen - Embryos
- Zerstört den Hauptcomputer
- Beschützt das Energietotem

Level 5

Abschnitt 1

Ihr befindet euch vor eurem Levelportal auf einem Außenring, der mit der mittleren Plattform verbunden ist, auf der sich ein verschlossener Teleporter befindet. Auf dem Außenring selbst befinden sich vier Selbstschußanlagen, die euch gleich von Anfang an beschießen. Zerstört diese gleich, damit der Teleporter in der Mitte freigegeben wird und ihr ihn betreten könnt.

Abschnitt 2

Schießt vor euch die sich drehende Säule kaputt, worauf die Nachricht „Kraftfeld deaktiviert“ eingeblendet wird und sich links von euch ein blauer Gang öffnet. Passiert diesen blauen Gang und biegt dahinter nach rechts hinten in die Ecke ab, wo ihr die nächste sich drehende Säule zerstört. Kehrt dann zurück durch den eben noch passierten Gang und lauft in den gegenüberliegenden, ebenfalls blauen Gang. Biegt im Bereich dahinter nach links ab und springt dort am Ende auf die alleinstehende Plattform, die euch nach oben fährt. Springt in den Gang hinein und folgt dahinter zwei langen Brückentunneln auf die andere Seite in einen großen Raum, in dem ihr geradeaus weiter lauft.

Steigt dahinter die Rampe hinunter und schießt am Ende des Weges den Gegner beiseite, damit sich hinter ihm der Bereich öffnet. Lauft hier in die Mitte des Raumes und schießt hinten in den oberen Ecken die Schußanlagen kaputt, damit sich auf der rechten Wandseite ein Gang öffnet. Betretet diesen und drückt am Ende im Raum den grünen Schalter in der Wand. Kehrt nun zurück in den vorigen Raum und seht, daß ihr die Plattformen aktiviert habt. Springt nun über die niedrigste Plattform nach oben auf die mittlere Plattform und holt euch dort den **Level 6 Schlüssel**. Nachdem ihr euch von der hohen Plattform nach unten fallen lassen, entdeckt ihr hier einen weiteren geöffneten Gang, der mit einer orange farbenen Münze gekennzeichnet ist. Folgt diesem Gang über eine Tunnelbrücke bis zum Ende hin und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 3

Lauft nach vorn durch die sich automatisch öffnende Tür und biegt vorn an der Kreuzung nach links ab. Passiert die Tür und biegt dahinter in dem großen Raum nach links ab. Schießt auf dem Weg die Hindernisse aus dem Weg und begebt euch zum Ende des Weges, wo ihr zwei gelbe Münzen seht. Stellt euch genau an die Stelle, an der die Münzen standen und schaut nach unten, wo ihr eine Plattform entdecken könnt!

Springt nun mit viel Anlauf nach unten auf die Plattform und schießt die zwei Gegner aus den oberen Nischen ab. Dreht euch dann nach rechts und springt weiter auf die nächste untere Plattform und weiter auf die unterste. Springt dann von hier aus über die kleine schwebende Plattform auf die Wandseite und findet dort eine verschlossene Tür vor. Dreht euch um und bemerkt, daß euch eine Schußanlage von oben beschießt!

Schießt diese außer Betrieb, dreht euch nochmals um und bemerkt, daß die Tür sich nun geöffnet hat! Lauft jetzt im nächsten Raum durch die gegenüberliegende Tür und zerstört dort die sich drehende Kraftsäule. Kehrt dann zurück in den Raum und biegt nach links in den nächsten Raum ab. Hier befindet sich eine riesige Säule, die ihr von der rechten Seite aus betreten könnt. Wartet dort am Eingang auf den Lift, springt dann schnell auf diesen und laßt euch hochfahren. Dreht euch während der Fahrt nach rechts und lauft dann oben in den Gang hinein. Wenn ihr dahinter den nächsten Raum betreten habt, bleibt gleich hinter dem Eingang stehen und schießt links und rechts oben die Schußanlagen außer Betrieb.

Lauft danach auf die gegenüberliegende Seite und entdeckt dort einen großen Gegner, der eine Tür bewacht. Schießt ihn nieder, stellt euch dort vor die immer noch verschlossene Tür und dreht euch um, um die oberen zwei Schußanlagen zu zerstören! Danach könnt ihr hinter euch die Tür passieren und zur nächsten Kreuzung gehen. Biegt hier nach links durch die Tür ab und begebt euch dahinter im großen Raum auf die andere Seite, wo ihr in den hinteren Raum lauft. Drückt im Innern den grünen Schalter an der Wand und kehrt zurück in den vorigen Raum, wo sich ein paar Plattformen aktiviert haben. Springt also links auf die unterste Plattform und laßt euch von dieser nach oben fahren.

Hüpft hier auf die obere Plattform und drückt dort den grünen Schalter. Dreht euch um und springt nun auf die manipulierte Plattform, die euch vor den nächsten Gang bringt. Hüpfst in diesen hinein und begebt euch in den nächsten Raum, wo ihr vorsichtig nach vorn über die kleinen Plattformen auf die andere Seite springt. Folgt dann dem langen Gang bis zum Ende und laßt euch dort aus der Öffnung nach unten fallen. Passiert hier unten die Tür und biegt dahinter im Gang nach links in den Abschnitt mit den roten Münzen ein. Betretet den nächsten Raum und begebt euch in den gegenüberliegenden Bereich, in dem ihr bis einen Teleporter vorfindet - stellt euch dort hinein.

Abschnitt 4

Lauft nach vorn und passiert den nächsten Raum in den gegenüberliegenden Gang sprintend. Sobald ihr nun die nächste Tür passiert habt, findet ihr euch in einem großen Raum wieder. In der Mitte des Raumes befindet sich eine große Säule, die ihr von allen vier Seiten betreten müßt, um dort die grünen Schalter zu betätigen. Wenn ihr diese alle gedrückt habt, begebt euch zur hinteren Wand (gegenüber vom Eingang) und springt dort auf die aktivierte Plattform, die auf- und abfährt. Springt oben nach vorn in den Gang hinein und folgt diesem sehr langen Weg über eine Tunnelbrücke bis hin zum Ende. Passiert hinter der Brücke die Tür und findet dahinter den ersten *Speicherpunkt!* Speichert eure Reise ab begebt euch danach durch den anderen Ausgang. Folgt hier nun dem langen Weg bis zum Ende und begebt euch dort in den Teleporter.

Abschnitt 5

Lauft hier nach vorn durch die Tür und findet euch dahinter in einem großen Raum wieder. Springt hier gleich am Eingang mit Anlauf nach vorn in die Schlucht (dort, wo die zwei Münzen sind) und landet auf einer unteren Plattform. Springt hier weiter nach unten auf die nächste Plattform und begebt euch durch die nächste Tür.

Bleibt gleich dahinter stehen und schießt oben vier Schußanlagen kaputt. Begebt euch danach in den gegenüberliegenden Gang und schießt dort die nächste sich drehende Kraftsäule kaputt! Kehrt dann zurück in den vorigen Raum und biegt nach links in den

geöffneten Gang ein. Laßt euch dort mit dem Lift nach oben fahren und dreht euch während der Fahrt nach rechts, damit ihr in den Gang hinein springen könnt!

Folgt hier dem Tunnel und biegt rechts bei der ersten Möglichkeit ab. Lauft hier nun immer auf der rechten Wandseite entlang, bis ihr an einem Vorsprung landet. Laßt euch hier herunterfallen und beseitigt alle Kakerlaken. Biegt nach rechts ab (von dem Vorsprung aus gesehen, von dem ihr gesprungen seid) in den Raum hinein und holt euch im Innern den **Level 6 Schlüssel!**. Nachdem ihr euch den Schlüssel angeeignet habt, verlaßt den Raum wieder und biegt nach rechts durch die Tür ab. Folgt hier dem Weg nach unten und begebt euch am Ende in den Teleporter.

Abschnitt 6

Lauft hier nach vorn in den Raum hinein und biegt nach links ab. Folgt hier dem langen Weg, bis ihr an einen Vorsprung gelangt. Schaut hier nach unten und entdeckt dort auf der gegenüberliegenden Wandseite einen Vorsprung. Springt auf diesen herauf und lauft nach vorn durch die Tür. Schießt dahinter links und vor euch die beiden Feinde ab und begebt euch dann nach links, wo ihr den grünen Schalter drücken müßt (merkt euch nebenbei links den Gang, der mit einer blau schimmernden Schutzschicht versperrt wird!).

Stellt euch dann auf die rechte Seite eurer Plattform und springt auf die aktivierte Plattform, die euch auf die andere Seite bringt. Oben lauft ihr dann geradeaus und springt auf die untere Plattform. Drückt im vorderen Raum den grünen Schalter an der Wand, worauf sich die Tür hinter euch schließt und der Raum mit vielen Kakerlaken überflutet wird. Tötet nun einen Gegner nach dem anderen, bis sich die Tür wieder öffnet! Springt vorn auf die Plattform, die euch zurück nach oben fährt. Wendet euch dann zur linken Öffnung und springt dort über die schwebende Plattform in den dahinter liegenden Gang. Wenn ihr euch dahinter im großen Raum befindet, lauft nach links und entdeckt dort vier gelbe Münzen, die an die mittlere Säule grenzen.

Schießt nun die Wand der mittleren Säule kaputt und legt so einen versteckten Raum frei! Zerstört dahinter die sich drehende Kraftsäule und lauft dann wieder heraus. Biegt nach rechts ab und begebt euch an der hinteren Wandseite (vom Eingang aus gesehen) in den Raum, wo sich ein grüner Schalter befindet. Drückt diesen und lauft zurück in den großen Raum. Begebt euch hier in den gegenüberliegenden Ausgang. Springt über die schwebende Plattform auf die mittlere Plattform und schießt dort gegenüber von euch den Gegner ab. Nachdem ihr diesen aus dem Weg geräumt habt, müßt ihr hinter ihm auf den Lift warten, mit dem ihr in den nächsten Gang gebracht werdet.

Folgt diesem zur Kreuzung und schießt die linke Wand kaputt, damit ihr dahinter die versteckte Tür passieren könnt. Fahrt dahinter im Turm den Lift nach oben und folgt dem langen Weg über drei Tunnelbrücken in einen großen Raum. Hier befinden sich drei schwebende Plattformen. Springt nun nach vorn auf die zweite Plattform und dreht euch nach rechts. Springt dann über die anderen zwei schwebenden Plattformen nach hinten durch die Tür und zerstört alle Nester, damit hinten ein Schalter zum Vorschein kommt. Drückt diesen, um einen Teleporter zu aktivieren und dreht euch wieder um.

Springt nun über die zwei schwebenden Plattformen zurück und hüpfst nun von hier aus weiter geradeaus nach unten auf die folgenden unteren Plattformen. Auf der vorletzten Plattform findet ihr dann eine **lila Adlerfeder!** Springt nun nach unten in den Gang und folgt diesem bis zur ersten Möglichkeit auf der linken Seite, in die ihr einbiegt. Biegt

dahinter nochmals nach links ab und laßt euch mit der Plattform zur mittleren Plattform fahren. Stellt euch jetzt zur rechten Öffnung und laßt euch hier vorsichtig mit der Plattform auf die andere Seite bringen. Lauft hier nun nach hinten zum grünen Schalter (na, erinnert ihr euch noch an diese Stelle) und seht, daß sich links das blau schimmernde Schutzschild ausgeschaltet hat! Folgt hier dem Weg bis zum Ende und begebt euch dort in den Teleporter.

Abschnitt 7

Lauft hier nach vorn in den Raum und schaut euch die Sequenz an, in der euch der Flüster-Talisman vorgestellt wird. Begebt euch nach der Sequenz in den hinteren Raum, holt euch den besagten **Flüster Talisman** und stellt euch danach wieder in den Teleporter. Lauft nun wieder zurück in den großen Raum und laßt euch rechts mit der Plattform erneut zur mittleren Plattform fahren. Laßt euch dann von hier aus mit der linken Plattform zurück in den Gang fahren und biegt in diesem nach rechts ab. Nehmt dahinter dann den linken Weg und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 8

Durchlauft vor euch den langen Gang und findet euch dahinter in einem großen Raum mit vielen Säulen wieder. Auf diesen befinden sich nun Gegner, die ihr alle abschießen müßt! Nachdem ihr sie erledigt habt, explodieren Wände, aus denen neue Feinde daraus stürmen.

Begebt euch nun in den Gang, der sich gegenüber vom Eingang befindet und lauft diesen hinunter. Begebt euch weiter geradeaus in den nächsten große Raum und begebt euch hier an der hinteren Wand durch den rechten Gang. Dahinter findet ihr eine sich bewegende Plattform, die über einen Fluß führt. Laßt euch nun herunterfallen und merkt euch direkt vor euch die Stelle mit der Plattform, mit der ihr wieder nach oben kommt!

Im Wasser gibt es einen geheimen Tunnel, in den ihr folgender maßen kommen könnt: springt von dieser besagten Plattform, die euch nach oben fährt, ins Wasser und taucht nach rechts an der mittleren Wand entlang. Schaltet nun eure Karte ein und seht auf dieser eine runde grüne Plattform, die mit roten Münzen belegt ist. Schwimmt nun zur zweiten runden Plattform und taucht hier nach unten ins Wasser, wo ihr in der mittleren Wand den geheimen Tunnel findet!! Taucht diesen bis zum Ende durch und zerstört dort die sich drehende Kraftsäule. Habt ihr dies erledigt, begebt euch zurück zur Plattform, die euch nach oben fährt, springt noch nicht links von euch auf die sich bewegende Plattform, sondern biegt nach rechts zurück in den Gang ein.

Begebt euch hier im großen Raum gleich nach rechts auf der selben Wandseite in den anderen geöffneten Gang und folgt diesem langen Weg nun solange, bis ihr euch am Ende aus dem Tunnelgang herunterfallen lassen könnt. Dreht euch hier um und zerstört alle sich drehenden Kraftsäulen, woraufhin der mittlere, der Kraftfeldgenerator, in die Luft geht! Nachdem ihr dies hinter euch gebracht habt, begebt euch nach hinten auf die schwebende Plattform und laßt euch auf die andere Seite fahren, wo ihr in den Gang springt. Lauft im großen Raum dann wieder nach rechts in den vorigen Gang mit der schwebenden Plattform und bringt euch mit dieser auf die mittlere Plattform. Hinten links ist nun die Öffnung freigelegt, durch die ihr über drei schwebende Plattformen in den hinteren Gang springen müßt.

Biegt dahinter nach rechts ab und lauft in den neuen Raum. Lauft hier an die hintere Wand und ein Stück nach vorn, worauf ihr links einen Gang entdeckt. Sobald ihr diesen betreten wollt (ihr könnt schon von weitem einen Schlüssel erkennen), wirft sich die Tür vor euch zu und es tauchen Gegner auf, die ihr beiseite räumen müsst. Habt ihr dies getan, öffnet sich die Tür wieder und ihr könnt euch dahinter den **Level 6 Schlüssel** aneignen! Kehrt nun zurück in den vorigen Raum mit der leuchtenden Säule und biegt hier nach rechts ab. Lauft im nächsten Raum weiter geradeaus und gelangt so in einen sich drehenden Tunnel. Passiert drei von dieser Sorte und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 9

Lauft nach vorn durch den sehr langen Gang, bis ihr in einen großen Raum gelangt. Haltet euch hier an der rechten Wandseite, bis ihr an eine Nische kommt, von wo aus ihr beschossen werdet. Klettert dort das Netz nach oben in die Nische und passiert die Tür. Biegt dahinter nach rechts ab und lauft im nächsten Bereich geradeaus zum nächsten Netz, das ihr nach oben klettert. Überquert danach eine gläserne Brücke und folgt dahinter dem Gang, um euch in den nächsten Teleporter zu begeben.

Abschnitt 10

Lauft hier nach vorn in den großen Bereich und überquert diesen zur gegenüberliegenden Seite hin, wo ihr einen Gang findet und betretet. Schießt hier alle Nester aus dem Weg und kämpft euch den Weg an der mittleren Wand entlang laufend frei, bis ihr einen Weg findet, der hinein führt. Schießt dort in der Mitte das Cocon kaputt, woraufhin eine Raupe raus fallen wird. Schießt das Embryo der Königin kaputt, worauf diese Nachricht im Bildschirm angezeigt wird.

Lauft nun aus diesem Raum heraus und biegt nach rechts ab. Biegt dann an der ersten Möglichkeit auf der linken Seite ein und haltet euch dahinter im großen Bereich auf der rechten Wandseite, worauf ihr ein Stück später eine Tür finden werdet. Passiert diese und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 11

Lauft aus dem Tunnel heraus und laßt euch dahinter nach unten fallen. Begebt euch im großen Bereich nach hinten links in die Ecke, wo ihr das nächste Netz an einer Wand findet. Klettert dies hoch und begebt euch dann auf die gläserne Brücke. Biegt an der Kreuzung nach rechts ab und begebt euch dahinter in den Raum. Stellt euch vor die gegenüberliegende geschlossene Tür und erledigt die beiden Gegner, damit die Tür sich öffnet.

Dahinter findet ihr dann einen *Speicherpunkt*, der euch Möglichkeit gibt, eure Reise abzuspeichern! Kehrt dann zurück auf die gläserne Brücke und lauft dort an der Kreuzung weiter geradeaus. Schießt am Ende die Wand kaputt und legt so einen Gang frei. Passiert dahinter die nächste Tür und begebt euch in den Teleporter.

Abschnitt 12

Ihr befindet euch nun in einem neuen Bereich, in dem sich hinten links das zweite Königinnen-Embryo befindet. Begebt euch nun nach vorn in den großen Bereich und lauft hier nach hinten links in die Ecke, wo ihr einen Gang vorfindet. Passiert diesen und biegt dahinter nach rechts ab. Während ihr nun auf dem Weg nach einem Eingang in der mittleren Wand seid, solltet ihr euch den Gang, der sich auf der rechten Seite befindet, merken.

Lauft jetzt in die Mitte des Rundgang hinein und entdeckt dort das zweite Königinnen-Embryo, das ihr ebenfalls zerstört! Nachdem ihr es erfolgreich beseitigt habt, verlaßt diesen mittleren Raum und begebt euch nach rechts zurücklaufend in den linken Gang (es ist der Gang, den ihr euch merken solltet). Biegt dahinter nach links ab und folgt der Plattform nach hinten, wo ihr einen Gang mit einem Teleporter findet, in den ihr euch stellt.

Abschnitt 13

Folgt hier dem Gang bis in den nächsten Raum und springt nach vorn auf die gläserne Brücke, wo ihr an der Kreuzung nach links abbiegt. Passiert den Gang in den nächsten Bereich, wo sich Wasser befindet und springt dort hinein. Schwimmt hier nun immer an der linken Wandseite entlang und findet einen Tunnel, durch den ihr taucht!

Steigt am anderen Ende wieder aus dem Wasser und folgt dem Gang bis in den nächsten großen Bereich. Springt hier über die zwei schwebenden Plattformen auf die feste Plattform und laßt euch hier nach rechts unten fallen, wo ihr einen **Taschensprengsatz** finden werdet. Um nun den nächsten Taschensprengsatz zu finden, müßt ihr von dieser Stelle aus nach vorn an der rechten Wandseite entlang laufen, bis ihr weit hinten am Ende der Plattform den nächsten **Taschensprengsatz** findet! Dreht euch nun um und lauft nach vorn, wo ihr in der Ebene eine Wasserstelle finden werdet. Springt dort hinein und taucht nach unten in den Teleporter.

Abschnitt 14

Folgt hier dem Weg auf einer gläsernen Brücke, wo ihr an der Kreuzung den dritten **Taschensprengsatz** findet! Laßt euch dann von der Brücke herunterfallen und lauft wieder nach vorn auf der rechten Seite des Lavasees vorbei. Dahinter seht ihr wiederum die Wasserstelle, in die ihr gerade gesprungen seid und müßt diese nun passieren. Biegt dahinter gleich nach links ein und findet dort vor der Brücke hinter dem Baum den vierten **Taschensprengsatz!** Dreht euch nun wieder um, lauft zurück nach rechts abbiegend in die Wasserstelle und laßt euch weiter nach oben beamen.

Überquert hier nun die gläserne Brücke auf die andere Seite und begebt euch dahinter in den nächsten Teleporter.

Abschnitt 15

Lauft nach vorn in den großen Bereich und folgt diesem an der rechten Wandseite, bis ihr die nächste Tür seht, die ihr passieren müßt. Stellt euch nach vorn an den Rand eurer Plattform und springt vor auf die untere Plattform in der Lava. Lauft hier nach vorn und entdeckt auf der gegenüberliegenden hohen Plattform ein Netz, an das ihr mit Anlauf springen müßt!

Klettert dies nach oben und laßt euch dort auf die nächste Plattform fallen. Klettert von hier aus nun rechts das nächste Netz hoch und begebt euch zur hinteren Wand, wo ihr den grünen Schalter drückt! Dreht euch um und lauft vorn nach rechts zum Ende der Plattform, wo ihr eine aktivierte Plattform vorfindet. Springt über diese nach oben auf die nächste Plattform und drückt hier links und rechts neben der Tür die grünen Schalter, damit sich die mittlere Tür öffnet. Passiert diese und folgt dahinter dem Gang in den nächsten großen Bereich.

Laßt euch dort nach unten ins Wasser fallen, wo ihr stehen könnt und begebt euch nach links hinten zur Wand, wo ihr das Netz hochklettern müßt. Lauft dann nach vorn durch den Gang und findet euch im nächsten Rundgang wieder, wo sich in der Mitte das dritte

Embryo befindet. Findet es und schießt es von der Decke, um dem dritten Königinnen-Embryo den Rest zu geben! Verlaßt nun den Rundgang durch den Gang, aus dem ihr gekommen seid und laßt euch dahinter nach unten fallen, wo ihr auf der gegenüberliegenden Seite das Netz wieder hochklettert. Passiert den Gang und begebt euch im Lavaraum nach ganz hinten rechts, wo ihr diesen Bereich vorhin noch betreten habt. Lauft hier durch die Tür, findet hinten im großen Bereich den anderen Gang und stellt euch dort in den Teleporter.

Abschnitt 16

Ihr befindet euch nun wieder auf der gläsernen Brücke, wo ihr den dritten Taschensprengsatz gefunden habt! Laßt euch von der Brücke herunterfallen und begebt euch in den Gang (ganz hinten), von wo aus ihr diesen Bereich am Anfang betreten habt! Am Ende des Ganges findet ihr dann wieder den Raum mit dem Wasser. Springt nach vor an das Netz und klettert die Plattform nach oben. Von hier aus springt ihr dann auf der linken Wandseite an das nächste Netz und klettert dies nach oben. Passiert den Gang und begebt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 17

Lauft nach vorn in den Raum, der sich als jener heraus stellt, in dem sich der Hauptcomputer befindet!!! Lauft hier nun nach vorn über die gläserne Brücke auf die mittlere Plattform mit dem Hauptcomputer und setzt hier auf allen vier Seiten eure Taschensprengsätze in die vier Säulen ein! Nachdem ihr alle vier Sprengsätze plaziert habt, müßt ihr schnell zurück in den Teleporter rennen und seht noch, wie im Bildschirm eingeblendet wird, daß ihr die Mission beendet habt!

Lauft hier durch den Gang und laßt euch dahinter gleich nach unten ins Wasser fallen. Biegt hier nach rechts ab und schwimmt nach vorn bis zum Gang, in den ihr hinein springt. Folgt diesem in den nächsten großen Bereich und geht hier an der rechten Wandseite entlang bis zur Wasserstelle, hinter der ihr nach links abbiegt (erinnert ihr euch noch, hier habt ihr hinter dem Baum einen Taschensprengsatz gefunden!). Überquert hier nun die Brücke und begebt euch dahinter ins Portal!

Ihr habt nun wieder die Aufgabe, das **Energietotem** vor allen Feinden zu beschützen! Legt nun so viele Feinde wie möglich um, bis ihre Kraftleiste aufgebraucht ist und habt damit den Level erfolgreich überstanden! Danach seht ihr eine Sequenz, in der alles wackelt und ihr mit dem nächsten Endgegner konfrontiert werdet!

Die Riesenameise:

Tötet nun solange die folgenden Kakerlaken, bis sich die Riesenameise zeigt! Schießt nun solange auf ihre Vorderarme, bis die Ameise an diesen keine Kraft mehr verliert. Nun hat sie nur noch einen einzigen Punkt, an der ihr sie verletzen könnt: ihr Hinterteil (der hintere Teil, aus dem sie manchmal grüne giftige Kugeln schießt!). Schießt nun solange auf das Hinterteil ein (wenn ihr es trefft, leuchtet es hell auf!), bis die Kraftleiste zur Hälfte aufgebraucht ist. Danach sind wieder ihre Vorderarme verletzbar. Ballert nun solange auf diese ein, bis sie noch mit ein bißchen Kraft hilflos auf dem Bauch landet. Schießt auf ihren verletzbaren Kopf, bis der Feind endlich erledigt ist!

Danach findet ihr euch in der Dimension wieder, wo ihr erstmal abspeichern solltet! Öffnet danach den Eingang zu Level 6 und begebt euch durch den Teleporter in diese Welt....

Raumschiff des Primagen

Aufträge:

- Zerstört 3 automatisierte Roboterfabriken
- Reinigt den Fluß der Seelen

Level 6

Abschnitt 1

Folgt nun dem Gang vor euch und findet euch dahinter im großen runden Raum wieder, in dem sich in der Mitte in einer Schutzhülle ein Primagenschlüssel befindet (diese Schutzhülle werdet ihr im Verlaufe dieses Levels schrittweise ausschalten. Wenn die Nachricht „Kraftfeldgenerator deaktiviert“ nach Drücken eines Schalters erscheint, bedeutet dies, daß einer der vier Schlösser der Schutzhülle ausgeschaltet wurde!).

Ignoriert ihn vorerst und biegt nach links in den Gang ein. Folgt diesem und biegt bei der ersten Möglichkeit auf der linken Seite in den Gang ein. Folgt diesem bis zum Ende und seht auf der linken Seite eine verschlossene Tür. Dreht euch um und lauft in den anderen Gang, wo ihr am Ende einen Computertisch vorfindet. Schaut euch die linken Seite an und drückt dort den roten Knopf, woraufhin sich rechts von euch ein Teleporter aufbaut. Benutzt diesen.

Abschnitt 2

Lauft nach vorn in den Gang und biegt nach rechts durch die Tür ab. Folgt nun dem langen Gang immer auf der linken Wandseite entlang laufend und passiert am Ende die Tür in den großen Raum. Stellt euch im Innern des Raumes nach vorn und schaut nach unten zu den Laserstrahlen, wo ihr auf keinen Fall hinein fallen dürft!

Lauft hier nach links auf der Plattform entlang, bis ihr euch hinten über eine Treppe auf die untere Ebene begeben könnt. Entdeckt hier in der Mitte einen Ventilator, auf den ihr euch stellen müßt. Haltet nun die Sprungtaste solange gedrückt, bis ihr nach oben vor die obere Plattform gepustet werdet. Springt auf diese und dreht euch sofort um, worauf ihr in der Luft einen blauen Kristall sehen werdet! Begebt euch wiederum nach vorn auf den Aufwind des Ventilators und springt kurz vor dem Kristall nach vorn, damit ihr diesen beim Fallen aufnehmen könnt. Dieses Teil stellt sich dann als **Ionenkondensator**-Kristall heraus!

Laßt euch wieder nach oben pusten und begebt euch in den rechten Gang. Biegt dahinter gleich nach links ab und folgt dem Gang (es ist egal, welchen der beiden Wege ihr nehmt) in den großen Raum. Lauft hier nach hinten an die hintere Wand und steigt dort die Treppe auf die mittlere Plattform nach oben. Lauft hier nach rechts auf der Plattform entlang, bis ihr euch über dem Eingang des Raumes befindet und stellt euch dort in die Mitte. Dreht euch nach rechts und entdeckt auf der anderen Plattform zwei weitere blaue Kristalle! Da ihr nicht direkt auf die Plattform springen könnt, der Abstand ist zu weit, müßt ihr folgenden Trick anwenden: Laßt euch nach vorn zu der Plattform mit den Kristallen (nach unten) fallen und drückt im letzten Moment vor dieser Plattform den Sprungknopf, woraufhin ihr auf dieser Plattform landet! Wenn ihr es nicht beim ersten Mal schafft, ist dies nicht weiter schlimm und ihr probiert es einfach noch einmal!

Nachdem ihr euch die beiden **Ionenkondensator**-Kristalle angeeignet habt, müßt ihr hinten die Leiter wieder nach oben laufen und euch zurück zu der Stelle begeben, von der aus ihr euch nach rechts zu den Kristallen gedreht habt. Dreht euch diesmal nach links

und springt auf die Plattform, die euch nach oben fahren wird! Lauft nach vorn um den runden Computerpult herum und drückt auf der anderen Seite den roten Schalter am Computerpult. Betätigter den Schalter und dreht euch um, worauf ihr sehen werdet, wie sich die Tür öffnet (nett anzusehen).

Folgt nun dem langen Weg, bis ihr auf der rechten Seite einen Weg seht. Lauft jedoch geradeaus weiter und findet hinter der Tür einen *Speicherpunkt*. Speichert eure Reise ab und lauft aus dem Raum heraus, wo ihr dann nach links abbiegt. Folgt dem Gang bis zum Ende und biegt vor der verschlossenen Tür nach rechts in den nächsten Raum ab. Hier befinden sich in der Mitte auf der unteren Ebene viele Laserstrahlen. Steigt links von euch die Treppen herunter und dreht euch unten auf der Plattform herum. Lauft vorsichtig links an der Treppe vorbei und stellt euch dahinter auf das Adlerfederzeichen, woraufhin ihr automatisch über die Laserstrahlen auf die gegenüberliegende Seite in einen Tunnel gebracht werdet! Folgt diesem zum anderen Ende und stellt euch dort auf das nächste Adlerfederzeichen, damit ihr darüber getragen werdet! Folgt dem Gang in den nächsten Zwischenraum und begebt euch nach links hinter das Computerpult, wo ihr den roten Schalter drückt. Es erscheint die Nachricht, daß ein Kraftfeldgenerator deaktiviert wurde. Erledigt hier den Feind und lauft dann durch die geöffnete Tür. Biegt dahinter nach links ein und begebt euch hinter der Tür in den Raum mit den Laserstrahlen. Stellt euch gleich rechts hinter dem Eingang an die blaue Münze und schaut nach unten auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr einen geöffneten Gang mit blauen Münzen seht. Springt nun mit Anlauf in diesen Gang hinein (im Flug immer nach vorn lenken!). Wenn ihr euch nun in diesem Gang befindet, passiert ihr die nächste Tür und biegt dahinter in den linken Gang ein. Drückt dort am Ende auf der rechten Seite den roten Schalter, damit links von euch eine Brücke über die Laserstrahlen ausfährt. Holt euch auf dieser einen weiteren **Ionenkondensator** und kehrt zurück in den Gang, wo ihr nach links abbiegt. Folgt dem Gang zum nächsten Abzweig auf der linken Seite und lauft dort hinein in einen Raum mit einem **Stromgenerator** in der Mitte. Setzt auf jeder der vier Seiten des Stromgenerators eure Ionenkondensatoren ein, worauf die Nachricht eingeblendet wird, daß ihr einen Stromgenerator rekaliert habt! Kehrt dann zurück in den Gang, aus dem ihr gekommen seid und biegt nach links in den Raum ab. Drückt dort den roten Schalter auf der linken Seite und begebt euch in den Teleporter.

Abschnitt 3

Lauft nach vorn in den Gang, worauf sich links von euch ein weiterer Gang öffnen wird. Lauft nicht dort durch, da ihr schon hier einmal wart, sondern lauft geht geradeaus! Steigt die Treppen nach oben und drückt dort auf dem Computerpult den roten Schalter. Die Nachricht wird eingeblendet, daß sich eine Tür geöffnet hat. Laßt euch links vom Computerpult nach unten fallen und lauft nach vorn, wo ihr in den mittleren geöffneten Gang einbiegt. Folgt diesem bis zum Ende und drückt dort auf der linken Seite den roten Schalter, damit ihr euch in den nächsten Teleporter begeben könnt.

Abschnitt 4

Lauft nach vorn in den nächsten Raum und laßt euch nach unten fallen. Stellt euch dann gleich links auf den Ventilator und drückt die Sprungtaste, damit ihr nach oben schwebt. Begebt euch oben auf die Plattform und springt dahinter auf die Brücke im Raum. Lauft auf dieser nach rechts, drückt dort den roten Schalter im Computerpult und bemerkst rechts von euch, daß die schwebende Plattform nach rechts gefahren ist. Laßt euch nun

nach rechts herunter fallen und schwebt schnell über den Ventilator wieder nach oben, um auf die zurecht geschobene schwebende Plattform zu kommen, bevor sie wieder zurück fährt! Wenn ihr es nicht geschafft habt (was sehr schwer ist, da ihr nur sehr wenig Zeit habt!!!), müßt ihr den roten Schalter auf der Brücke erneut drücken und es nochmals probieren!

Habt ihr es schließlich endlich geschafft, drückt auf der anderen Seite den roten Schalter am Computerpult und laßt euch wieder herunter fallen. Passiert rechts die geöffnete Tür und biegt nach rechts ab. Dahinter nehmt ihr den linken Gang und drückt im Raum hinter dem Computerpult den roten Schalter, damit sich links von euch eine Wand öffnet! Entdeckt nun in diesem Raum auf der rechten Seite im Boden einen sich drehenden Ventilator, auf den ihr springen müßt! Haltet die Sprungtaste gedrückt, damit ihr nach oben schwebt und euch auf die Säule begeben könnt! Laßt euch dahinter weiter nach unten fallen und haltet sofort die Sprungtaste gedrückt, damit ihr auf die gegenüberliegende Plattform mit den roten Münzen gelangt.

Lauft hier um die Plattform herum und springt nach vorn auf die Plattform mit dem blauen Kristall (im Flug nach vorn gedrückt halten, sonst schafft ihr es nicht!). Nehmt euch den **Ionenkondensator** und drückt rechts von euch den roten Schalter. Springt zurück in den vorigen Raum (vorsichtig!) und passiert die gegenüberliegende geöffnete Tür. Durchquert den Gang bis zur nächsten Kreuzung, wo ihr nach rechts abbiegen müßt. Ihr findet euch vor einem langen Tunnel wieder, in den ihr euch fallen lassen könnt. Ihr werdet merken, daß ihr aufgrund eines Ventilators nicht herunterfallen könnt! Drückt nun die Sprungtaste, damit ihr nach oben in den Gang schwebt. Folgt diesem bis zum Ende in den nächsten Raum und findet dort die nächste *Speicherstation*. Sichert eure Reise und begebt euch zurück in den Tunnel. Lenkt hier euer Fadenkreuz nach unten und lenkt mit dem D-Pad nach vorn, damit ihr langsam nach unten schwebt. Begebt euch dort ganz unten in den nächsten Gang und folgt diesem in einen großen Raum.

Stellt euch an den Rand eurer Plattform und schaut nach schräg unten links zur Plattform mit dem Computerpult. Springt dort nun vorsichtig hin und drückt den roten Schalter, worauf hinter euch eine aktivierte Plattform erscheint. Springt auf diese und dreht euch auf der Fahrt nach oben herum. Springt auf die obere Plattform und drückt dort den nächsten roten Schalter. Begebt euch nun nach rechts und schaut nach links zur Wand, wo ihr einen Gang mit silbernen Münzen entdecken werdet! Springt in diesen hinein und folgt ihm, worauf ihr automatisch von einem Ventilatorwind angezogen werdet. Laßt euch ins erste Loch hinein fallen und dreht euch dort gleich um. Lauft hier zum Ende durch und findet dort den **Ionenkondensator**.

Laßt euch an dieser Stelle nicht heraus drängen, sondern lenkt immer gegen den Ventilatorwind und holt euch diesen Ionenkondensator mit höchster Vorsicht, damit ihr nicht aus dem Tunnel herausfällt! Folgt dann dem Tunnel zu der Stelle, an der ihr heruntergefallen seid und lauft weiter nach vorn, wo ihr nach links abbiegt. Lauft hier zum nächsten Abzweig und biegt dort nach rechts ab. Passiert den roten Raum mit den seitlichen geschlossenen Gittern und schlägt dahinter den Weg nach rechts ein. Wenn ihr euch nun im nächsten roten Raum befindet, seht ihr rechts einen geöffneten Gang, in den ihr nun springen müßt. Stellt euch dahinter auf den Ventilator und laßt euch nach oben fliegen, indem ihr die Sprungtaste drückt.

Lauft oben dann nach vorn in den Raum mit zwei Computerpulten, an denen sich je ein Schalter befindet. Drückt nun zuerst den rechten Schalter, damit eine Brücke ausfährt (unbedingt diese Stelle merken, wenn ihr euch am Ende des Spiels auf die Suche nach dem 6. Primagenschlüssel macht!) und drückt danach den linken roten Schalter. Dreht euch um und lauft durch die geöffnete Tür.

Dahinter lauft ihr geradeaus weiter durch die gegenüberliegende Tür und drückt auf der linken Seite den roten Schalter, damit ihr euch in den aktivierten Teleporter stellen könnt.

Abschnitt 5

Lauft nach vorn in den Gang und haltet euch auf der rechten Wandseite, wo ihr eine verschlossene Tür finden werdet. Lauft nun weiter und bemerkt auf der gegenüberliegenden Seite einen Schalter für die verschlossene Tür. Wenn ihr nun den Schalter gedrückt habt, rennt schnell auf die andere Seite durch die Tür, da sie sich wieder schließt!

Wenn ihr es durch diese Tür geschafft habt, laßt euch dahinter mit der Plattform nach oben fahren. Dreht euch während der Fahrt nach links, lauft in den nächsten Gang und folgt diesem durch die nächste Tür. Bemerkt links von euch über dem Loch einen blauen Kristall, an den ihr jetzt noch nicht heran kommt und lauft nach rechts zum großen Computerpult. Stellt euch in der Mitte vor den roten Schalter und bereitet euch darauf vor, daß ihr euch hinten links durch die geöffnete Tür springend den **Ionenkondensator** holen müßt, bevor sich die Tür dahinter wieder schließt (es ist eine der schwersten Stellen im gesamten Spiel!)!

Habt ihr euch nun den ersten Kristall aneignen können, müßt ihr euch im dahinter befindlichen Raum nach hinten rechts begeben und dort den Schalter drücken. Springt dann schnell durch die sich öffnende Tür zurück in den vorigen Raum und bekommt in der Luft den zweiten **Ionenkondensator**. Drückt hier nochmals in der Mitte den roten Schalter, damit ihr euch erneut in den hinteren Raum begeben könnt! Habt ihr diesen sehr schweren Part überstanden, könnt ihr euch dahinter den mittleren zwei Schaltern widmen. Rechts und links neben diesen hat sich nun je eine Tür geöffnet. Geht nun zuerst durch die rechte Tür. Setzt dort an der Säule alle vier Ionenkondensatoren ein, damit der zweite Stromgenerator rekaliert wird und kehrt zurück in den vorigen Raum, wo ihr durch den anderen Gang lauft. Drückt am Ende auf der linken Seite im Computerpult den roten Schalter und begebt euch in den Teleporter.

Abschnitt 6

Wenn ihr nun den vorderen Gang betretet, öffnet sich gegenüber von euch eine Tür, die ihr nicht passieren solltet, da ihr dort schon einmal wart! Biegt statt dessen nach links in den Raum ein und drückt dort den roten Schalter am Computerpult. Nachdem die Nachricht erschienen ist, daß sich eine Tür geöffnet hat, müßt ihr euch hinten nach unten fallen lassen (es ist übrigens der Anfangsbereich mit dem Primagen Schlüssel in der Mitte).

Lauft hier nach links über die Stufen auf die andere Seite und biegt bei der nächsten Möglichkeit auf der linken Seite ab. Passiert hier die soeben geöffnete Tür und folgt dem Gang, bis ihr in einem Raum landet, so sich die Türen um euch herum schließen. Drückt hier den roten Schalter und passiert rechts von diesem die geöffnete Tür, um dort den Schalter zu drücken und euch in den Teleporter zu begeben.

Abschnitt 7

Lauft nach vorn in den Gang und biegt nach rechts ab. Nehmt dahinter den gegenüberliegenden Gang und folgt diesem in einen großen Raum, wo ihr links die Stufen hinabsteigt. Laßt euch dahinter nach unten auf die Plattform fallen und mit dieser nach oben fahren. Springt dann sofort auf die mittlere Plattform und drückt dort den roten Schalter. Dreht euch um und entdeckt hier eine aktivierte Plattform. Springt nun wieder auf die erste Plattform, über die ihr auf die Anfangsplattform zurück springt, und lauft nach rechts auf der runden Plattform zum Ende hin. Wartet hier auf die aktivierte Plattform und springt auf diese.

Dreht euch nun nach links und entdeckt auf der Fahrt in einem Tunnel einen blauen Kristall. Stellt euch nun mit dem Blick zu dem Kristall gewandt und springt während der Fahrt nach vorn in den Tunnel (springt schon nach vorn, bevor die Plattform an dem Tunnel vorbeifährt - ihr werdet vielleicht mehrere Versuche benötigen - sonst springt ihr daneben!). Wenn ihr euch den **Ionenkondensator** geholt habt, lauft wieder schnell aus dem Tunnel, um nicht in den Ventilator gezogen zu werden!

Geht hier nun über die dünne Plattform zurück auf die andere Seite und fahrt mit dem Lift nach oben. Lauft wieder nach rechts zur anderen aktivierten Plattform und laßt euch nun auf die andere Seite bringen. Springt dort auf die Plattform und folgt dieser in den nächsten Gang. Hier drückt ihr auf der linken Seite drei Schalter und lauft dann hinter dem dritten Schalter nach rechts durch die geöffnete Tür, worauf sie sich schließt und euch einschließt. Es öffnet sich eine andere Tür, hinter der ihr euch einen weiteren **Ionenkondensator** holen könnt!

Drückt dann im vorigen eingeschlossenen Raum den roten Schalter und lauft dann durch die Tür (links), durch die ihr hereingekommen seid. Biegt dahinter durch die rechte Tür ab und folgt dem Gang bis zum Ende, wo ihr die linke Tür passiert. Lauft weiter geradeaus und findet am Ende den nächsten *Speicherpunkt*! Lauft nun zurück in den Gang und biegt jetzt auf die rechte Seite ab. Begebt euch hier in den Tunnelgang, in dem ihr schon einmal wart und befolgt nun folgende Wegreihenfolge, wenn ihr den Weg zur anderen Seite nicht mehr genau weißt (angegeben sind nur die Kreuzungen oder die Tunnel, die nach oben, bzw. unten gehen; schaltet gegebenenfalls eure Karte ein!): rechts, oben, links, rechts, links, unten, links, links, oben, geradeaus.

Wenn ihr diese Reihenfolge genau eingehalten habt, werdet ihr in einem Gang außerhalb des Tunnels landen! Biegt hier nach links ab und folgt dem Weg in den nächsten Raum, wo ihr den roten Schalter auf dem Computerpult drücken müßt, um den Teleporter zu benutzen.

Abschnitt 8

Lauft nach vorn durch die Tür und haltet euch auf der rechten Wandseite, wo ihr eine weitere Tür passiert. Lauft dahinter immer weiter auf der rechten Wandseite entlang, bis ihr an einer Öffnung landet. Stellt euch hier auf das Adlerzeichensymbol und laßt euch automatisch herüber tragen! Drückt hinter dem Computerpult den roten Schalter, worauf ein Kraftfeldgenerator deaktiviert wird. Laßt euch dann wieder über das Adlerzeichensymbol zur Öffnung tragen und biegt hier nach rechts ab.

Betretet den nächsten großen Raum und lauft geradeaus nach hinten zu den beiden Stufen, die ihr nach oben steigt. Drückt hier an der hinteren Wand den roten Schalter und dreht euch um. Lauft nun wieder zurück, steigt links die Stufen nach oben und folgt der

Plattform durch die eben geöffnete Tür (beeilt euch dabei, da die Tür sich nach einer Zeit schließt!). Holt euch hinter dem Computerpult den **Ionenkondensator** und, wenn ihr den roten Schalter hier drückt, beeilt euch ein wenig!

Lauft im vorigen Raum auf die andere Seite und passiert dort die andere Tür, bevor sie sich schließt! Habt ihr dies geschafft, holt euch dahinter noch einen weiteren **Ionenkondensator**. Drückt hier den roten Schalter, worauf die Nachricht 'Tür offen' eingeblendet wird. Kehrt in den vorigen Raum zurück und lauft nach links in den mittleren unteren Gang, wo ihr die geöffnete Tür passiert. Drückt dahinter den Schalter hinter dem Computerpult und lauft durch die linke geöffnete Tür. Wenn ihr euch nun im nächsten Raum befindet, setzt hier zwei Ionenkondensatoren ein, indem ihr euch auf jede einzelne ausfahrende Brücke stellt.

Um nun die anderen beiden Kondensatoren einzusetzen, müßt ihr euch auf die rechte ausfahrende Brücke stellen und von dieser schnell nach hinten auf die hintere ausgefahrene Brücke springen (schwierig, aber machbar!). Setzt hier dann die anderen zwei Ionenkondensatoren ein, damit die Nachricht eingeblendet wird, daß der Stromgenerator rekaliert wurde! Wenn ihr dies erledigt habt, begebt euch zurück in den Gang und passiert dort die andere gegenüberliegende Tür (es ist eine normale Tür). Drückt dann den roten Schalter auf der linken Seite, um den Teleporter zu benutzen.

Abschnitt 9

Lauft hier nach vorn um die Ecke und ignoriert die sich öffnende Tür, da ihr nach rechts abbiegen müßt! Drückt den roten Schalter, worauf die Nachricht 'Tür offen' eingeblendet wird. Laßt euch danach zurück nach unten in den Raum mit dem Primagenschlüssel fallen und biegt nach links ab. Lauft an dem ersten linken Gang auf dieser Seite vorbei und biegt dahinter in den letzten Gang auf der linken Seite ein. Folgt dem Gang bis zum Ende und drückt dort den roten Schalter, um den Teleporter benutzen zu können.

Abschnitt 10

Lauft hier in den großen Raum und passiert die hintere linke Tür. Geht dahinter weiter geradeaus in den nächsten Raum und holt euch dort aus der mittleren Plattform den **Ionenkondensator**. Drückt zuerst den rechten und dann den linken roten Schalter, um schließlich hinten durch die sich öffnende Tür laufen zu können. Drückt hier den roten Schalter auf der linken Seite und begebt euch in den Teleporter.

Abschnitt 11

Lauft nach vorn in den großen Raum und passiert diesen zur nächsten Kreuzung. Biegt nach links ab, um dort den roten Schalter zu drücken. Dreht euch um und lauft gegenüber auf der rechten Seite durch die geöffnete Tür. Folgt dahinter der Unterführung in den nächsten Gang und drückt im Innern auf der rechten Seite den roten Schalter, um die zwei Türen vor euch zu öffnen. Passiert sie beide und drückt hinter der zweiten Tür den roten Schalter auf der rechten Seite. Lauft dann weiter und laßt euch hinten mit der Plattform nach oben fahren, wo ihr nach rechts in den Raum springt.

Steigt hier rechts die Stufen hoch und drückt den roten Schalter im Computerpult. Dreht euch dann um und lauft nach hinten vor den blauen Kristall, den ihr euch springend aneignen müßt! Nachdem ihr diesen **Ionenkondensator** erhalten habt, dreht euch wieder nach rechts und begebt euch auf die eben aktivierte Plattform. Laßt euch nach oben fahren und dreht euch nach links, um auf die andere Ebene zu kommen. Lauft hier nach

vorn und biegt an der viereckigen Kiste nach rechts um die Ecke, wo ihr einen Schalter für ein Warpportal drücken müßt.

Stellt euch dann vor die viereckige Kiste und schießt dort in der Mitte auf das Schloß, damit sich die Türen dazu öffnen! Schießt dann auf die Maschinenteile, die sofort explodieren und ihr die Nachricht erhaltet, daß die **Roboter-Fabrik** zerstört wurde! Dreht euch nach links, lauft die Stufen nach oben und drückt dort den roten Schalter. Dreht euch wieder um und passiert links die soeben geöffnet Tür, wo ihr euch auf einem Wegabzweig befindet. Links befindet sich nun das geöffnete Warpportal, das ihr aber noch nicht betreten sollt. Deshalb lauft ihr weiter geradeaus und benutzt hinten den Teleporter (roten Schalter drücken).

Abschnitt 12

Lauft hier nach vorn in den Raum mit den Fensterscheiben und passiert ihn auf die andere Seite mit der Tür. Biegt dahinter nach rechts durch die Tür ab und holt euch dahinter aus der mittleren Nische den **Ionenkondensator**. Ihr befindet euch nun direkt vor dem Computerfabrik - Schaltpult (wird eingeblendet)! Schießt auf dieses, worauf es explodiert und die Nachricht 'Fabrik zerstört + Tür offen' eingeblendet wird!

Lauft um die Nische herum und findet dort eine **graue heilige Adlerfeder!!!** Geht wieder aus dem Raum, biegt nach links zurück in den Gang mit den Fenstern ab und begebt euch in den Teleporter, mit dem ihr hergekommen seid. Lauft nach vorn und biegt nach rechts ab, um dort in das Warpportal zu laufen.

Abschnitt 13

Begebt euch hier zum Tisch und seht euch die Sequenz an, in der euch der Talisman der Wahrheit vorgestellt wird. Holt euch nach der Sequenz aus dem hinteren Raum das **Auge der Wahrheit** und verlaßt diesen Ort wieder über den Teleporter.

Abschnitt 14

Lauft wieder in den anderen Teleporter und durchquert den Gang mit den Fensterscheiben, wo ihr diesmal nach links durch die offene Tür einbiegen solltet! Lauft hier den Gang herunter und findet euch in dem Raum wieder, in den ihr von oben hinein schauen konntet!

Begebt euch hier unten zu den beiden Säulen, in denen etwas bläuliches steckt und nehmt es heraus - es stellt sich als **blaue Laserzelle** heraus! Steigt den Weg dann wieder nach oben und biegt zweimal nach links ab, wo ihr am Ende den roten Schalter drückt, um den Teleporter zu benutzen.

Lauft nach vorn aus dem Raum zur Kreuzung und seht dort nach rechts, wo sich ein verschlossener Teleporter befindet. Merkt euch diese Stelle trotzdem und lauft weiter geradeaus durch die Tür in den nächsten Raum. Folgt diesem nach links zum Ende hin, wo ihr eine Laser - durchstreifte Wand sehen könnt! Schaut euch die Säulen, aus denen die Laserstrahlen kommen, genauer an und entdeckt an ihnen je eine **rote Laserzelle**! Berührt diese Stellen jeweils zweimal, damit ihr die rote Zelle aufnehmt und danach eine blaue Laserzelle dafür einsetzt! Nachdem ihr dies getan habt, ändert sich die Farbe der Laser durchstreiften Wand und wird blau! Diese konntet ihr nun ungehindert passieren!

Doch tut dies noch nicht, sondern biegt nach links in den Gang ein. Folgt diesem und drückt auf dem Weg den roten Schalter auf der linken Seite, um dahinter die Tür zu passieren. Holt euch hier aus den Säulen die beiden **blauen Laserzellen** und setzt die roten Laserzellen ein, worauf die Laserstrahlen die nächste **Roboterfabrik** zerstören! Kehrt nun zurück in den Raum mit der ungefährlichen Laser durchstreiften Wand und drückt links hinter dieser den Warpportal-Schalter an der Wand, nachdem ihr euch den **Ionenkondensator** hinter den blauen Laserstrahlen angeeignet habt!

Folgt nun dem Gang und findet dahinter den letzten Stromgenerator vor! Springt hier nach rechts ins Wasser und hüpfst dort auf die niedrige Plattform, um von dort aus weiter auf die hintere Plattform springen zu können. Setzt hier die blaue Laserzelle in der Säule ein, damit die rote Laserwand durch die ungefährliche blaue ersetzt wird! Entdeckt dann hinter der Säule eine sehr dünne Plattform, über die ihr auf die mittlere Plattform laufen könnt! Setzt hier nun alle vier Ionenkondensatoren ein, worauf die Nachricht erscheint, daß alle Stromgeneratoren rekalibriert wurden und ihr die Mission beendet habt!!!

Springt dann nach hinten auf die Plattform, wo ihr ein Adlerfegersymbol seht und laßt euch hier ins Wasser fallen. Taucht nach unten und findet dort einen Tunnel, durch den ihr schwimmen müßt! Springt dahinter über dem Wasser über die kleine Plattform auf die höher gelegene und betätigst an der Wand den roten Schalter. Merkt euch unbedingt diese Stelle mit dem Adlerfegersymbolfeld, da ihr hier später noch einmal her müßt! Taucht nun wieder durch den Tunnel in den vorigen Raum und begebt euch auf der anderen Seite durch den Ausgang. Passiert die von blauen Laserstrahlen durchstreifte Wand und biegt dahinter nach links ab. Drückt hier den Schalter, um den Teleporter zu aktivieren und begebt euch in den Teleporter.

Abschnitt 15

Lauft hier nach rechts aus dem Raum und biegt dahinter nach rechts ab. In diesem Bereich wart ihr schon mal (na, funkst bei euch?). Lauft nach hinten in den mittleren Gang hinein und stellt euch dort in den Teleporter.

Abschnitt 16

Lauft hier geradeaus in den Gang mit den blauen Münzen und drückt am Ende am Computerpult den letzten roten Schalter! Laßt euch jetzt rechts vom Schalter nach unten fallen und lauft geradeaus nach ganz hinten, wo ihr die Stufen zur mittleren nun geöffneten Tür hinabsteigt. Passiert diese Tür und holt euch auf dem Korridor noch mal alle Waffen dieses Spiels, bevor ihr euch dahinter in das allerletzte monströse Portal begebt!!! Nachdem ihr es betreten habt, landet ihr direkt vor dem nächsten Endgegner!!

Das einäugige Monster:

Zum Anfang könnt ihr nur die oberen zwei Arme verletzen! Schießt solange auf diese ein (sie müssen rot aufleuchten, damit ihr euch sicher sein könnt, daß ihr sie getroffen habt!), bis eine Sequenz eintritt, in der ihr seht, daß die abgeschossenen Arme wieder nachwachsen! Der nächste Teil ist schon ein bißchen schwieriger: ihr müßt erneut auf die neuen Arme schießen (denkt daran, daß sie rot aufleuchten müssen, damit ihr wißt, daß ihr sie trifft!), bis diese wieder abfallen, jedoch dauert dies eine ganze Weile!! Die nächste Sequenz tritt ein, nachdem ihr den Gegner oft genug an den Armen getroffen habt.

Ihr werdet sehen können, daß nun aus dem Körper des Monsters weitere Arme quellen, die danach lechzen, euch zu töten! Dieses Mal ist es der Kopf von dem Biest, den ihr

verletzen könnt! Schießt nun solange wie möglich auf ihn ein (er muß rot aufleuchten!), bis ihr es dann endlich geschafft habt und in einer Sequenz sehen könnt, wie sich das Monster zurückzieht.

Danach findet ihr euch wieder in der Dimension wieder. Speichert unten neben dem Eingang ab und widmet euch nun der mittleren Plattform, für die ihr alle sechs Primagenschlüssel benötigt.

Primagenschlüssel- Orte

Wenn ihr nun denkt, daß ihr das Spiel nach Bestehen des sechsten Level geschafft habt, so habt ihr euch gewaltig geirrt! Ihr müßt euch nämlich nochmals in jeden der sechs Level begeben und dort nach den Primagenschlüssel suchen!!! Da es nicht geklappt hätte, beim ersten Besuch eines jeden Levels die Primagenschlüssel gleich mit einzusammeln, müßt ihr diesen folgenden unausweichlichen Teil nochmals durchmachen und in allen sechs Leveln nach den Schlüsseln suchen.

Die folgende Wegbeschreibung beschränkt sich auf das knappste, da ihr diese Stellen schon einmal durchlaufen habt. Wenn ihr nicht wißt, wie man zu der besagten Stelle gelangt, von der aus ihr zu dem zuvor noch unerreichbaren Primagenschlüssel kommt, schaut einfach in die Wegbeschreibungen der einzelnen Level (siehe oben). Im allgemeinen befinden sich die Primagenschlüssel am Ende eines jeden Levels (oh nein!!)!

Primagenschlüssel 1

Hafen von Adia

Begebt euch durch den ersten Teleporter und setzt dahinter den Weg in den Raum fort, in dem sich oberhalb der Außenring befindet. Begebt euch auf diesen Ring (ins Wasser springen und hinten die Leiter hochklettern). Laßt euch auf den Außenring fallen und passiert links die geöffnete Tür in den Teleporter.

Lauft hier nach hinten rechts in den Gang und durchquert den Gang an einem Teleporter vorbei in den nächsten Bereich. Lauft hier rechts an dem Gebäude vorbei und findet rechts neben den dunklen Kisten eine Nische mit einem Hebel, den ihr drücken müßt (vielleicht ist er schon betätigt worden). Passiert dann den anliegenden Gang und begebt euch dort zum Ende, wo ihr eine verschlossene Tür vorfindet. Stellt euch genau in die Mitte des Platzes, worauf ihr merken werdet, daß ihr beschossen werdet. Schaut nach oben und entdeckt ganz oben auf einem weit entfernten Gebäude einen Gegner, der euch beschießt. Schießt ihn nieder, damit sich die verschlossene Tür öffnet! Folgt dem Gang nach oben und stellt euch dort am Ende auf das Adlerfegersymbol, worauf ihr herüber getragen werdet und den **1. Primagenschlüssel** bekommt!!!

Primagenschlüssel 2

Fluß der Seelen:

Schaut in die obere Wegbeschreibung dieses Levels und begebt euch fast an das Ende des Levels (dauert bestimmt 30 Minuten) zu dem Teleporter, der euch zum **Sprung des Glaubens** geführt hat. Seid ihr dort angekommen, befolgt ihr von dem Teleporter aus folgenden Weg:

Lauft hinten rechts über die kleine breite Brücke und begebt euch dahinter in den gegenüber liegenden Gang. Lauft an der Kreuzung weiter geradeaus und springt draußen

nach rechts auf die untere Plattform, die ihr von keiner anderen Stelle erreichen könnt (da ihr nicht aus dem Wasser könnt!).

Lauft hinten durch das Loch in der Wand und biegt dahinter nach rechts ab. Am Ende werdet ihr auf dem Boden ein Adlerfegersymbol sehen, wo ihr euch nach unten ins Wasser fallen laßt. Steigt auf der anderen Seite die Leiter nach oben und stellt euch dort auf das Adlerfegersymbol, um auf die andere Seite getragen zu werden! Folgt hier dem Gang und stellt euch auf das nächste Adlerfegersymbol, um auf der anderen Seite zu landen. Dreht euch hier nach rechts und springt mit Anlauf auf die Plattform. Folgt dem Gang bis zum Ende und klettert dort die Leiter nach oben, wo ihr auf der Plattform den **2. Primagenschlüssel** findet!!!

Primagenschlüssel 3

Sümpfe des Todes

Begebt euch in Abschnitt 4 (siehe oben) und entdeckt vor der langen Brücke (mit den vielen Abzweigen) auf der rechten Seite ein **Adlerfegersymbol**.

Springt an diesem Adlerfegersymbol nach unten ins Wasser und findet im Wasser einen geheimen Tunnel, durch den ihr tauchen müßt! Geht auf der anderen Seite wieder an Land und klettert dort zwei breite Leiter nach oben, wo ihr auf der obersten Plattform den **3. Primagenschlüssel** findet!

Primagenschlüssel 4

Höhle der blinden Jäger:

Lauft am Anfang des Levels nach vorn durchs Wasser und durch den Torbogen. Biegt dahinter vor der Schlucht nach links ab und entdeckt dort am Ende der Plattform ein Adlerfegersymbol! Laßt euch auf diesem auf die andere Seite tragen und benutzt links hinten das nächste Adlerfegersymbol!

Springt hier mit Anlauf nach unten auf die Plattform mit dem nächsten Adlerfegersymbol, das ihr ignoriert, da es euch wieder nach oben fährt! Laßt euch also nach vorn in das große Loch im Boden fallen und biegt unten nach links zur Wand ab. Findet dort den Gang und entdeckt in einer versteckten Nische einen Totenkopfschalter, den ihr drücken müßt! Lauft aus diesem Gang und begebt euch gegenüber von euch in den soeben geöffneten Gang, aus dem ein paar Spinnen kommen. Holt euch dort aus einer kleinen Nische den **Höhlentorschlüssel** und lauft mit diesem zurück zum Bereich, in den ihr euch fallen ließt. Setzt den Schlüssel im Stein ein und passiert dahinter das geöffnete Holztor. Erledigt dahinter die Riesenspinnen, damit sich die Holztore öffnen und begebt euch hinten rechts in den Teleporter.

Lauft hier nach vorn und holt euch am Rand den **4. Primagenschlüssel**!

Primagenschlüssel 5

Kolonie der Mantis

Begebt euch fast am Ende des Levels in den Raum, in dem sich im Wasser auf der linken Seite ein versteckter Tunnel befindet (siehe oben)! Taucht durch diesen und begebt euch dahinter durch den Gang. Draußen werdet ihr zwei Plattformen sehen, die zu einer gläsernen Brücke führen. Überquert die gläserne Brücke nach oben in den Gang und folgt diesem in den nächsten Teleporter.

Lauft hier auf dem nach vorn und findet dahinter auf der Plattform ein Adlerfegersymbol. Da ihr nun die dazugehörige Feder besitzt, könnt ihr vor euch eine zuvor noch unsichtbare Brücke sehen! Folgt dieser langen schmalen Brücke bis ganz nach oben und holt euch an der Spitze den **5. Primagenschlüssel!**

Primagenschlüssel 6

Raumschiff des Primagen:

Ihr werdet euch noch erinnern können, daß die Nachricht Kraftfeldgenerator deaktiviert während des Durchlaufens des 6. Levels dreimal aufgetauchte (wurde in der Wegbeschreibung schon beschrieben!). In diesem Level wißt ihr ja schon, wo sich der Primagenschlüssel befindet. Da er jedoch verschlossen ist und ihr vier Schalter drücken müßt (es erscheint bei diesem bestimmten Schalter die Nachricht „Kraftfeldgenerator geöffnet“), um ihn freizulegen, müßt ihr nun folgendes machen. Begebt euch zu dem verschlossenen Primagenschlüssel und entdeckt auf allen vier Seiten von dieser Schutzhülle ausgehend vier viereckige Kästen (es sind die Kraftfeldgeneratoren!), die in alle vier Richtungen zu den vier Bereichen dieses Levels zeigen (vom Eingang aus gesehen: links-vorn, links-hinten, rechts-hinten, rechts-vorn). Jeder einzelne Kasten wird nun entweder leuchten oder nicht. Wenn der Kasten nicht leuchtet, so bedeutet dies, daß ihr den Schalter in dem Bereich, der zu dem der Kasten zeigt, schon gedrückt habt!

Nun schaut ihr auf folgendes: drei der Kästen müßten nun nicht mehr leuchten, da ihr sie während des ersten Levelablaufen schon gedrückt haben müßtet (wenn ihr meine Wegbeschreibung genau befolgt habt!!!). Aber der Kasten, der nach links-oben zeigt, müßte noch leuchten (da der Schalter in der oberen Wegbeschreibung noch nicht erwähnt wurde). Begebt euch nun in den Bereich links oben und folgt diesem Bereich bis hin zur Plattform, wo sich der Schalter für die ausfahrende Brücke befindet (schaut in die Wegbeschreibung nach, wenn ihr euch nicht mehr an diese Stelle erinnern könnt!).

Passiert dahinter die Tür und biegt nach rechts ein. Findet am Ende eurer Plattform ein Adlerfegersymbol und entdeckt eine zuvor noch nicht sichtbare Brücke! Überquert diese nach ganz oben und drückt dort am Ende den roten Schalter, um endlich den **6. Primagenschlüssel** freizulegen. Lauft zurück in den Anfangsraum und holt euch dort den **6. Primagenschlüssel!**

Der letzte Schritt...

Wenn ihr nun alle sechs Primagenschlüssel habt, begebt euch in die Dimension und setzt hier im Rundgang alle Primagenschlüsseln in die Steine ein! Nachdem ihr es erledigt habt, könnt ihr euch eine Sequenz ansehen, in der Turok in das geöffnete Loch springt und direkt in der Kampfarena des Primagen landet! Dieser spricht nun ein paar Worte zu euch und greift euch an!

Der Primagen!!!:

Bevor er sich nun selbst auf den Weg macht, euch anzugreifen, schickt er noch ein paar Bomben und Flieger auf euch, die ihr zerstören müßt. Nach einer Weile wird er dann aus seinem Computerzentrum heraus fliegen und euch persönlich angreifen! Hinter seinem Kopf könnt ihr nun zwei Fühler erkennen, auf die ihr schießen müßt, bis seine Kraftleiste aufgebraucht ist. Wenn der Primagen mitten während des Kampfes stehen bleibt und sich sammelt, um neue Kraft zu erhalten, müßt ihr auf seinen Kopf schießen, der daraufhin rot

aufleuchtet. Nachdem ihr nun beide Fühler abgeschossen habt (klappt am besten mit der Shredder-Waffe!), ist seine Kraft fürs erste aufgebraucht, die sich jedoch wieder auffüllt! Nachdem der Gegner sich in seinem Computerzentrum versteckt hat und weitere Bomben auf euch wirft, müßt ihr diesen ausweichen. Erledigt die Flieger, die er auf euch losläßt, und macht euch dann auf den nächsten Kampf mit dem Primagen bereit: ihr werdet nun erkennen, daß er einen neuen Arm auf der linken Seite hat, an dessen Ende sich eine Spitze befindet (sieht aus wie die Hand einer Fliege!).

Schießt auf diesen Arm, bis die Kraftleiste zur Hälfte aufgebraucht ist, und der Primagen wird sich danach fliegend an der Decke aufhalten. Schaut nach oben und schießt nun solange auf ihn, bis er wieder auf der Arena landet. Nutzt diese Chance und schießt weiter auf seinen Arm, bis die Kraftleiste aufgebraucht ist. Wenn er dann stehen bleibt, um neue Kraft zu sammeln, müßt ihr auf seinen rot aufleuchtenden Kopf schießen. Danach hat der Primagen wieder volle Kraft und zieht sich erneut in seinen Computerzentrum zurück.

Nachdem er nun weitere Bomben und Flieger auf euch schickt, die ihr nacheinander zerstört, tritt der letzte Teil ein: wenn das Biest jetzt aus seinem Computerzentrum fliegt, ist nun der Kopf verletzbar. Schießt auf diesen mit eurem Shredder ein und habt somit ein leichtes Spiel, ihn zu erledigen! Nachdem seine Kraftleiste aufgebraucht ist, tritt eine Sequenz ein, in der die Zerstörung des Primagens durch die Energietotems gezeigt wird und ihr habt das Spiel erfolgreich überstanden!!! Lehnt euch zurück und schaut euch die Endsequenz an.....

The End.