

Turok 2 - Seeds of Evil PC Lösung

Inhalt:

Level 1 - Hafen von Adia	-----	Seite 4
Level 2 - Fluss der Seelen	-----	Seite 13
Level 3 - Sümpfe des Todes	-----	Seite 25
Level 4 - Höhle der blinden Jäger	-----	Seite 32
Level 5 - Bienenstock der Mantiden	-----	Seite 44
Level 6 - Raumschiff des Primagen	-----	Seite 54
Primagenschlüssel Orte	-----	Seite 67

Allgemeines

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

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, die mit allen Welten verbunden ist. Ihr könnt von hier aus jede Welt/Level betreten, aber nur, wenn ihr die dazugehörigen Levelschlüssel besitzt!

Auf diese Weise könnt ihr auch durch diese Dimension eine Welt betreten, in der ihr schon mal wart und dort nach vergessenen Levelschlüssel oder Primagenschlüssel suchen. Im Rundgang selbst, von dem aus alle Gänge zu dem 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. Um einen Primagenschlüssel einsammeln zu können, muss erst eine bestimmte Fähigkeit erlernt werden. Diese Fähigkeit bekommt ihr durch einen Talisman, wenn ihr eine Adlerfeder spendet. Ihr müsst die Adlerfeder finden, das hierfür passende Warpportal aktivieren und dann das Warpportal betreten. Dort bekommt ihr einen Talisman als Belohnung für die gespendete Adlerfeder. Diese Federn und die passenden Talismane gibt es ab dem zweiten Level. In den Leveln seht ihr Talisman Sockel mit dem entsprechenden Talisman Symbol. Dort könnt ihr den passenden Talisman verwenden, manchmal müsst ihr den Sockel auch betreten.

Den ersten Primagenschlüssel könnt ihr erst dann einsammeln, wenn ihr im zweiten Level den ersten Talisman bekommen habt.

Geht nach Ende des zweiten Levels im HUB in der Dimension wieder zum ersten Level zurück. Dort holt ihr den ersten Primagenschlüssel. Da es im ersten Level kein Eingangsportal gibt, müsst ihr hier bis zum Ende des Levels gehen, um den HUB zu erreichen.

Ab dem zweiten abgeschlossenen Level kann bei einem späteren Besuch das Eingangsportal im Level auch als Ausgang benutzt werden. Wenn der Level 5 - Bienenstock der Mantiden abgeschlossen wurde, dann könnt ihr anschließend vom HUB zum Anfang von Level 5 gehen und dort HEALTH und AMMO auftanken.

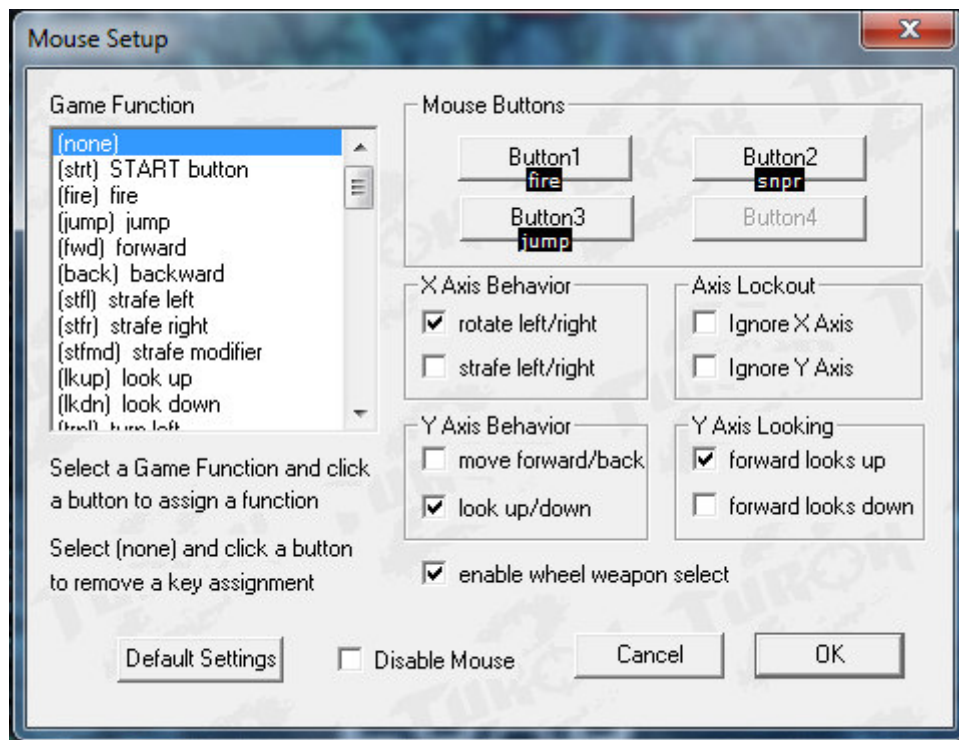
Im sechsten Level benutzt ihr den fünften Talisman sowohl für den sechsten Primagenschlüssel, als auch für den Weg zum fünften Primagenschlüssel im fünften Level. Nach dem Beenden des sechsten Levels könnt ihr mit dem fünften Talisman auch zum dritten Level gehen und dort beim dritten Munitionslager noch Geheimnisse finden.



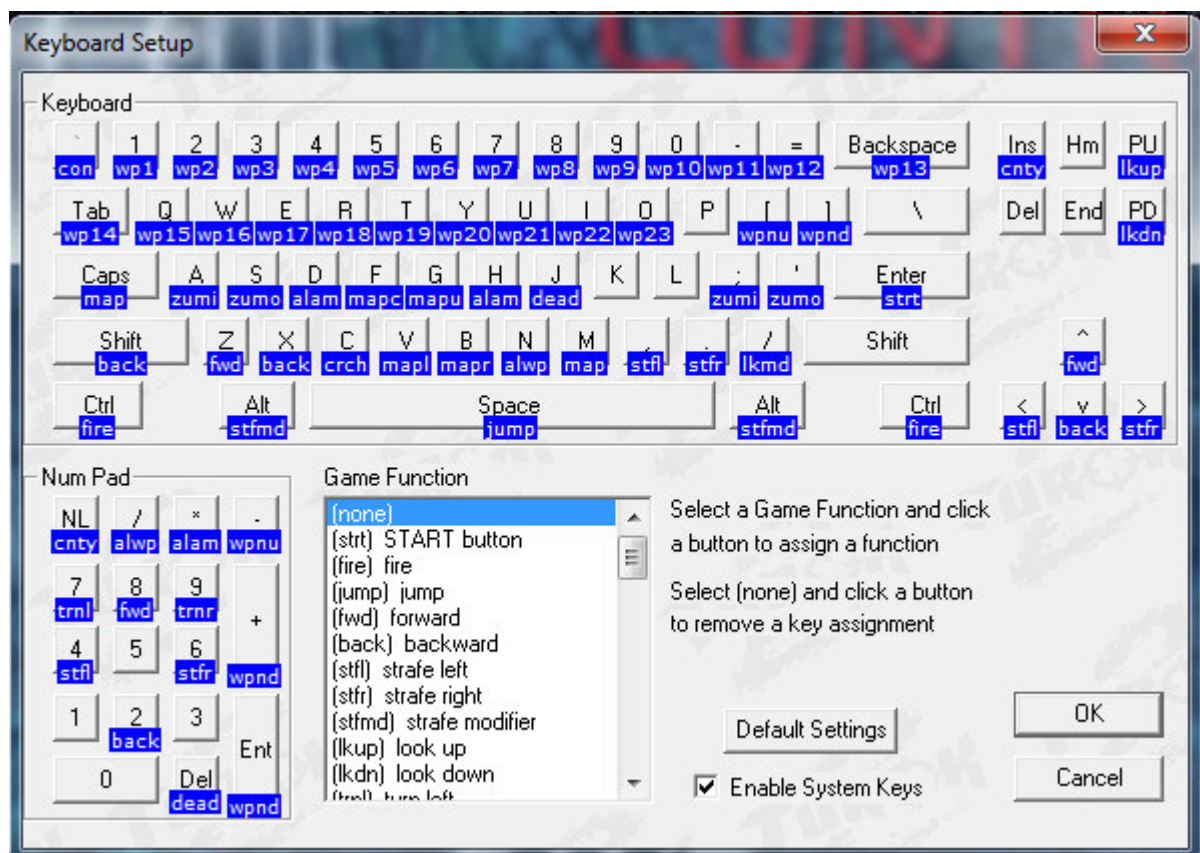
Um die Treffergenauigkeit bei speziellen Zielen und Bossfights zu erhöhen, geht zu START GAME -> Menu -> OPTIONS -> AUTO AIM -> OFF.

Bei Waffen mit Zielvorrichtung, wie TEK BOW oder PLASMA RIFLE könnt ihr mit zwei Tasten einzoomen und auszoomen.

Geht zu START GAME -> Menu -> OPTIONS -> SETUP CONTROLS -> MOUSE. Wählt zum Beispiel **Button1** (fire) und **Button2** (snpr) und klickt dann auf OK.



Klickt nun auf KEYBOARD.



Wählt zwei Tasten aus, zum Beispiel **A** (zumi) und **S** (zumo) und klickt dann auf OK.
Klickt nun auf GO BACK und wartet circa 10 Sekunden.
In OPTIONS wählt GO BACK (zum Menü) und dann START GAME.

Wählt im Spiel TEK BOW oder PLASMA RIFLE aus.

Drückt dann den Mouse **Button2** (snpr) für den Sniper Mode, sowie **A** (zumi) zum einzoomen und **S** (zumo) zum auszoomen. Zum Verlassen des Sniper Mode drückt erneut auf den Mouse **Button2** (snpr).

Im Spiel findet ihr Kreuze in verschiedenen Farben, das sind Gesundheits-Pickups zum Auffrischen eurer Gesundheit. Das silberne Kreuz (Health) steht für 2 Gesundheitspunkte und das blaue Kreuz (Health) steht für 10 Gesundheitspunkte. Beim orangen Kreuz (Full Health) bekommt ihr 100 Gesundheitspunkte und beim goldenen Kreuz (Ultra Health) sind es zusätzlich 100 Gesundheitspunkte. Wenn ihr zum Beispiel ein goldenes Kreuz findet, während ihr noch über 100 Punkte verfügt, dann werden es nun 200 Gesundheitspunkte. Das ist das Maximum an Gesundheit.

Außerdem seht ihr goldene Rauten (Gold Life Force) und rote Rauten (Red Life Force), das sind Lebenskraftverstärker. Gold Life Force steht für 1 Lebenspunkt und Red Life Force steht für 10 Lebenspunkte. Wenn ihr 100 Lebenspunkte gesammelt habt, dann bekommt ihr ein extra Leben per Reinkarnation.

Im Spiel gibt es Speicherportale, meistens mit HEALTH und AMMO, aber ihr könnt jederzeit mit Esc -> SAVE GAME -> SAVE GAME -> OK speichern. Wenn alle Speicherplätze belegt sind, dann löscht mit DELETE SELECTED GAME -> DELETE? -> YES -> OK einen Platz zum Speichern.

Level 1 - Hafen von Adia

Aufträge:

- Aktiviert drei Warnleuchttürme
- Befreit vier Kinder
- Aktiviert die Warpportale
- Beschützt das Energie Totem mit eurem Leben

Geheimnisse in Level 1

- Drei Life Force Rauten in einem gesunkenen Boot
- Pistole in einem Tunnel
- Drei blaue Health in einem versteckten Raum bei einer Säule mit Schalter
- Auftankbereich für AMMO und HEALTH oberhalb einer Leiter nahe einer Holzplattform
- Auftankbereich für AMMO und HEALTH in einem versteckten Raum bei einem Teleporter
- Holt drei weiße Möwen vom Himmel und klettert eine Leiter hoch zu einem Ultra Health mit acht Red Life Force Rauten
- Bei zwei Palmen eine Leiter hochklettern zu vier Red Life Force Rauten und einem blauen Health
- Auftankbereich für AMMO und HEALTH in einem versteckten Raum gegenüber einem Teleporter
- Auftankbereich für AMMO und HEALTH hinter einem Tor mit Schalter

- Auftankbereich für AMMO hinter Kisten und einem Tor bei einem Schalter

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. Begeht 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 begeben 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.

Lauft 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 hinaufauft, da beide Wege in denselben 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 begeben 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 steigt eine Leiter hoch. Dort könnt ihr AMMO auftanken.

Begeben 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 seht ihr ein großes 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 begeben 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 betätigt! Biegt stattdessen 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 das erste Speicherportal mit HEALTH und AMMO ab.

Nachdem ihr hier abgespeichert habt, drückt auf der anderen Seite des Speicherportals den Schalter.

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 betätigt 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 begeben 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 dreht euch um. Schießt auf das Fass in der Ecke. Darauf seht ihr einen grauen Raum, in dem ihr HEALTH und AMMO auftanken könnt.

Begeben 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 aktivierter Teleporter steht. Begeben 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 ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO entdecken. Nachdem ihr euer Abenteuer abgespeichert habt, könnt ihr euch rechts in den Teleporter begeben.

Abschnitt 6

Lauft aus dem Teleporter und schießt auf das Fass an der Wand gegenüber. Darauf seht ihr einen grauen Raum, in dem ihr HEALTH und AMMO auftanken könnt.

Biegt nach rechts in den nächsten Bereich ein. Dort müsst ihr rechts an den heruntergefallenen Säulen vorbeilaufen und findet dahinter zwei große geflügelte Raubtier Statuen vor. Dreht euch jedoch um und entdeckt an der linken Wand, an der ihr gerade vorbeigelaufen seid, eine höhergelegene Leiter. Laft 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. Begeht 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. Begeht 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 begeht 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 begeht euch auf die große Fläche mit den zwei geflügelten Raubtier Statuen. Laft 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.

Begeht 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. Laft in diesen hinein und begeht euch auf die andere Seite des Ganges, wo ihr in den nächsten großen Bereich gelangt. Laft 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 begeben 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, dann geht ein Tor hoch und ein Raptor greift euch an. In dem Raum des Raptors könnt ihr HEALTH und AMMO auftanken.

Außerdem hört ihr das Jammern des vierten Kindes. 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. Begeben 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 begeben euch in den hinteren linken Gang. Steigt im Innern die Rampe nach oben und begeben euch dahinter nach links in den nächsten Gang.

Folgt diesem, bis ihr auf der rechten Seite im Gang zwei Öffnungen seht. Begeben 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. Begeben 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 begeben 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 betätigt.

Lauft dann rechts von euch durch das geöffnete Tor und begeben 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 begeben 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 begeben 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 oben auf den Schalter. Hinter den Holzkisten befindet sich ein Bereich zum Auftanken von AMMO.

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 ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO. 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. Hier könnt ihr auch HEALTH und AMMO auftanken.

Begeht 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 begeht euch nun in den anderen 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 den rechten 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.

Begeht euch dort in den mittleren geöffneten Gang und steigt die lange Rampe nach oben, bis ihr in einen Raum gelangt, in dem ein Warpportal steht, das 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 das erste falsche Talisman Warpportal (Oblivion) aktiviert. Dreht euch dann um, klettert die Leiter nach oben und begeht euch jetzt in das geöffnete Warpportal.

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.

Schaut euch um und rennt zu den Stellen, wo ihr HEALTH und AMMO auftanken könnt. Habt ihr alle Gegner aus dem Weg geräumt, dann öffnet sich der Gang erneut und ihr könnt ihn diesmal betreten. Tankt zuerst HEALTH und AMMO voll auf und schreitet dann zum Gang.

Lauft nach hinten zum Teleporter und nehmt einen Teil der NUKE Waffe mit. Vor dem Teleporter trifft Joshua Fireseed auf Adon, die ihn darüber informiert, dass noch weitere falsche Talisman Warpportale aufgestellt wurden, um ihn in eine Falle zu locken.

Abschnitt 12

Danach befindet ihr euch wieder vor dem Teleporter, den ihr nun benutzen müsst. Ihr landet wieder an dem Ort, an dem ihr das Warpportal betreten hattet. Begeht 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. 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.

Wenn ihr nun so viele Gegner erledigt habt, dass die rote Kraftleiste aufgebraucht ist, habt ihr die Mission beendet und landet an einem anderen Ort, der Dimension. Dreht euch hier erstmal nach links und entdeckt das Speicherportal. 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 Levelschlüssel 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.

Level 2 - Fluss der Seelen

Aufträge:

- Zerstört zwei Seelentore
- Vernichtet die drei Schwestern der Verzweiflung
- Beschützt das Energie Totem mit eurem Leben

Geheimnisse in Level 2

- Zerstört vier hohe Wachtürme, um einen Raum mit Ultra Health und Red Life Force Rauten aufzuschließen
- Full Health hinter der linken Mauer am Anfang des Weges
- Full Health hinter der rechten Mauer am Anfang des Weges
- Full Health hinter einer Mauer bei einem Tunnel
- Full Health hinter einer Mauer bei einem großen Torbogen
- Full Health auf einer Plattform nahe einer Mauer
- Torschalter in einer Höhle unter Wasser
- Unterwassergang zu einem Levelschlüssel in einem von vier Wasserbecken
- Springt beim Levelschlüssel hinunter zu einer Plattform mit Red Life Force Rauten
- Auftankbereich für ein blaues Health rechts nach dem Eingang zum Friedhof zur zweiten Schwester der Verzweiflung
- Ultra Health oben am Ende des Geländers bei der zweiten Schwester der Verzweiflung
- Life Force Rauten und vier Waffen in einem versteckten Raum bei einem Leap of Faith Talisman Sockel
- Versteckter Zugang zu einem Breath of Life Talisman Sockel für den zweiten Primagenschlüssel

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 Strecke auf eurer Rittkanone bewältigen.

Ihr habt verschiedene Waffen: 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 begeben euch geradeaus zur gegenüberliegenden Wand, die ihr ebenfalls kaputt sprengen könnt. Passiert dann dieses Loch und begeben 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 Speicherportal mit HEALTH und AMMO 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 anschießt. 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 und eine War Blade.

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 kaputtes Gitter, durch das ihr laufen könnt.

Durchgeht den langen Tunnel und begeben 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. Begeben 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 Gold Life Force Rauten belegt ist. Durchlauft ihn, woraufhin ihr an einer Öffnung ankommen werdet.

Lasst euch hier herunterfallen und begeben 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 begeben 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 Speicherportal mit HEALTH und AMMO sehen könnt. Lauft dorthin und speichert eure Reise ab. Lauft dann die Rampe auf der Seite des Speicherportals hinauf und folgt dieser links nach ganz oben in einen Bereich, in dem sich ein paar Life Force Rauten 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 begeben 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 niedriges 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 das zweite falsche Talisman Warpportal (Oblivion) aktiviert. Lauft nun zurück aus dem Gebäude hinaus und macht euch auf den Weg zum Warpportal. Lasst euch vorn auf der Rampe nach links herunterfallen, betretet dort den Gang und geht dort bis zum Ende in den Raum mit dem Portal. Stellt euch hinein und lasst euch zu Oblivion transportieren.

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. Betätigt dort das Rad und dreht euch herum. Lauft nun in den gegenüberliegenden Raum und macht dasselbe noch einmal. Begeben 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. Nehmt dabei HEALTH und AMMO in den Nischen mit.

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 fällt!). Wenn ihr auch diese erledigt habt, dann tankt HEALTH und AMMO voll auf und geht in den geöffneten Gang. Holt euch dort einen Teil der NUKE Waffe und begeben euch nach 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 begeben 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. Laft 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 begeben. 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. Begeben 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. Laft nach links zurück über die Plattformen und biegt zweimal nach rechts ab, zurück in den geöffneten Gang.

Passiert diesen und begeben euch dahinter wieder in den gegenüberliegenden Gang. Laft 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 betätigt ihr im rechten Raum den Schalter an der Wand und laft dann weiter nach oben, wo ihr eine geöffnete Tür passiert. Laft dahinter rechts die Rampe hinunter und biegt an den nächsten zwei Ecken nach links ab. Hier müsstet ihr hinter dem mittleren Gebäude eine Brücke finden, die ihr überquert. Drückt dort den Schalter und dreht euch sofort um, damit ihr gegenüber von euch sehen könnt, wie sich die Tür öffnet. Laft dort ins Gebäude hinein und drückt an der hinteren Wand den Schalter.

Dreht euch wieder um und schlagt den Weg hinter dem Gebäude zweimal nach rechts ein. Begeben euch dann links hinten die Rampe nach oben und laft oben geradeaus in den gegenüberliegenden breiten Gang. Steigt hier die Rampe nach unten und betretet vorn den Raum, in dem sich ein Seelentor befindet. Schießt solange darauf ein, bis es zerstört ist! Im Eingangsbereich beim Seelentor kann Pistolenmunition und grüne Schrotmunition aufgetankt werden. Dies funktioniert auch noch, wenn das Seelentor zerstört ist.

Wenn ihr es erfolgreich beseitigt habt, könnt ihr die Rampe wieder nach oben laufen, von der ihr gerade gekommen seid. Begeht 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. Begeht 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 ihr 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 begeht 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 begeht. 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 begeht.

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 einer grünen Halle ankommt. Springt hier aus dem Wasser heraus und lauft die Rampe nach oben zu einer goldfarbenen Kammer mit zwei Eingängen. Sobald ihr die Kammer betretet, schließen sich die Eingänge. In der Mitte der Kammer befindet sich ein goldenes Ultra Health.

Begeht 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 sich die Eingänge öffnen. Außerdem öffnet das Symbol einen versteckten Eingang in der grünen Halle.

Betretet diesen Eingang und lauft dahinter im nächsten Raum nach rechts in den geöffneten Gang hinein. Es gibt hier auch einen linken Gang, der nach oben zu einem Leap of Faith Talisman Sockel führt. Der wird aber erst später interessant, wenn ihr den Leap of Faith Talisman habt. Biegt jetzt 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. Hier könnt ihr Pistolenmunition und grüne Schrotmunition auftanken.

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 Teleporter.

Abschnitt 11

Springt vorn ins Wasser und taucht auf die andere Seite. Steigt aus dem Wasser und lauft durch den Gang, bis ihr links die grüne Halle seht. Lauft hier nach vorn in die Mitte der Halle 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, begeben 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 begeben 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 begeben 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 begeben 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 begeben 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 eingeblendet). Gegenüber von euch ist ein geschlossenes Tor, aus dem die zweite Schwester der Verzweiflung kommt, wenn ihr genug Untote erledigt habt. Nachdem ihr auch die zweite 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 Life Force Rauten liegen. Biegt an der Kreuzung nach rechts ein und lauft durch das große Loch in der Mauer. Begeben 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

Nun seht ihr vor euch ein Warpportal. Geht gleich nach links und wieder links. Hier seht ihr oben den zweiten Primagenschlüssel und unten eine Shotgun, sowie zwei blaue Health.

Lauft nun am geschlossenen Warpportal vorbei und überquert die Brücke. Durchquert dort den Gang und begeben euch im nächsten Bereich nach rechts um die Ecke, wo ihr den Schalter drückt, um das Warpportal 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. Hierdurch öffnet sich rechts vom Schalter im Wasser der Zugang zum Ausgangsportal.

Wendet euch jetzt nach links und schießt auf das Fass. Das sprengt ein Loch in die Mauer. Geht hindurch und dann rechts, links, links. Nun steht ihr vor einem Breath of Life Talisman Sockel. Um hier weiterzukommen braucht ihr den Breath of Life Talisman, welchen ihr erst in Level 3 - Sümpfe des Todes bekommt. Dann müsst ihr wieder hierher kommen. Außerdem braucht ihr den Leap of Faith Talisman, welcher im Warpportal in der Nähe auf euch wartet. Dann könnt ihr hier den zweiten Primagenschlüssel einsammeln.

Geht nun zurück durch das Loch in der Mauer, springt ins Wasser und geht an der Stelle an Land, wo das Warpportal steht. Lauft wiederum über die Brücke und begeben euch dahinter in den gegenüberliegenden Gang. Oben biegt ihr diesmal nach links ab und begeben euch auf die grüne Brücke. Rechts unten steht ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO.

Lasst euch hinten ins Loch fallen und lauft in den Raum hinein. Begeben euch hinten durch die Tür, die sich automatisch öffnet und steigt dahinter die lange Rampe nach ganz oben, wo ihr euch in den Teleporter begeben.

Abschnitt 16

Lauft rechts durch das blaue Gitter, woraufhin ihr euch im Friedhofsgebiet wiederfindet. Nach dem Eingangstor liegt rechts ein Bereich, wo ein blaues Health mit 10 Gesundheitspunkten aufgetankt werden kann. Im mittleren Bereich des Friedhofs kann grüne Schrotmunition aufgetankt werden.

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 den Pool mit giftigem Wasser 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 Pool 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, dann geht weiter nach hinten durch und holt euch oben ein goldenes Ultra Health. Lauft anschließend zurück zum Teleporter, von dem ihr gekommen seid.

Dreht euch nun nach links, lasst euch oben bei der Rampe links in den Gang fallen und holt dort die braune Adlerfeder. Verlasst den Raum dann nach unten und begeben 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 begeben euch wieder über die vorige Brücke hoch, wo sich das Tor nun geöffnet hat.

Folgt diesem Gang bis zum Ende hin, wo sich das zweite Seelentor befindet! Im Eingangsbereich beim Seelentor kann Pistolenmunition und grüne Schrotmunition aufgetankt werden. Dies funktioniert auch noch, wenn das Seelentor zerstört ist.

Schießt solange darauf ein, bis es explodiert und es erscheint die Nachricht, dass ihr die Mission beendet habt!

Lauft aus dem Gebäude hinaus und die Rampe nach unten. Geht dann schräg rechts geradeaus und lasst euch nach unten fallen. Schreitet nun hier die Rampe hinauf bis zum Teleporter, gleitet dann rechts nach unten und begeben euch hinten zum Warportal.

Abschnitt 17

Lauft nach vorn zur Schale und seht euch die Sequenz an. Ihr erhaltet den Leap of Faith Talisman, mit dem ihr höher springen könnt, wenn ihr auf dem passenden Talisman Sockel steht. Geht nun in den Raum und holt den Sprung des Glaubens. Habt ihr euch den Talisman angeeignet, könnt ihr euch wieder in den Teleporter begeben.

Normalerweise verlasst ihr jetzt den Level, indem ihr nach vorn zur Rampe neben der Brücke geht und dort ins Wasser taucht, um geradeaus zum Ausgangsportal zu schwimmen.

Aber da ihr Lust auf ein Geheimnis habt, macht ihr jetzt Folgendes.
Ihr lauft zum Teleporter im Gang gegenüber vom Warpportal.

Dann geht ihr nach links durch das lange flache Wasserbecken in Richtung Leap of Faith Talisman Sockel und dann rechts am Sockel vorbei. Lasst euch nach unten fallen und nehmt die erste Tranquilizer Gun mit. Außerdem sind hier noch vier silberne Health. Klettert nun die kurze Leiter hoch und stellt euch auf den Leap of Faith Talisman Sockel.

Darauf fliegt ihr in hohem Bogen mit lauter Gold Life Force Rauten auf die andere Seite zu dem orangen Full Health. Lauft nun zu der Leiter und klettert hoch zum Teleporter.

Geht weiter zur Brücke und springt ins Wasser. Schwimmt herum, bis ihr den Tunnel seht und taucht dann geradeaus, rechts bis zum Ende, links, rechts in die grüne Halle mit der goldfarbenen Kammer. Steigt aus dem Wasser, geht zur Öffnung in der Wand und dann nach links die lange Leiter hoch.

Oben geht ihr rechts, links, rechts, links, und dann die zweite lange Leiter hoch. Ganz oben erschießt ihr einen Endtrail und betretet dann den Leap of Faith Talisman Sockel.

Darauf fliegt ihr in hohem Bogen auf die andere Seite zu dem goldenen Ultra Health. Sammelt nun alle Red Life Force und Gold Life Force Rauten ein. Wendet euch anschließend nach rechts und schießt auf das Fass in der Ecke.

Geht durch das Loch in der Mauer und sammelt weitere Red Life Force und Gold Life Force Rauten ein. Am Ende des Weges findet ihr in einem Raum vier Waffen. Tretet nun etwas zurück und schießt auf das nächste Fass. Verlasst den Raum durch das Loch und kehrt zum Leap of Faith Talisman Sockel zurück, um wieder auf die andere Seite zu gelangen.

Klettert die Leiter hinunter und geht dann rechts, links, rechts, links zur Schräge mit der nächsten Leiter. Klettert auch diese Leiter hinunter, wendet euch nach rechts, geht in der grünen Halle unten zur Mitte und springt bei dem Tunnel ins Wasser.

Schwimmt geradeaus, links, rechts bis zum Ende, links und taucht dann bei der Säule in der Mitte auf. Springt hinüber zur Leiter und klettert nach oben. Lauft über die Brücke und den Gang weiter nach oben zur nächsten Brücke und durch den Gang zum Teleporter.

Springt dann von oben herab und lauft zum Eingang auf der linken Seite. Überquert zwei Höfe, bis ihr an eine Stelle kommt, wo ihr entscheiden müsst, ob ihr die linke oder rechte Rampe hochgeht. Wählt hier die rechte Rampe und geht hoch, bis links eine offene grüne Tür auftaucht.

Geht durch die Tür und weiter, bis rechts das lange flache Wasserbecken beim Leap of Faith Talisman Sockel auftaucht. Hier wendet ihr euch nach links und lauft zum Teleporter.

Geht am Warpportal vorbei nach vorn zur Rampe neben der Brücke und taucht dort ins Wasser. Taucht geradeaus auf der anderen Seite wieder hoch und begeben euch nach vorn zum Ende hin in das Ausgangsportal. 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!

Mit dem Leap of Faith Talisman könnt ihr euch den ersten Primagenschlüssel in Level 1 holen.

Die sechs Primagenschlüssel braucht ihr erst zum Ende der Reise, um die Kampfarena des Primagen zu erreichen. Deshalb könnt ihr wählen, ob ihr die Primagenschlüssel in den Levels holt, wenn sie per Talisman erreichbar sind, oder ob ihr erst am Ende von Level 6 über den HUB in der Dimension die Level bereist und dort die Primagenschlüssel einsammelt.

Begeben euch nun in den Rundgang und berührt hier die ersten Steine auf der linken Seite, um dort den Zugang zu Level 3 zu öffnen.

Level 3 - Sümpfe des Todes

Aufträge:

- Befreit fünf Gefangene
- Zerstört drei Munitionslager
- Beschützt das Energie Totem mit eurem Leben

Geheimnisse in Level 3

- Schießt auf das erste Wespennest und wartet ab, die Wespen töten sich gegenseitig, nur eine überlebt
- Springt hinüber, wo das erste Wespennest war, dort ist nun ein Auftankbereich für AMMO
- Versteckter Levelschlüssel hinter einer Pflanze bei einer Lagerfeuer
- Schießt auf das zweite Wespennest und wartet ab, es bleibt nur eine Wespe übrig
- Versteckter Taschensprengsatz im Sumpf in der Nähe eines Teleporters
- Rechts neben einer Mauer bei einer grünen Wand befindet sich hinten ein Full Health
- Links bei einer Mauer bei einem langen Übergang mit Holzstämmen ist ein Auftankbereich für AMMO
- Auftankbereich für AMMO gegenüber dem Schalter für das dritte falsche Talisman Warpportal
- Hinter der Mauer am giftgrünen Wasser rechts liegt rote Schrotmunition
- Neben einem Wachturm mit gelb-grüner Fahne befindet sich ein Auftankbereich für AMMO

- Auftankbereich für AMMO und HEALTH auf einem Holzsteg bei einem Gebäude mit blau-goldener Fahne
- Links beim Gebäude ist grüne Schrotmunition und links am Rand entlang nach hinten liegt eine PLASMA RIFLE
- Shredder bei einem Wachturm mit blau-goldener Fahne
- Full Health in einer Grube, aus der ein War Club sprang
- Full Health auf einem Gefängniskäfig und ein Granatenwerfer daneben
- Zwei Schleichwege zwischen zwei Mauern zu Tek arrows, sowie Pistolenmunition und Schlupfloch unter der Mauer
- Schießt auf das dritte Wespennest. Darunter befindet sich ein Auftankbereich für AMMO und HEALTH
- Springt bei einem Breath of Life Talisman Sockel in der Nähe eines Teleporters in das gelbe Wasser und taucht mit dem Torpedo Launcher durch den Tunnel. Geht an Land und holt den dritten Primagenschlüssel
- Sammelt dann den Granatenwerfer und eine Box mit Pistolenmunition ein
- Springt nun hinten bei dem Zaun mit Gold Life Force Rauten ins Wasser und holt euch das Ultra Health. Kehrt dann zum Tunnel zurück, sammelt unterwegs Red Life Force Rauten und geht am Ende des Sees links an Land
- Mag 60 oben auf einer Plattform in der Nähe eines Baumes, mit einem Sprung nach links geht es zum Eingangsportal
- Wenn ihr beim dritten Munitionslager mit dem Eye of Truth Talisman zu den Käfigen geht, dann gibt es hinten links einen Käfig mit einem Scorpion Launcher. Um da zurück zu kommen, springt ihr auf ein Floß und weiter einen schrägen Baumstamm hoch

Abschnitt 1

Lauft nach vorn über die hölzerne Brücke und begeben 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 aufschießt und den Kerl berührt. Lauft danach wieder zurück auf die Brücke und springt gleich am Anfang nach links auf die schmale Plattform mit den Life Force Rauten. 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 beschießen 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 erste 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 lauft nach hinten rechts in den vorhin ignorierten Teleporter hinein.

Abschnitt 3

Lauft nach vorn und springt über die beiden Brücken auf die andere Uferseite. Begeht 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 das erste Speicherportal mit HEALTH und AMMO. 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, wobei ihr den Shredder findet.

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. Begeht 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 begeht 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 Wachturm und Leiter landet. Links um die Ecke befindet sich eine Plattform zu der ihr gelangt, wenn ihr den Gold Life Force Rauten folgt, um dort ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO zu finden.

Speichert eure Reise ab und lauft dann nach vorn zum Wachturm, an dem eine Leiter nach oben führt. Dreht euch hier jedoch nach links und begeben euch auf die Brücke vor euch.

Überquert die lange Brücke und wendet euch nach rechts, wo ihr zwei Gunner erledigt und den Schalter für das dritte falsche Talisman Warportal (Oblivion) aktiviert. Gegenüber vom Schalter befindet sich eine Stelle, wo ihr AMMO auftanken könnt, wenn ihr circa 10 Sekunden darauf wartet. Wenn ihr außerdem hinter der Mauer am giftgrünen Wasser nach rechts geht, dann findet ihr rote Schrottmunition.

Geht nun die lange Brücke zurück und klettert beim Wachturm die Leiter hoch. Springt dann schräg nach rechts auf das Dach mit vier Red Life Force Rauten und einem orangen Full Health. Überquert dann den Baumstamm mit vier Gold Life Force Rauten und lasst euch am Ende herunterfallen. Geht jetzt nach rechts zum falschen Talisman Warportal.

Abschnitt 5

Begeben euch vom Vorraum aus hoch über den ausfahrenden Steg zur runden Plattform und erledigt zwei Sentinel (Flesh Eater) mit dem Shredder. Nun seht ihr in der Entfernung zwei Death Guards. Wechselt jetzt zum TEK BOW mit Tek arrows, welche mit Verzögerung explodieren.

Drückt dann die rechte Maustaste für den Sniper Mode, zielt auf den ersten Death Guard und zoomt die Zielvorrichtung zum Beispiel mit der Taste A maximal ein. Schießt einen Tek arrow in das schmale rote Auge und beobachtet, wie nach kurzer Verzögerung der Kopf explodiert. Schaltet den Sniper Mode kurz aus, dreht euch zur anderen Seite und erledigt den zweiten Death Guard auf die gleiche Weise. Wechselt nun zum Shredder und lauft in den Raum, wo sich HEALTH und AMMO befinden. Tankt hier voll auf und geht dann zurück zur runden Plattform.

In der Ferne seht ihr zwei Death Guards nebeneinander stehen. Erledigt sie auch mit dem TEK BOW mit Tek arrows und wechselt dann sofort zum Shredder, weil euch nun ein Lord of the Flesh angreift.

Nachdem ihr den Lord besiegt habt, tankt wieder HEALTH und AMMO auf, holt euch dann einen Teil der NUKE Waffe und begeben euch nach hinten in den Teleporter.

Lauft nun zu der Leiter und geht oben über den Baumstamm zurück auf das Dach. Springt bei der langen Brücke vom Dach und geht über die Brücke bis zum Teleporter.

Abschnitt 6

Lauft hier nach vorn und überquert links bei den Gold Life Force Rauten 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 begeben euch auf die andere Seite. Schießt hier am Gebäude die Tür kaputt, woraufhin die Nachricht „Arsenal gefunden“ eingeblendet wird. Benutzt den Teleporter, der zum zweiten Munitionslager führt.

Abschnitt 7

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 habt genau fünf Sekunden Zeit, bevor alles in die Luft fliegt)! Ihr müsst euch nun zurück zu der Stelle begeben, an der ihr den zweiten Sprengsatz gefunden habt.

Begeben euch dazu einfach auf die hintere linke Seite des Arsenal 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 8

Lauft nach vorn auf die Brücke und passiert diese auf die andere Uferseite, wo sich ein Bienenneest befindet, das ihr beiseite räumt. Biegt nach rechts ab und springt auf dem Weg, der mit Life Force Rauten 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. Begeben euch nach vorn in den Bereich und entdeckt dort links ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO, sowie rechts einen Teleporter. Speichert ab und begeben euch danach in den Teleporter.

Abschnitt 9

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, begeben euch in der Mitte durch das aufgeschossene Tor und stellt euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 10

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 begeben 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 Life Force Rauten belegt ist. Folgt diesem solange, bis ihr ein Stück weiter hinten an einem Baum mit einem Bienennekt 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 eine 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 Life Force Rauten belegt sind, nach oben auf die Mauer. Drückt dort am Ende den Schalter, womit ihr das Warportal 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 Life Force Rauten) nach oben auf die Mauer. Überquert dort den Baumstamm und geht zum Warportal.

Abschnitt 11

Lauft nach vorn zur Schale und schaut euch die Sequenz an. Ihr erhaltet den Breath of Life Talisman, mit dem ihr euch unbeschadet in giftigem Wasser aufhalten könnt, wenn ihr dort den passenden Talisman Sockel seht.

Nachdem sich der Atem des Lebens in eurem Besitz befindet, könnt ihr diesen Bereich wieder durch den Teleporter verlassen.

Springt auf den Baumstamm und begeben euch auf die andere Seite. Lasst euch hier nach rechts herunter fallen und begeben 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 12

Lauft vorn den Weg nach oben und biegt dahinter nach rechts ab, wo ihr den Torbogen passiert. Begeben 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 dritten Munitionslager führt.

Abschnitt 13

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

Abschnitt 14

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 15

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 im Speicherportal rechts neben dem Portal für Level 1 nutzt.

Mit dem Breath of Life Talisman und dem Leap of Faith Talisman könnt ihr euch den zweiten Primagenschlüssel in Level 2 holen.

Außerdem könnt ihr mit dem Breath of Life Talisman den dritten Primagenschlüssel in Level 3 holen.

Begeben euch nun in den Rundgang und öffnet das Tor zum vierten Level.

Level 4 - Höhle der blinden Jäger

Aufträge:

- Zerstört drei Lüftungsschächte
- Beschützt das Energie Totem mit eurem Leben

Geheimnisse in Level 4

- Munition am Anfang links und rechts hinter Pflanzen
- Nach dem Anfang rechts den schrägen Baumstamm hoch zum orangen Full Health
- Die Kletterwand hoch, umdrehen und mit Anlauf auf den Stein unten springen, dann zur PLASMA RIFLE springen
- Vor dem linken Durchgang zum Speicherportal liegt rechts hinter einem großen Stein ein Auftankbereich für AMMO
- Geht nach Erhalt der roten Adlerfeder zurück zum Teleporter -> Speicherportal -> offenes Tor -> Teleporter -> Teleporter -> See mit orange Full Health -> Unterwasserhöhle -> Schalter -> Tunnel -> Holzstämme -> Höhle -> Höhle -> Höhle -> Steg -> Talisman Warportal -> Heart of Fire Talisman -> zurück zum See der Adlerfeder
- Vom See der Adlerfeder zwei Seen weiter zu einer kleinen Insel mit Auftankbereich für AMMO und HEALTH
- Von der Insel in das Wasser tauchen und in der Nische die Harpoon Gun mitnehmen
- Am Ende des Sees den Schalter über dem Wasser anschießen, um das Unterwassertor zu öffnen
- Zerschleße die Fässer in einer Nische in der Nähe des Lavagebiets, um den Schalter für das vierte falsche Talisman Warportal freizulegen
- Abkürzung vom Warportal zu den hochdrehenden Holzplattformen, sich einfach hinter dem Warportal fallen lassen
- Beim großen Lavasee nach hinten gehen und ein Ultra Health, sowie Munition einsammeln
- Oben in der Nähe der Sunfire Pods und neben einem Speicherpunkt mit HEALTH und AMMO, berühre ein Gitter, um Riesenspinnen anzulocken und zu töten, woraufhin sich das Gitter öffnet
- Von der rechten Seite nach links auf eine Plattform mit Full Health und Red Life Force Rauten springen, auf dem Weg zum Cerebral Bore
- Hinter einem großen Stein befindet sich ein Whispers Talisman Sockel

Abschnitt 1

Lauft geradeaus ins Wasser, durch den Höhlenbogen und biegt dahinter nach rechts ab - läuft hier eine Rampe hinunter. Dahinter findet ihr euch vor einer Schlucht mit Wasserfällen wieder. Lasst euch nach vorn herunterfallen und begeben 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 Life Force Rauten 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 Holzpflocke (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.

Begeht euch hier nach links zur Wand hin und entdeckt dort braune Holzpflocke, 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 Holzpflocke in der Wand nach oben und begeben 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 begeben.

Dreht euch stattdessen um und lasst euch nach vorn ins Wasser fallen! Sucht die Stelle, an der ihr über eine Rampe an Land gehen könnt. Begeht euch hier zum Schalter auf der linken Wandseite und betätigt ihn. Danach klettert ihr links vom Schalter die Holzpflocke nach oben und durchläuft 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 dem blauen Health 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 hereinfallt! 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 achtend, 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 das 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 das erste Speicherportal mit HEALTH und AMMO!

Vor dem Durchgang zum Speicherportal liegt rechts hinter einem großen Stein ein kleiner Bereich zum AMMO auftanken.

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 anschießen 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.

Um die Adlerfeder zu spenden und einen Talisman zu erhalten, müsst ihr fast bis zum Anfang des Levels zurückgehen. Dreht euch auf der Plattform nach links und springt zur untersten Plattform hinunter. Dort springt ihr in den Tunnel und lauft zum Teleporter zurück. Dann geht ihr geradeaus, bis ihr rechts unten das Speicherportal mit HEALTH und AMMO seht. Springt dort hinunter und lauft zurück bis zur Brücke mit den Bergkristallen. Springt hier ebenfalls hinunter, geht durch das offene Tor und lauft weiter zurück durch die gewundenen Tunnel bis zum nächsten Teleporter mit violetten Ringen. Geht dann weiter durch den Tunnel mit Spinnen und am Ende links zum Teleporter.

Wendet euch nach rechts und lauft dann links zum See mit einem orangen Full Health auf der anderen Seite. Springt ins Wasser und taucht rechts in die Höhle, wo ihr am Ende den Schalter für das Talisman Warpportal aktiviert. Schwimmt dann rechts zum kurzen grünen Tunnel und taucht auf. Folgt dem Weg über die Holzstämmen und springt bei den Holzpflocken hoch. Geht weiter und lasst euch auf die kleine Wiese fallen.

Lauft durch den nächsten Tunnel in die Höhle mit den Spinnen und klettert am Ende an der Wand hoch. Lauft durch die zweite Höhle und klettert ebenfalls an der Wand hoch.

In der dritten Höhle gibt es rechts oben ein oranges Full Health, lauft dann nach außen auf den Steg und am Ende nach links. Wendet euch nun nach rechts, wo ihr jetzt das Talisman Warpportal seht.

Betretet das Portal, lauft nach vorn zur Schale und seht euch die Sequenz an. Ihr erhaltet den Heart of Fire Talisman, mit dem ihr unbeschadet über Lavaseen gehen könnt, wenn ihr dort den passenden Talisman Sockel seht.

Nehmt das Herz aus Feuer mit und macht euch dann wieder auf den Weg zu der Stelle, wo ihr die rote Adlerfeder fandet.

Wenn ihr noch HEALTH und etwas AMMO braucht, dann geht den Weg vom Portal durch die Höhlen und über die Holzstämme zum See mit dem orangen Full Health zurück. Steigt aus dem Wasser, geht hoch und lauft durch das sechseckige Loch, worauf ihr in einem anderen See landet. Nehmt bei Bedarf die Pistolenmunition im Wasser mit und erschießt den Endtrail. Klettert dann die Wand hoch.

Ansonsten geht vom Portal zurück zum Steg, schaut nach unten und erschießt von oben den Endtrail. Springt dann hinunter und klettert an der Wand hoch.

Geht oben links durch den Tunnel mit Spinnen und lasst euch dann rechts in den Schacht nach unten fallen. Lauft weiter durch die gewundenen Tunnel zum offenen Tor. In der Ecke bei dem Schalter könnt ihr HEALTH und AMMO auftanken. Überquert die Übergänge, lauft entlang der Felswand, durchschreitet die Höhle mit dem ersten Levelschlüssel und weiter bis zum Speicherportal mit HEALTH und AMMO. Erledigt dort die Gegner, wie beim ersten Mal, überquert dann drei Übergänge und lasst euch rechts in den Schacht fallen. Geht nun rechts in den Tunnel bis zu der Höhle mit den schwebenden Plattformen.

Begebt euch zum Loch im Wasser. Wenn ihr unten gelandet seid, lauft nach vorn. Dort seht ihr schräg links eine Satchel Charge auf einem Übergang. Lasst euch weitere zwei Wasserfälle nach unten fallen. Hier landet ihr unter Wasser. Taucht auf und zieht euch zu der kleinen Insel hoch. Dort könnt ihr HEALTH und AMMO auftanken. Schwimmt dann von der Insel nach rechts und holt euch unter Wasser die Harpoon Gun. Taucht nun weiter an der Wand entlang nach links, bis ihr am Ende drei Gold Life Force Rauten im Wasser seht.

Taucht an dieser Stelle nach oben. Dreht euch dort zur Wand und findet einen Schalter, den ihr anschießen müsst! Wenn ihr den Schalter getroffen habt, erscheint die Nachricht „Unterwassertür geöffnet“. Taucht dann mit der Harpoon Gun vor dem Schalter nach unten ins Wasser und findet in der Wand einen geöffneten Gang, in den ihr hinein taucht. Schaut im Wasser ganz genau hin, auf das 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 Tunnelleingang, 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 Holzpflocke 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 begeben sich ihr 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 Holzpflocke 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. Begeben sich hier nach links und lasst euch hinten eine weitere Plattform nach unten ins Wasser fallen. Wenn ihr im Wasserbecken nach unten tauchen könnt, begeben sich 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 Red Life Force Rauten 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 den Gold Life Force Rauten folgend 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 Holzpflocke. Klettert nun in den Tunnel und betätigt dort den Schalter, worauf die Nachricht „Unterwassertür geöffnet“ eingeblendet wird.

Springt nun ins Wasser, taucht zurück in den Unterwasserraum (schaltet eure Karte ein) nehmt rechts den Torpedo Launcher zur Fortbewegung mit und begeben euch in den dahinterliegenden 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!

Wenn euch die Luft ausgeht, dann schaut ob ihr in einer Ecke einen Schacht nach oben zum Auftauchen findet.

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. Hüpfst dahinter über die sich drehende Plattform an die Wand mit den Holzpflocken 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 begeben 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 begeben euch in den Teleporter. Schwimmt hier wieder im Wasserlabyrinth nach vorn zur ersten Viererkreuzung und begeben 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 begeben 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.

Abschnitt 6

Lasst euch dahinter nach unten auf eine Ebene fallen und stellt euch dort an den Rand der Plattform. Lasst euch weiter herunterfallen und begeben euch zum Rand der Plattform, wo sich Gold Life Force Rauten 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 zu der Nische, wo ihr eine Riesenspinne entdecken könnt. Schießt sie aus dem Weg und betätigt den Schalter, den sie bewacht hat. Durch den Schalter wurde rechts ein Gang geöffnet, aus dem ein Magmite auf euch zustürmt. Legt ihn um und geht durch den Gang.

Dahinter findet ihr euch in einem Raum mit Lava wieder. Links seht ihr vorne und hinten Heart of Fire Talisman Sockel. Mit dem passenden Talisman könnt ihr hier über die Lava gehen.

Springt über die drei Plattformen auf die andere Seite und lauft dort in den Tunnel hinein. Springt dahinter wieder über drei Plattformen mit Heart of Fire Talisman Sockel 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 geht zu der Nische, wo ein paar Fässer stehen. Schießt sie beiseite und drückt dahinter den Schalter, der das vierte falsche Talisman Warpportal (Oblivion) aktiviert.

Dreht euch um und geht zurück zum Eingang, wo ihr nun auf die andere schmale Plattformseite hoch lauft.

Findet dort in der Wand Holzpflocke, die ihr nach oben klettern könnt! Lauft nach vorn zum Warpportal und nehmt dabei noch das Sunfire Pod mit.

Abschnitt 7

Begeht euch vom Vorraum zu dem runden Tunnelanfang und berührt das Tor. Erledigt darauf zwei anstürmende Sentinel (Flesh Eater) mit dem Shredder und geht dann mit dem TEK BOW mit Tek arrows vorsichtig in den Tunnel. Sobald ihr hinten einen Death Guard seht, drückt die rechte Maustaste für den Sniper Mode, zoomt auf seinen Kopf und schießt einen Tek arrow in das schmale rote Auge.

Schaltet dann den Sniper Mode aus, wechselt zum Sunfire Pod und klettert die Leiter hoch. Den angreifenden Death Guard blendet ihr mit dem Sunfire Pod und erschießt ihn mit dem Shredder. Nun dreht ihr an zwei Rädern, worauf sich ein Tor öffnet.

Klettert die Leiter hinunter, geht durch den Tunnel zurück, dann nach rechts durch das Tor zur Plattform und dort nach links in den gefährlichen Raum mit einem Rad. Dort erwarten euch zwei Sentinel (Flesh Eater) und zwei Death Guards. Nehmt den Grenade Launcher und verschafft euch Respekt. Dann dreht das Rad und tankt HEALTH und AMMO voll auf.

Nun verlasst den Raum und wendet euch nach links, wo euch ein Lord of the Flesh angreift. Beruhigt ihn mit dem Shredder und tankt noch mal HEALTH und AMMO auf. Holt euch dann einen Teil der NUKE Waffe und begeht euch nach hinten in den Teleporter.

Abschnitt 8

Lasst euch nun beim Warpportal hinten nach unten fallen.

Begeht euch hier unten nach links an den Rand mit den Red Life Force Rauten 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.

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.

Begeht 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 Red Life Force Rauten 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 9

Lauft nach vorn und biegt vor dem Teleporter nach rechts in den Gang ein. Begeht 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. Begeht euch dann in diesen hinein und begeht euch im nächsten Bereich nach links zur Wand, an der ihr ganz kleine Holzpflöcke 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 Holzpflöcke hochklettert.

Begeht euch dann auf die lange Steinbrücke, die ihr auf die andere Seite überquert und euch dort in den Tunnel begeben. 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 Red Life Force Rauten, 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 blauen Health 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. Begeht 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 Tunnaleingang, den ihr von hier aus abschießt, damit er euch nicht von der Brücke stoßen kann!

Danach betretet ihr den Tunnel und begeben 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 begeben 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 10

Ignoriert hier wieder den Teleporter und biegt nach rechts in den Gang ab. Steigt hier auf der rechten Seite die Holzplattform nach oben und begeben 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 begeben 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 11

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 befindend 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 begeben 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 begeben. 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 ankommenden Würmern 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 gibt 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 schießt, bis es explodiert und ihr somit den Endgegner überwunden habt!

Ihr landet danach wieder in der Dimension.

Der Heart of Fire Talisman, mit dem ihr unbeschadet über Lavaseen gehen könnt, wird nicht für einen Primagenschlüssel benötigt.

Begeht euch nun in den Rundgang und öffnet das Tor zum fünften Level.

Level 5 - Bienenstock der Mantiden

Aufträge:

- Zerstört drei Königinnen-Embryos
- Zerstört den Hauptcomputer
- Beschützt das Energie Totem mit eurem Leben

Geheimnisse in Level 5

- Hinter einer Wand beim ersten Kraftfeld Generator liegt in einer versteckten Nische PLASMA RIFLE Munition
- Links neben dem zweiten Kraftfeld Generator befindet sich in einer versteckten Nische ein Auftankbereich für AMMO
- Links neben der versteckten Nische liegen hinter einer Tür sechs Gold Life Force Rauten und ein blaues Health
- In einem Raum mit Körben nacheinander auf zwei Körbe springen, um oben die Firestorm Cannon zu erreichen
- In einem blauen Raum hinter einer Tür einen Kraftfeld Generator zerschießen
- In einem grünen Raum befindet sich rechts hinter einer dunklen Wandverkleidung ein Auftankbereich für AMMO
- In einem violetten Raum mit Levelschlüssel befindet sich hinter einer dunklen Wandverkleidung der Schalter für das fünfte falsche Talisman Warportal
- In einem Raum mit Teleporter bei einem violetten Gang befindet sich hinten ein Auftankbereich für AMMO und HEALTH
- Bei einem dicken runden Turm mit vier Gold Life Force Rauten muss eine Wand aufgeschossen werden, um einen Kraftfeld Generator zu erreichen
- Bei einem violett-grünen Gang mit Cerebral Bore am Ende muss links eine dunkle Wandverkleidung aufgeschossen werden, um durch den dahinterliegenden Gang den runden Lift zu erreichen
- Springt von einer Plattform aus über zwei schwebende Plattformen zu einer Tür und zerschießt im Raum dahinter den mittleren Korb, um den Schalter für das Warportal für den Whispers Talisman zu aktivieren
- Bei einer Stelle mit hin- und herschwebender Plattform, sowie vier Mantid Soldiers auf kleinen Inseln im Wasser, springt ins Wasser und taucht mit dem Torpedo Launcher durch einen Unterwassergang zu einem Raum mit Kraftfeld Generator
- Springt aus einem Gang zu einer großen Plattform hinunter und zerstört dort acht Kraftfeld Generatoren
- Hinten in der Ecke in der Nähe zu einem Levelschlüssel befindet sich ein Auftankbereich für AMMO und HEALTH
- In einem großen Raum mit Zugang zu einem Speicherportal kann in zwei gegenüberliegenden Nischen AMMO und HEALTH aufgetankt werden
- Eine dunkle gemusterte Wand aufschießen, um einen Teleporter zu erreichen

- Drei von vier Taschensprengsätzen befinden sich in dem Gebiet mit dem Unterwasser-Teleporter. Um zum vierten Taschensprengsatz zu gelangen, muss der Unterwasser-Teleporter benutzt werden
- In dem großen Lavasee gibt es eine Insel mit fünf Waffen

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 allein stehende 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 haben fallen lassen, entdeckt ihr hier einen weiteren geöffneten Gang, der mit einer Red Life Force Raute gekennzeichnet ist. Folgt diesem Gang über eine Tunnelbrücke bis zum Ende hin und begeben 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 begeben euch zum Ende des Weges, wo ihr zwei Gold Life Force Rauten seht. Stellt euch genau an die Stelle, an der die Life Force Rauten 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 begeben 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. Hüpf 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. Hüpf in diesen hinein und begeben 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 Red Life Force Rauten ein. Betretet den nächsten Raum und begeben euch in den gegenüberliegenden Bereich, in dem ihr 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, begeben 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 das erste Speicherportal mit HEALTH und AMMO! Speichert eure Reise ab begeben euch danach durch den anderen Ausgang. Folgt hier nun dem langen Weg bis zum Ende und begeben 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 Life Force Rauten sind) und landet auf einer unteren Plattform. Springt hier weiter nach unten auf die nächste Plattform und begeben euch durch die nächste Tür. Bleibt gleich dahinter stehen und schießt oben vier Schussanlagen kaputt.

Begeben euch danach in den gegenüberliegenden Gang und schießt dort die nächste sich drehende Kraftssäule 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. Unter euch sind mehrere Mantismites, die ihr zum Beispiel mit dem PFM Layer und seinen Annäherungsminen beseitigt.

Lasst euch dann herunterfallen, geht rechts in den Raum hinein und holt euch im Innern den Level 6 Schlüssel! Zerschießt auch die dunklen Wandverkleidungen und aktiviert den versteckten Schalter für das fünfte falsche Talisman Warpportal (Oblivion).

Geht nun zu der geschlossenen Tür gegenüber, welche sich jetzt öffnen lässt und folgt dem Weg mit den Red Life Force Rauten nach oben. Lauft oben am Rand entlang nach rechts und springt am Ende links nach unten auf die Plattform.

Wendet euch dort nach links, nehmt die PLASMA RIFLE und nähert euch vorsichtig dem Rand. Unten links seht ihr eine Mantis Drone. Zoomt auf deren Kopf und erledigt sie mit einem Schuss. Springt dann hinunter, geht durch den Gang und wendet euch nach links zu dem Gang mit den Gold Life Force Rauten.

Falls ihr zum ersten Mal dieses Gebiet betretet, dann müsst ihr noch oben die Selbstschussanlagen mit der PLASMA RIFLE mit Zoom ausschalten.

Nehmt die Gold Life Force Rauten und schießt dann mit der Pistole auf die dunklen Wandverkleidungen. Holt euch die Munition und betretet dann mit dem Shredder das Warpportal.

Abschnitt 6

Geht im Vorraum die Rampe hoch und erschießt den angreifenden Death Guard. Lauft dann zu der Maschine, dreht euch um und erledigt zwei oben stehende Lords of the Flesh. Nun könnt ihr die linke Rampe hinaufgehen.

Erschießt zwei angreifende Sentinel (Flesh Eater) auf der Rampe und wechselt dann zur PLASMA RIFLE. Geht so weit hoch, dass ihr hinten den Death Guard sehen könnt. Zoomt seinen Kopf mit der PLASMA RIFLE ein und schießt ihm ins Auge.

Tankt nun in dem Raum mit dem hängenden Haken HEALTH und AMMO voll auf. Geht dann in den nächsten Raum und erledigt einen Lord of the Flesh. Dreht nun das Rad und kehrt zur Maschine zurück.

Eliminiert unterwegs einen Sentinel (Flesh Eater) und geht die rechte Rampe hoch. Hier trifft ihr auf einen weiteren Sentinel (Flesh Eater), sowie zwei Death Guards. Zieht euch sofort einige Schritte zurück und bekämpft am Fuß der Rampe die Feinde. Geht dann die Rampe wieder hoch und kümmert euch mit der PLASMA RIFLE mit Zoom um den Lord of the Flesh. Wenn er fällt, dann öffnet sich hinter ihm ein Tor.

Lauft nun zu dem Raum mit dem hängenden Haken zurück und tankt noch mal HEALTH und AMMO auf. Begebt euch dann wieder zur rechten Rampe und bleibt oben stehen. Erledigt zwei in der Ferne patrouillierende Lords of the Flesh mit der PLASMA RIFLE und nähert euch dann vorsichtig dem Tor. Hier seht ihr durch den Zoom der PLASMA RIFLE den letzten Lord of the Flesh, der einen Teil der NUKE Waffe bewacht. Schaltet ihn aus, holt euch den Teil der NUKE Waffe und geht nach hinten in den Teleporter.

Abschnitt 7

Lauft nun auf die andere Seite und nehmt den runden Lift nach oben. Steigt rechts aus und folgt dem Gang hoch bis zum Ende, wo ihr euch nach unten fallen lasst. Wendet euch nun nach links, dann wieder links und jetzt rechts in den violetten Gang.

Hier erwartet euch eine Mantis Drone. Dahinter liegen seitlich hinter dunklen Wandverkleidungen versteckt zwei weitere Mantis Drones. Wenn ihr die erste Drone erledigt, ohne die Wandverkleidungen zu beschädigen, dann könnt ihr unbehindert weiter laufen, bis ihr den Vorsprung erreicht, wo ihr früher schon auf Mantis Mites herabgeschaut hattet. Nun streift nur eine Mantis Mite durch den Raum. Erledigt sie, lasst euch herunterfallen und geht dann geradeaus in den Gang mit dem blauen Health und korbartigen Hindernissen. Bahnt euch euren Weg, erschießt zwei Mantis Drones und geht durch die Tür zu dem Teleporter. Steigt aber noch nicht in den Teleporter, sondern nutzt die Gelegenheit in den Ecken dahinter HEALTH und AMMO aufzutanken.

Abschnitt 8

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 zu diesem hinunter und läuft nach vorn durch die Tür. Schießt dahinter links und vor euch die beiden Feinde ab und begeben 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 Mantid Mites 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 Gold Life Force Rauten, 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 begeben 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. Begeben 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 und seht, dass sich links das blau schimmernde Schutzschild ausgeschaltet hat! Folgt hier dem Weg bis zum Ende und begeben euch dort in das Warpportal.

Abschnitt 9

Lauft nach vorn zur Schale und schaut euch die Sequenz an. Ihr erhaltet den Whispers Talisman, mit dem ihr uralte Stimmen anruft, damit sie euch über Gebiete führen, die ihr sonst nicht überqueren könnt. Hierzu muss ein passender Talisman Sockel betreten werden. Begeben euch nach der Sequenz in den hinteren Raum, holt euch den besagten Flüster Talisman und geht danach wieder zum 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 begeben euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 10

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. Begeht euch nun in den Gang, der sich gegenüber vom Eingang befindet und lauft diesen hinunter. Begeht euch weiter geradeaus in den nächsten große Raum und begeht 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 folgendermaßen 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 Red Life Force Rauten 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, begeht 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.

Begeht 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 Kraftfeld Generator, in die Luft geht! Nachdem ihr dies hinter euch gebracht habt, begeht 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 begeht euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 11

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 läuft 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 12

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 den 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 begeben euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 13

Lauft aus dem Tunnel heraus und lasst euch dahinter nach unten fallen. Begeben euch im großen Bereich nach hinten links in die Ecke, wo ihr das nächste Netz an einer Wand findet. Klettert dies hoch und begeben euch dann auf die gläserne Brücke. Biegt an der Kreuzung nach rechts ab und begeben 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 ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO, das euch Möglichkeit gibt, eure Reise abzuspeichern! Kehrt dann zurück auf die gläserne Brücke und läuft dort an der Kreuzung weiter geradeaus. Schießt am Ende die Wand kaputt und legt so einen Gang frei. Passiert dahinter die nächste Tür und begeben euch in den Teleporter.

Abschnitt 14

Ihr befindet euch nun in einem neuen Bereich, in dem sich hinten links der zweite Königinnen-Embryo befindet. Begeben 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 Rundgangs hinein und entdeckt dort den zweiten Königinnen- Embryo, den ihr ebenfalls zerstört!

Nachdem ihr es erfolgreich beseitigt habt, verlasst diesen mittleren Raum und begeben 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 15

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 16

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

Abschnitt 17

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 begeben 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 begeben 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 der dritte Embryo befindet. Findet ihn und schießt ihn 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 hochklettern. Passiert den Gang und begeben 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 18

Ihr befindet euch nun wieder auf der gläsernen Brücke, wo ihr den dritten Taschensprengsatz gefunden habt! Lasst euch von der Brücke herunterfallen und begeben 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 begeben euch dahinter in den Teleporter.

Abschnitt 19

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 platziert 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 begeben 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 Mantid Mites, 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 trifft, 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!

Mit dem Whispers Talisman könnt ihr euch den vierten Primagenschlüssel in Level 4 holen.

Öffnet nun den Eingang zu Level 6 und begeben euch zum Teleporter.

Level 6 - Raumschiff des Primagen

Aufträge:

- Zerstört drei automatisierte Roboterfabriken
- Reinigt den Fluss der Seelen

Geheimnisse in Level 6

- Manche Ionenkondensator-Kristalle und Stege sind nur mit einem Trick erreichbar. Lasst euch ganz kurz fallen und springt dann in der Luft hinüber
- Bei der Stelle mit den Winden lasst euch beim blauen Health fallen und springt dann in der Luft zu dem Gang mit den blauen Health
- Bei dem Whispers Talisman Sockel lasst euch nach oben tragen und steuert vorwärts zu dem Gang
- Bei drei von vier Power Generatoren könnt ihr im Wasser Red Life Force Rauten oder blaue Health einsammeln
- Springt in die Röhre mit den silbernen Health, lasst euch treiben und in den Schacht fallen. Dreht euch um und geht gegen die Strömung zu den Gold Life Force Rauten. Links am Rand ist ein Ionenkondensator-Kristall
- Geht nun zurück dann links, rechts, geradeaus, rechts. Schießt auf das Geschütz und springt bei dem Cerebral Bore hinaus. Steigt nach oben und steuert durch die Röhre zu den zwei Computerpulten
- Hier findet ihr den Razor Wind
- Bei einer vergitterten Röhre steht ein Pult mit rotem Schalter, den ihr drückt und dann schnell nach rechts lauft, wo ihr links einen geöffneten Schacht betretet
- In dem Raum mit den zwei Ionenkondensator-Kristallen drückt ihr den roten Schalter und lauft dann schnell nach links. An der Kante lasst ihr euch ganz kurz fallen und springt dann in der Luft hinüber
- In dem anderen Raum drückt ihr hinten rechts den Schalter und holt noch den zweiten Ionenkondensator-Kristall
- Bei einem Ionenkondensator-Kristall in einer Röhre drückt ihr einen Schalter, dreht euch um und benutzt eine schwebende Plattform als Sprungbrett zu dem Kristall
- Ein Ionenkondensator-Kristall liegt in einer Waffenkammer mit lauter Computerpulten
- Geht bei den drei Red Life Force Rauten in die Röhre und dann rechts, hoch, links, rechts, links, runter, rechts, links, links, hoch, rechts, geradeaus. Draußen geht ihr nach links zum Teleporter
- Hinter dem Assembly Plant Computer befindet sich die graue Adlerfeder
- Gegenüber dem Assembly Plant Computer gibt es in der linken Ecke einen Auftankbereich für AMMO
- Beim vierten Power Generator gibt es im Wasser einen Tunnel, der zu einem Schalter führt, mit dem ein Kraftfeld Generator deaktiviert wird

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 „Kraftfeld Generator 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! Begeht 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 begeht 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 und der Abstand zu weit ist, müsst ihr folgenden Trick anwenden:

Lauft und 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, dann 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 das runde Computerpult herum und drückt auf der anderen Seite den roten Schalter am Computerpult. Betätigt 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 ein Speicherportal mit HEALTH und AMMO. 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 den Flüster Talisman Sockel, 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 den nächsten Flüster Talisman Sockel, damit ihr herüber getragen werdet! Folgt dem Gang in den nächsten Zwischenraum und begeben euch nach links hinter das Computerpult, wo ihr den roten Schalter drückt. Es erscheint die Nachricht, dass ein Kraftfeld Generator deaktiviert wurde.

Erledigt hier den Feind und lauft dann durch die geöffnete Tür. Biegt dahinter nach links ein und begeben euch hinter der Tür in den Raum mit den Laserstrahlen. Stellt euch gleich rechts hinter dem Eingang an das blaue Health und schaut nach unten auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr einen geöffneten Gang mit blauen Health 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 rekaliibriert 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 begeben 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 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. Begeht 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 bemerkt 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 Red Life Force Rauten 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 das nächste Speicherportal.

Sichert eure Reise und begeht 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. Begeht 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 silber Health 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 herausfallt! 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 sechsten 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 rekaliibriert 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 begeben 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 Primagenschlüssel 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 das nächste Speicherportal mit HEALTH und AMMO! Lauft nun zurück in den Gang und biegt jetzt auf die rechte Seite ab. Begeht 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 wisst (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, rechts, links, links, oben, rechts, 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 den Flüster Talisman Sockel und lasst euch automatisch herüber tragen! Drückt hinter dem Computerpult den roten Schalter, worauf ein Kraftfeld Generator deaktiviert wird. Lasst euch dann wieder über den Flüster Talisman Sockel 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, begeben 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 begeben 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 begeben 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 geöffnete 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 begeben 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

Begeben euch hier zur Schale und schaut euch die Sequenz an. Ihr erhaltet den Eye of Truth Talisman, mit dem ihr Dinge sehen könnt, die früher für euch unsichtbar waren. 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!

Begeben 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 verschlossenes Warpportal befindet. Es ist das sechste falsche Talisman Warpportal (Oblivion).

Geht hier weiter geradeaus durch die Tür in den nächsten Raum. Folgt diesem nach links zum Ende hin, wo ihr bei einer Treppe eine Laser durchstreifte Wand sehen könnt! Schaut euch die Säulen, aus denen die Laserstrahlen kommen, genauer an und entdeckt an ihnen außen 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 könnt 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 letzte Roboterfabrik zerstören!

Kehrt nun zurück in den Raum mit der vom ungefährlichen blauen Laser durchstreiften Wand und nehmt den Ionenkondensator mit.

Abschnitt 15

Folgt dem Gang und findet dahinter den letzten Stromgenerator! Springt hier nach rechts ins Wasser und hüpft 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 zwei rotierende Plattformen, über die ihr auf die mittlere Plattform laufen könnt!

Setzt hier nun alle vier Ionenkondensatoren ein, worauf die Nachricht erscheint, dass alle Stromgeneratoren recalibriert wurden und ihr die Mission beendet habt! Springt dann nach hinten auf die Plattform, wo ihr einen Breath of Life Talisman Sockel seht und lasst euch hier ins Wasser fallen. Taucht nach unten und findet dort einen Tunnel, durch den ihr am Besten mit dem Torpedo Launcher schwimmt. Steigt dahinter aus dem Wasser über die kleine Plattform und betätigt oben bei dem Pult den roten Schalter.

Taucht nun wieder durch den Tunnel in den vorigen Raum und begeben euch auf der anderen Seite durch den Ausgang.

Drückt jetzt bei der von blauen Laserstrahlen durchstreiften Wand den Warpportal-Schalter an der Seite, um das sechste falsche Talisman Warpportal (Oblivion) zu aktivieren.

Folgt nun der Treppe nach oben und geht ganz nach hinten. Dort wendet ihr euch zuerst nach rechts und dann nach links zum falschen Warpportal.

Abschnitt 16

Geht im Vorraum die Rampe hoch und seht euch die Sequenz an. Joshua Fireseed ist umgeben von einer Armee von Feinden, die ihn davon überzeugen wollen, dass er gegen sie keine Chance hat.

Nach der Sequenz greift euch ein Sentinel (Flesh Eater) an, den ihr zum Beispiel mit dem Shredder erledigt. Speichert hier am Besten mit Esc und SAVE GAME ab, denn gleich geht es rund.

Stellt euch oben in die rechte Ecke des Tors und schießt schräg links auf den Death Guard. Wenn er nach ein oder zwei Treffern zu Boden geht, dann bekämpft zwei anstürmende Sentinels (Flesh Eater).

Nun stellt ihr euch in die linke Ecke des Tors und schießt schräg rechts auf den Death Guard. Auch hier greifen euch bald zwei Sentinels (Flesh Eater) an.

Wenn diese Feinde schweigen, dann geht in die Mitte und nehmt die PLASMA RIFLE. Dreht euch zum Beispiel nach links, zoomt auf den Kopf des Death Guard und schießt auf sein rotes Auge. Dann dreht ihr euch nach rechts und schießt auf den rechten Death Guard.

Nun lauft zum Beispiel nach rechts und dreht am Rad, anschließend geht ihr auf die andere Seite und dreht am zweiten Rad. Darauf öffnet sich in der Mitte ein Tor. Geht nun mit der PLASMA RIFLE in Richtung Mitte, schaltet den Sniper Mode ein und bewegt euch vorsichtig seitwärts, bis der Kopf des Lord of the Flesh in eurer Zielvorrichtung auftaucht. Schießt ihm in das Auge und geht dann durch den eckigen Tunnel in den nächsten Raum.

Achtet darauf, dass ihr nicht gesehen werdet und lauft dann zum Aufzug auf der rechten Seite. Fahrt nach oben und erschießt rechts einen Death Guard. Beobachtet nun den Lord of the Flesh unten und schießt mit der Zielvorrichtung der PLASMA RIFLE auf seinen Kopf. Das funktioniert auch bei seinem Hinterkopf. Wenn er fällt, dann springt hinunter und tankt bei der Säule in der Mitte HEALTH und AMMO auf.

Geht nun zum Aufzug auf der anderen Seite, fahrt hoch und erschießt links einen Death Guard. Dreht dann bei dem Gitter das Rad, worauf sich unten ein Tor öffnet.

Springt wieder hinunter, geht vorsichtig zu dem Tor und schießt dem Death Guard in den Kopf.

Fahrt nun erneut mit dem Aufzug auf der rechten Seite hoch und dreht auch hier das Rad, worauf sich unten ein weiteres Tor öffnet und ein weiterer Death Guard erledigt werden muss.

Springt hinunter und geht zum ersten offenen Tor. Nehmt die PLASMA RIFLE und schießt mit der Zielvorrichtung hinten dem Lord of the Flesh in das Auge. Darauf öffnet sich dahinter ein Tor, durch das zwei Sentinels (Flesh Eater) kommen.

Geht nun zum zweiten offenen Tor und macht es wie beim ersten Tor.

Lauft dann durch das erste hintere Tor, wo sich hinten in der linken Ecke ein Rad befindet, welches von einem Lord of the Flesh bewacht wird. Nähert euch vorsichtig dem Rad und schießt dann diagonal dem Lord ins Auge.

Geht nun durch das zweite hintere Tor, wo sich hinten in der rechten Ecke ein Rad befindet und macht es wie beim ersten hinteren Tor.

Zum Schluss lauft ihr zu dem Tor mit vier Rahmen. Bleibt am Tor stehen und schaltet bei der PLASMA RIFLE den Sniper Mode ein. Zoomt ein und schaut in die Ferne. Dort seht ihr zwei Lords of the Flesh nebeneinander stehen, sowie einen Death Guard und einen Sentinel (Flesh Eater) patrouillieren. Zielt mit ruhiger Hand und trifft ins Auge oder den Kopf. Dann taucht noch ein dritter Lord of the Flesh auf, den ihr ebenfalls erledigt.

Jetzt seht ihr den letzten Teil der NUKE Waffe. Bevor ihr euch diesen Teil holt, schaut euch um und tankt hier HEALTH und AMMO auf. Dann nehmt das Teil und komplettiert so die NUKE Waffe. Praktischerweise tankt ihr hier gleich die NUKE Waffe auf, wobei in das Magazin 5 Sprengköpfe passen.

Begeht euch nun nach hinten zum Teleporter, wo eine Sequenz mit Adon startet. Sie bittet Joshua Fireseed, den Primagen mit aller Macht zu stoppen.

Abschnitt 17

Geht jetzt zurück zu der von blauen Laserstrahlen durchstreiften Wand und biegt davor nach rechts ab. Drückt hier den Schalter, um den Teleporter zu aktivieren und begeht euch in den Teleporter.

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 18

Lauft hier geradeaus in den Gang mit den blauen Health und drückt am Ende am Computerpult den Schalter für die Tür zum einäugigen Monster.

Bevor ihr zum Monster geht, holt noch den sechsten Primagenschlüssel.

Aktuell wird die Schutzhülle nur noch von einem Krafffeld Generator gespeist. Schaut in welche Richtung der letzte leuchtende Kasten zeigt und geht zu dem passenden Tor. Lauft dann durch diesen Bereich bis hin zur Plattform, wo sich der Schalter für die ausfahrende Brücke befindet. Passiert dahinter die Tür und biegt nach rechts ein.

Findet am Ende eurer Plattform einen Eye of Truth Talisman Sockel 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!

Tankt jetzt hier HEALTH und AMMO auf und geht dann nach hinten, wo ihr die Stufen zur mittleren offenen Tür hinabsteigt. Passiert diese Tür und holt euch auf dem Korridor noch mal alle Waffen, bevor ihr euch dahinter in das allerletzte monströse Portal begeht! 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 trefft!), 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 in der Dimension wieder.

Speichert im Speicherportal rechts neben dem Portal für Level 1 und holt noch den fünften Primagenschlüssel in Level 5.

Wenn ihr Lust habt, dann könnt ihr vorher zu Level 3 gehen und dort beim dritten Munitionslager mit dem Eye of Truth Talisman Geheimnisse finden.



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 Levels 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

Begeht euch durch den ersten Teleporter und setzt dahinter den Weg in den Raum fort, in dem sich oberhalb der Außenring befindet. Begeht 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 begeht 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 den Leap of Faith Talisman Sockel, worauf ihr herüber getragen werdet und den 1. Primagenschlüssel bekommt!

Primagenschlüssel 2

Fluss der Seelen

Schaut in die obere Wegbeschreibung dieses Levels und begeht 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 begeben 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 einen Breath of Life Talisman Sockel sehen, wo ihr euch nach unten ins Wasser fallen lasst. Steigt auf der anderen Seite die Leiter nach oben und stellt euch dort auf den Leap of Faith Talisman Sockel, um auf die andere Seite getragen zu werden!

Folgt hier dem Gang und stellt euch auf den nächsten Leap of Faith Talisman Sockel, 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

Begeben euch in Abschnitt 4 (siehe oben) und entdeckt vor der langen Brücke (mit den vielen Abzweigen) auf der rechten Seite einen Breath of Life Talisman Sockel. Springt an diesem Breath of Life Talisman Sockel 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 Leitern 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 einen Whispers Talisman Sockel! Lasst euch auf diesem auf die andere Seite tragen und benutzt links hinten den nächsten Whispers Talisman Sockel! Springt hier mit Anlauf nach unten auf die Plattform mit dem nächsten Whispers Talisman Sockel, den ihr ignoriert, da er 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 begeben 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 begeben euch hinten rechts in den Teleporter. Lauft hier nach vorn und holt euch am Rand den 4. Primagenschlüssel!

Primagenschlüssel 5

Bienenstock der Mantiden

Begeht 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 begeht 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 Gang nach vorn und findet dahinter auf der Plattform einen Eye of Truth Talisman Sockel.

Wenn ihr den dazugehörigen Eye of Truth Talisman 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!

Den Eye of Truth Talisman bekommt ihr erst, nachdem ihr Level 6 absolviert habt.

Primagenschlüssel 6

Raumschiff des Primagen

Ihr werdet euch noch erinnern können, dass die Nachricht Kraftfeld Generator deaktiviert während des Durchlaufens des 6. Levels dreimal aufgetaucht (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 „Kraftfeld Generator geöffnet“), um ihn freizulegen, müsst ihr nun folgendes machen.

Begeht euch zu dem verschlossenen Primagenschlüssel und entdeckt auf allen vier Seiten von dieser Schutzhülle ausgehend vier viereckige Kästen (es sind die Kraftfeld Generatoren!), 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, zu dem der Kasten zeigt, schon gedrückt habt!

Nun schaut ihr auf folgendes: drei der Kästen müssten nun nicht mehr leuchten, da ihr die Schalter in drei Bereichen während des ersten Durchlaufs schon gedrückt habt (wenn ihr meine Wegbeschreibung genau befolgt habt!). Aber der Kasten, der nach links-hinten zeigt, müsste noch leuchten (da der Schalter in der oberen Wegbeschreibung noch nicht erwähnt wurde).

Begeht euch nun in den Bereich links-hinten durch das Tor, auf welches der grün leuchtende Kasten zeigt, dort rechts und dann wieder rechts zum Teleporter.

Danach rechts zu dem Raum mit vielen Computerpulten. Drückt hier den roten Schalter, um die rechte Tür zu öffnen.

Springt durch die Öffnung, wobei ihr euch ganz kurz fallen lasst und dann in der Luft hinüber springt. Geht danach gleich rechts durch die Tür und dann links zu dem runden Schacht. Springt hinunter und verlasst unten den Schacht nach links zum Teleporter.

Geht nun geradeaus und dann links durch zwei Türen, bis ihr den Eye of Truth Talisman Sockel seht. Lauft jetzt die ursprünglich unsichtbare Brücke nach oben und deaktiviert am Computerpult den letzten Kraftfeld Generator. Anschließend geht ihr den Weg wieder zurück und holt euch im Anfangsraum den 6. Primagenschlüssel.

Der letzte Schritt.

Wenn ihr nun alle sechs Primagenschlüssel habt, begeben euch in die Dimension und setzt hier im Rundgang in der mittleren Plattform alle Primagenschlüssel 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 vier 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 alle 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 mit schweren Waffen 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.

Diese Lösung wurde von **spieletipps** erstellt und von mir ergänzt.

Viel Spaß

Roland Philippi