

* = Updated

```
=====
/_____/
| |=====
| | 0. Introductie @#*
| |===== @_*
| | @#%
| ./ @#@
|/ #####@$$%%>
###;"'''''''
```

Welkom op mijn Walkthrough voor Turok 2: Seeds Of Evil™. Dit spel is een van de beste spellen die ik ooit gespeeld heb, maar ook één van de moeilijkste! Daarom besliste ik om deze gids te schrijven, zodat jij niet hetzelfde als ik zal voor hebben: uren en uren zoeken in de immense levels. Dus als je vastzit in dit geweldige spel, kun je mijn Walkthrough raadplegen.

```
=====
/_____/
| |=====
| | I. Verhaal @#*
| |===== @_*
| | @#%
| ./ @#@
|/ #####@$$%%>
###;"'''''''
```

Toen Turok® de Campaigner en de Chronoscepter vernietigde, liet hij nietsvermoedend een nieuwe bedreiging los; één die nog dreigender was, dan wat hij had overwonnen. Want aan het begin der tijden daagde hij, die Primagen genoemd wordt, de schepping uit en werd gevangen in een gevangenis waar hij zelf verantwoordelijk voor was. De Lazarus Concordance werd zich bewust van het gevaar en richtte een aantal energietotems op op plaatsen die wellicht te zwak waren om de macht van de Primagen te weerstaan. Opgeschud door de vernietiging van de Chronoscepter, deed de oude Primagen een dringend beroep op zijn ongelukkige volgelingen om de energietotems te vernietigen en hem te bevrijden uit zijn gevangenschap. Het is nu aan Joshua Fireseed, de nieuwe Turok®, om deze uitdaging aan te gaan in zijn worsteling om het voortbestaan van de Verloren Wereld! Hij moet zijn aandacht vestigen op de wijsheid van Adon, de spreker van Forever Light terwijl zij hem door verschillende levels van nieuwe tegenstanders leidt. Net als Turok® kom jij tegenover een aantal bekende vijanden te staan, zoals de lelijke Purr-Linn, en krijg je te maken met een bonte stoet nieuwe, bloedstollende tegenstanders. Net als Turok® heb je alle gewaagde, slimme en wonderbaarlijke wapens nodig die je tot je beschikking hebt om de Primagen te verslaan en de Verloren Wereld, of misschien zelfs het universum, te redden!

```
_____/
/_____/
- .#*#
.^# #/#
```

```

/_____/
| |===== $+$
| | II. Basis en Items @#*
| |===== @_*
| | @#%
| ./ @#@
|/ #####@$$%%>
###;"'!"'

```

Controls

Expert:

Vierpunddruktoets:

```

          | |<-----Verander ammo
Verander van ____| |____
wapen (vb.->| |<--Activeer Sniper Scope
Mag60 naar |____|____|
Pistol) | |
          |____|<-----Bukken

```

Analoge Stick: Rondkijken/Mikken

C-Toetsen:

```

          (^)=====Vooruit lopen
Naar Links =====(<) c (>)=====Naar Rechts Strafen
Strafen          (v)=====Achteruit lopen

```

Z: Vuren

Start: Pauze

A: Druk op A om vooruit door de wapens te bladeren.
B: Druk op B om achteruit door de wapens te bladeren.

L: Kaart aan/uitschakelen

R: Springen

R + c(^): Inzoomen als je in Sniper Mode bent.
R + c(v): Uitzoomen als je in Sniper Mode bent.

Arcade:

Vierpunddruktoets:

```

          | |<-----Verander ammo
Verander van ____| |____
wapen (vb.->| |<--Activeer Sniper Scope
Mag60 naar |____|____|
Pistol) | |
          |____|<-----Bukken

```

Analoge Stick: Hiermee beweeg je Turok

C-Toetsen:

(^)=====Naar beneden kijken/mikken
Naar Links =====(<) c (>)=====Naar Rechts Strafen
Strafen (v)=====Naar boven kijken/mikken

Z: Vuren

Start: Pauze

A: Opent Wapenwiel A.Wijs met de Analoge Stick naar het wapen dat je wil.

B: Opent Wapenwiel B.Wijs met de Analoge Stick naar het wapen dat je wil.

L: Kaart aan/uitschakelen

R: Springen

R + c(^): Inzoomen als je in Sniper Mode bent.

R + c(v): Uitzoomen als je in Sniper Mode bent.

Items

- Silver Health. Voegt 2 punten bij jouw Health.

- Blue Health. Voegt 10 punten bij jouw Health.

- Full Health. Herstelt tot 100 Health als het mogelijk is.

- Ultra Health. Zeldzaam, voegt 100 Health toe.

Nota - Blue en Orange stoppen met werken als je 100 Health hebt, maar Silver en Golden niet.Vb.: Als je 100 Health hebt en je pakt een Silver/ Golden Health, zal je meter naar 102/200 Health stijgen. Maar de limiet is 200.

Golden Life Force - Voegt 1 punt tot jouw Life Force Meter. Eens het aan 100 komt, krijg je een extra leven.

Red Life Force - Hetzelfde als een Golden, alleen voegt het 10 punten bij.

Respawning Ammo/Health - Soms kun je een "whishhhh" geluid horen. Dit betekent dat er ammo en/of Health is teruggekomen. Zo'n plaatsen vind je meestal bij bazen, grote gevechten, en Oblivion Warp Portals. Deze kunnen ook in de levels zelf gevonden worden.

Save Portal - Een piramide vormige warp portal met een paarse gloei. Binnen krijg je 3 keuzes:

- Save: bewaart je spel (Controller pak nodig, 90 pagina's per spel).

- Ammo: Je ammo word tot het maximum aangevuld (ook speciale ammo zoals: Explosive Shells, Tek Arrows ...)
- Health: Je Health word tot 100 health hersteld.

```

=====
/-----/
|       |
|       |=====
|       |          III. Wapens          |
|       |=====
|       |          @#*                  |
|       |          @_*                  |
|       |          @#%                  |
| ./    |          @#@                  |
|/      |          #####@$$%>         |
|       |          ##;"'""'""'         |

```

Legende:

(Naam Wapen)

Vindplaats: Waar vind je het voor de eerste keer?

Kracht: Hoe krachtig is het?

Handigheid: Zul je het veel gebruiken?

Best Tegen: Geen uitleg nodig.

Slechtst Tegen: Ditto.

Nota's: Beschrijving wapen en shoten

1 - Talon

Vindplaats: Je hebt dit in het begin van het spel.

Kracht: Klein.

Handigheid: klein.

Best Tegen: Kleine of zwakke vijanden.

Slechtst Tegen: Sterkere vijanden, iets met een wapen.

Nota's: Dit is gewoon een stuk leer aan het hand van Turok. En daaraan 2 scherpe, stompe punten of tanden. Wanneer je ermee aanvalt, zal Turok er eigenlijk mee 'krabben'.

2 - Bow

Vindplaats: Je hebt dit in het begin van het spel.

Kracht: Hangt af van hoelang je Z ingedrukt houd.

Handigheid: Medium.

Best Tegen: Grote, trage vijanden.

Slechtst Tegen: Het tegengestelde.

Nota's: Een doodgewone boog en pijlen.

3 - .9mm Pistol

Vindplaats: The Port Of Adia.

Kracht: Gewoon.

Handigheid: hoog.

Best Tegen: De meeste vijanden

Slechtst Tegen: Vijanden in de latere levels, bazen.

Nota's: Een gewoon pistool met .9mm kogels. Handig in de eerste levels.

4 - Flare

Vindplaats: Je hebt dit in het begin van het spel.

Kracht: N/A

Handigheid: hoog

Best Tegen: N/A

Slechtst Tegen: N/A

Nota's: Dit lijkt op het .9mm pistool. Maar dit wapen wordt enkel gebruikt om donkere gangen te verlichten. Als je geschoten hebt begint een meter te vullen, als hij gevuld is kun je nog een keer schieten. De "pods" die het afschiet blijven aan de muren hangen.

5 - Tek Bow

Vindplaats: The Port Of Adia

Kracht: Medium

Handigheid: Hoog

Best Tegen: Sterke vijanden

Slechtst Tegen: Zwakke vijanden, of kleine snelle vijanden

Nota's: Een pijl en boog gemaakt uit staal en hout met Sniper Scope. Je kunt ook nog gewone pijlen gebruiken, maar het belangrijkste voordeel is dat je ook nog Tek Arrows kunt afschieten. Dit zijn pijlen met een explosieve punt die wanneer ze iets raken, een raar geluid maken en dan ontploffen!

6 - Shotgun

Vindplaats: The Port Of Adia.

Kracht: Heel hoog.

Handigheid: heel hoog.

Best Tegen: grote doelwitten op een kleine afstand.

Slechtst Tegen: Het tegenovergestelde

Nota's: Een gewone Shotgun. Deze kan gewone en Explosive ammo afschieten. Zwak op lange afstand, maar krachtig op korte afstand!

7 - Mag60

Vindplaats: The River Of Souls

Kracht: Heel Hoog

Handigheid: Heel Hoog

Best Tegen: Zware Jongens

Slechtst Tegen: Het tegenovergestelde

Nota's: Een krachtiger pistool. Een upgrade voor het Pistol, de Mag60 vuurt 3 kogels in een seconde. Het lijkt misschien zwak als je het gebruikt, het neemt maar een verrassende kleine hoeveelheid kogels om van die grotere vijanden te doden.

8 - War Blade

Vindplaats: The River Of Souls

Kracht: Heel Hoog

Handigheid: Heel Hoog

Best Tegen: Alles

Slechtst Tegen: eu... Bazen?

Nota's: Een upgrade voor de Talon. Dit laat de Talon op een boter-mesje lijken.

9 - Tranquilizer Gun

Vindplaats: The River Of Souls

Kracht: zwak

Handigheid: beperkt

Best Tegen: zwakkere vijanden

Slechtst Tegen: Het tegenovergestelde

Nota's: Dit schiet 'darts' dat verdovingsmiddel bevat. Dit werkt enkel op vijanden met een dunne huid (Endo's), probeer dit nooit te gebruiken op een Purr-Linn! O ja, als de vijand wakker word zal hij wraak willen en veel sterker zijn, dus pas op.

10 - Grenade Launcher

Vindplaats: The River Of Souls

Kracht: Hoog

Handigheid: beperkt

Best Tegen: Zware Jongens

Slechtst Tegen: Het tegenovergestelde

Nota's: Lang wapen, met lichtjes op de zijkant... Leuke explosie!

11 - Riding Gun

Vindplaats: /

Kracht: extreem Hoog

Handigheid: beperkt. Enkel in Level 2.

Best Tegen: alles

Slechtst Tegen: /

Nota's: Dit zijn de Raket-lanceerders en Machinegeweer op de rug van de Styracosaurus. Vergeet niet dat je het machinegeweer kunt gebruiken met de R-Knop en dat je raketten afvuurt met je Z-knop.

12 - Shredder

Vindplaats: The Death Marshes

Kracht: Extreem Hoog

Handigheid: Extreem Hoog

Best Tegen: Dingen die gewoon niet dood willen

Slechtst Tegen: Iets dat kan gedood worden met iets ander.

Nota's: Een groot, alien-achtig wapen. Het is grijs

Upgrade voor de Shotgun, dit ding is TWEE maal zo sterk. Dit zal zelfs de formidabelste vijanden uitschakelen. Als het iets raakt, vlees of iets anders, zal de straal afkaatsen en steeds blijven afkaatsen op de muren. Dodelijk binnen! Kan ook Explosive Shells gebruiken.

13 - Plasma Rifle

Vindplaats: The Death Marshes

Kracht: Heel sterk op kleine afstand, zwak op lange afstand.

Handigheid: Hoog

Best Tegen: Alles eigenlijk

Slechtst Tegen: kleine dingen

Nota's: Grijs, blinkend wapen met een grote Sniper Scope. De laser wat het afschiet is groen. Wanneer de straal iets raakt ontploft die. Het gebruikt Plasma Paks voor ammo, je krijgt 150 Plasma-eenheden. Lijkt veel? Fout, elk schot neemt 5 eenheden weg dus krijg je maar 30 schoten. Vuurt geconcentreerd Plasma af, maar het effect neemt af als het lange afstand moet afleggen. Eigenlijk maakt dit de Sniper Scope wat beperkt in gebruik, maar een schot in het hoofd zal waarschijnlijk de vijand wel doden. Goed wapen!

14 - Charge Dart Rifle

Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones

Kracht: N/A

Handigheid: Hoog

Best Tegen: Grote, sterke vijanden

Slechtst Tegen: het omgekeerde

Nota's: Lang en geel. Hoe langer je de Z-knop inhoudt, hoe sterker het schot. Als het de vijand raakt zal de vijand hiervan enkele seconden stilstaan. Het ideale moment om toe te slaan!! Gebruik je War Blade of 1 kogel van je Pistol of nog beter 1 pijl, die je daarna uit het hoofd van je vijand trekt om de vijand af te maken! Dit wapen is soms handig als je weinig Health of weinig ammo hebt.

15 - Cerebral Bore

Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones

Kracht: Extreem hoog

Handigheid: beperkt

Best Tegen: Bad-Asses

Slechtst Tegen: Iets klein of iets zonder genoeg intelligentie.

Nota's: Rond, het lijkt bijna op een zeeschelp. De boren zijn blauw en draaien rond in de lucht. Waarschijnlijk het goorste wapen dat ik tot nu toe gezien heb! Als de lock-on op een vijand is gelockt blijft het de vijand volgen. Als je schiet, vliegt er een draaiende blauwe bol onmiddellijk naar het hoofd van de vijand en land op het hoofd van de vijand. Onmiddellijk daarna begint het door de schedel van de vijand te boren naar het kostbare weefsel binnenin. Na een fontein van bloed en goor en geluiden die mij kippenvel doen krijgen, zal de boor geweldig ontploffen, juist voor dat tikkeltje meer! Geweldig wapen maar handigheid is beperkt want je moet op de vijand locken en als ie op je aan het schieten is dit niet zo handig! Oh ja, nog iets, het kan niet locken op vijanden met te weinig hersengolven. En het volgende ben ik niet zeker van, maar als je op vijanden met een dikke schedel schiet dan zal de boor niet boren maar onmiddellijk ontploffen (bv. Op een War Club)

16 - Harpoon Gun

Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones

Kracht: Gemiddeld

Handigheid: beperkt

Best Tegen: Onderwater Vijanden

Slechtst Tegen: Eu...

Nota's Dun, er steekt altijd een speer uit. Het is gewoon net als een Bow onderwater te hebben.

17 - Torpedo Launcher

Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones

Kracht: Heel Hoog

Handigheid: beperkt

Best Tegen: Onderwater Vijanden

Slechtst Tegen: Eu...

Nota's: Het vult de hele onderkant van het scherm, torpedo's zijn klein en er komen veel bellen uit aan de achterkant. De hoofd-bedoeling is, naast het uiteenblazen van vijanden, om je veel sneller te laten zwemmen. Wees gewoon voorzichtig want als je stopt, stopt de propeller niet onmiddellijk. Wat dit wil zeggen is dat je nog eventjes vooruit blijft gaan.

18 - Flamethrower

Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones

Kracht: Gemiddeld

Handigheid: Beperkt

Best Tegen: Insect-achtige vijanden

Slechtst Tegen: al de andere vijanden

Nota's: Acclaim stelt heel trots voor: de eerste vlammenwerper in game-geschiedenis die polygonaak vuur schiet! Toast vijanden en zie ze rondlopen en met hun armen zwieren terwijl het vuur hun huid traag opbrandt. De ammo is snel op dus kijk uit naar hervullingen.

19 - Sunfire Pod

Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones

Kracht: Bijna niets

Handigheid: Heel beperkt

Best Tegen: Blind Ones

Slechtst Tegen: al de rest

Nota's: Een blinkende bol die kan gesmeten worden. Houd Z in om het verder te smijten. Smijt het op de grond en... FLITS! De vijanden in de kamer worden verblind en kunnen niets doen voor enkele seconden. Maar, de Charge Dart Rifle is veel beter. Het enige goede nut is dat het Blind Ones dood met 1 Sunfire Pod.

20 - Proximity Fragmentation Mine (PFM) Layer

Vindplaats: The Hive Of The Mantids

Kracht: Heel zwak

Handigheid: Heel laag

best tegen: niets

slechtst tegen: alles

Nota's: Luister naar wat het doet en zeg me dan of dit cool klinkt: Het legt een mijn dat zal biepen. Wanneer een vijand dichtbij komt, zal het heel snel biepen en dan rood flitsen. Het zal dan omhoog springen en dan ontploffen en hierdoor iedereen zijn onderbenen afblazen. Het enige nadeel is: je kan 5 mijnen moeten gebruiken voordat iemand zijn benen er afgeblazen worden, wat eeuwig kan duren omdat 75% van de tijd zal het niet omhoog springen, zelfs wanneer de vijand op het verdomde ding staat!

21 - Firestorm Cannon

Vindplaats: The Hive Of The Mantids

Kracht: Heel Krachtig

Handigheid: Extreem hoog

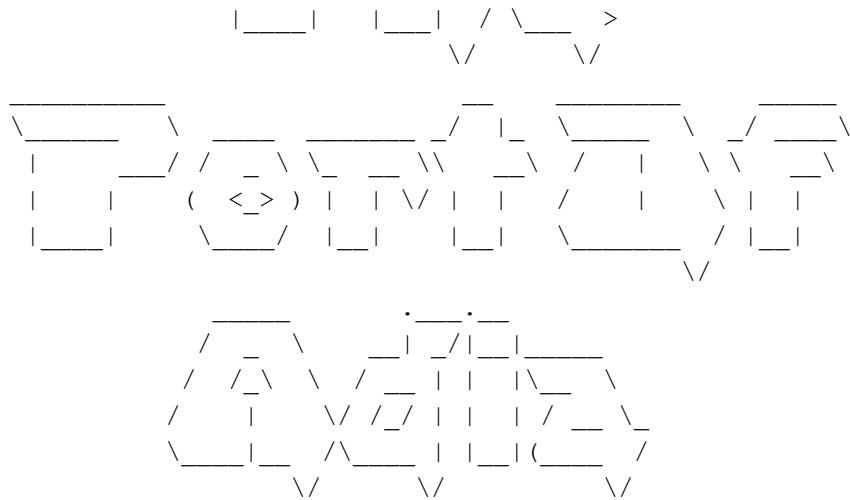
Best tegen: Alles

Slechtst tegen: Kleine, snelle vijanden

Nota's: Ken je een Minigun? Ja, ok. Neem dat wapen en voeg er heel coole lichteffecten aan toe en wat bewegende delen en je hebt dit wapen. Het gebruikt Plasma Paks, de zelfde als de Plasma Rifle. Eens je dit wapen hebt, geloof me, zal je niet meer zoveel dood gaan! Dit wapen kan vijanden openrijten in enkele seconden, zelfs de sterkste van allemaal! Het nadeel? Dat is het beste gedeelte: er is geen! Elk schot neemt maar 1 eenheid af tegen de 5 van de Plasma Rifle!

22 - Scorpion Missile Launcher

Vindplaats: The Hive Of The Mantids



=====

Objectieven:

- a. Activate 3 Distress Beacons
- b. Rescue 4 Children
- c. Activate the Warp Portals
- d. Locate The Energy Totem And Defend It At All Costs

Nieuwe Wapens:

- Bow
- Flare Gun
- Talon
- .9mm Pistol
- Shotgun
- Tek Bow

Vijanden:

- Compys
- Death Guards
- Endtrails
- Raptors
- Raptoids
- Sentinels

Speciale Vijand: geen

=====

Dit is in mijn mening het gemakkelijkste level, maar daarom niet het korste!

Spring in het water en neem de Life Force in de alkoven onder water. Neem vervolgens de Life Force die in de gebroken delen van het ship liggen. Volg het pad en een heleboel dingen zullen ontploffen als je het passeert. In een gat dat in de muur geblazen wordt vind je een soort machine -- dit is een Distress Beacon! Maar, je hebt een Power Cell nodig om het te activeren. Blijf lopen en je zal een ton bij een muur zien staan, schiet er een pijl tegen om het op te blazen, dit laat een gat in de muur achter. Klim op de ladder en zoek achter de Power Cell. Ga nu terug naar de Distress Beacon en plaats de Cell erin (Je moet er gewoon tegen lopen). Ga nu terug naar waar je de Cell hebt gevonden en loop verder tot je in een grote kamer met ondiep water en een ladder tegen een platform. Op de top is een Warp: gebruik deze nog niet. Spring eerst naar de kapotte ladder. Die is gebroken in het midden, zo dit de enigste manier om daar boven op te geraken is.

Neem het .9mm Pistol en ga nu door de Warp.

Loop vooruit en neem de sleutel. Loop achter de hoek en schrik je dood als 2 Raptoids naar je springen. Dood ze alletwee en ga verder, en blaas de ton op om een kleine tunnel te maken. Ga door tot aan de andere kant. Spring in het water en zwem door de tunnel. Het einde LIJKT geblokkeerd door stenen, maar is het niet. Spring op de stenen en loop naar een hoger gelegen gebied. Klim op de ladder die je vind en nu ben je op de platformen in de vorige kamer. Dood de Endtrail rechts, en draai de schakelaar om. Loop verder op de platformen om een tunnel te vinden. Neem de Flashlight, nu kan je zien in deze donkere tunnels! Op het einde is een schakelaar, draai deze om om verder te kunnen. Loop tot je aan een kooi met een kind in komt. Dood alles in dit gebied en ga dan achter de kooi om een gang te vinden, in de splitsing ga je eenders welke richting uit want het leidt naar dezelfde kamer. Dood de Endtrail boven om een deur te openen. Draai deze om, dit zal 2 dingen doen: Een deur achter je openen en een Raptoid loslaten, dus pas op. En de kooi openen, en omdat het kind te stom is om er uit te lopen, moet je haar aanraken. "Thank you, Turok!" hoe... schattig... (huivert). Ga nu terug naar de kamer met het water en ga door de deur dat geopend is. Ga nu door de Warp.

Als je uit de warp komt kun je juist het hoofd van een Endo (Endtrail) zien... Ik denk dat je wel weet wat je moet doen. In het puin is een schakelaar, zet deze om voor wat health. Ga om de hoek om een groep Compys te vinden, dood ze met je Talon, je kan ze letterlijk openrijten! Als ze dood zijn moet je de schakelaar die ze bewaakten omzetten. Dit zal een deur dichtbij openen. Erachter zal een Endo achter een kist schuilen en dus bijna onmogelijk om hem te doden. Je kan hem zo doden maar als je niet goed kunt mikken kun je op de ladder dichtbij klimmen en hem zo doden. Zet de schakelaar om om een deur te openen voor een paar Raptors. Klim op de volgende ladder en zet de schakelaar om en klim dan terug naar beneden. Ga door de gang die open is gegaan en spring naar naar de Ultra Health. Ga nu verder. Op het einde van dit alles is een nieuw gebied. Als je het gebied verkent zul je na een tijdje een Endo vinden die de uitgang bewaakt. Dood hem, schiet dan op de ton dichtbij. Het gat dat de explosie maakt bevat een Power Cell. Neem de Cell en loop wat terug tot je een grote opeenstapeling van kisten en kratten ziet. Beklim ze om een Distress Beacon te vinden. Nog maar één. Ga nu de Warp in dat de Endo bewaakte.

Dit gebied lijkt heel erg op het vorige... alleen groter. Ga op de helling en laat de Endo vol met heet lood. De deur dat hij aan het bewaken was zal open gaan, binnen is een schakelaar. Die opent 2 deuren. Één met de schakelaar dat de uitgang van dit gebied zal openen, en de andere een Power Cell. Neem die op en ga dan naar de stapel kisten. Achter de kisten is de laatste Distress Beacon! (objectief a volbracht) Zet nu de schakelaar om en ga door de deur en volg het door vijanden gevulde pad tot je bij een brug komt. Als je dichterbij komt, zal de brug zakken en kun je de Shotgun nemen, maar neem deze nog niet! Mik eerst op de tonnen waar een Endtrail achter staat, om ze doen ontploffen, zou hij dit overleven kun je hem gewoon doden met je .9mm. Nu mag je de Shotgun nemen. Bewaar dit wapen voor wanneer er meerdere Endo's in je gezicht staan. Woohoo! De eerste Save portal van het spel! Save en zet dan de schakelaar om. Dit pad loopt dood... moest je het nog niet gemerkt hebben, de brug met de Shotgun loopt over een vorig gebied. Maar de schakelaar heeft daar wat nieuwe deuren

geopend, dus spring naar beneden en dood de Endo (Maak je geen zorgen over hem te vinden... hij zal aan jou vinden!) Ga nu de riolen binnen, schrik je dood aan de Raptor en de Raptoids en klim dan de ladder op en zet de schakelaar om. Kijk naar links... aha! Nieuwe gang. Spring er naar toe. Nog een gevangen kind... Twee Endo's zullen je begroeten. Als ze beiden dood zijn zal er een gang open gaan en de schakelaar van de kooi onthullen. Ga het kind aanraken en ga naar de warp boven.

Klim op de ladder, dood de Raptoid en neem de Level Key. Nu ben je terug op de platformen in de kamer van het begin van het level. Maar deze keer is er een NIEUWE deur open! Ga binnen en spring in de warp. In dit gebied is een Ultra Health te verdienen, maar wees gewaarschuwd dit is enkel voor de beste schutters! Schiet op de vogels die boven dit gebied cirkelen, eens je ze allemaal gedood hebt gaat er een deur open, klim op de ladder rechts van de waterval en ga de gang in spring op het einde van de gang op het dak van het huis en neem de Ultra Health. Ga nu rechts aan de waterval. Volg het pad door de tunnel tot je bij een Warp Portal komt en activeer deze met de schakelaar dichtbij en ga de Warp Portal in. Ga door de gang na de cut-scène naar het bovenste gedeelte van dit gebied en ga verder. WACHT! Stop, kijk naar links en zoek de rand met drie blauwe health's. Ga daar naartoe en kijk naar beneden. Zie je die alkoof met die schakelaar? Spring naar die alkoof en zet de schakelaar om. Dit zal een deur openen in de waterval beneden. In dit kleine kamertje is een Level Key die bewaakt wordt door een Endo. Dood de Endo en neem de Level Key, ga nu terug naar het bovenste gedeelte van dit gebied en ga nu verder. Op het einde is een Save Portal en een Warp.

Neem de Tek Bow die recht voor je ligt. Ga om de hoek en dood ALLES! Klim op het puin en spring naar de ladder. Zet de schakelaar om en ga door de nu open deur. Spring naar beneden en loop naar naar de bruggen toe en ze zullen naar beneden komen. Hierdoor zullen er wel een paar Raptoids vrij gelaten worden. Blijf gewoon schakelaars omzetten en vijanden doden en je zal na een tijdje nog een wenende lastpost redden. Ga nu terug naar boven en spring deze keer over het puin. Zoek naar de waterval met aan elke zijde een schakelaar en zet deze beiden om. Ga door de nu geopende tunnel. Ga het huis binnen en zet de schakelaar om en ga door de deur dichtbij die je juist geopend hebt. Op het einde van de gang is nog een huis, deze keer is de schakelaar in het gebied onder de trappen. Ga de helling op en dood de vervelende Endo, loop over de brug, dood nog een Endo en ga dan in de Warp.

Nog een huis! Voor deze schakelaar moet je op een stapel kisten en kratten springen (dus niet de schakelaar in de alkoof!). Als je deze omzet gaat er een deur recht onder je neus open, letterlijk. Ga een beetje achteruit: aha! Nieuwe tunnel! Op het einde hiervan is een kind, opgesloten in een kooi, waar ze hoort... eu... arm ding. Wandel naar de bruggen en ze zullen (zoals altijd) naar beneden komen. Baan je een weg naar boven en zet de zwaar bewaakte schakelaar om. Ga nu het kreng redden... eu... het schattige kleine meisje redden (objectief b volbracht). Val naar beneden en spring in de warp.

Je bent nu opnieuw in het gebied met de huizen... Ga naar waar je het gebied voor de eerste keer bent binnengekomen, spring dan op het dak van het huis. Spring op het andere dak voor een full health, als je die zou nodig hebben. Spring nu terug op het eerste

dak en zoek achter een alkoof met een schakelaar. Verander in Mario en spring er naartoe en zet de schakelaar om. Ga door de nieuwe gang en je zal nog twee schakelaars vinden. Zet ze beiden om en ga dan terug om nog een nieuw gebied te vinden. Zet de volgende schakelaar om en ga naar de volgende kamer, dood alles... Ga de helling op en zet de schakelaar om. Ga naar het nieuwe gebied... en ga nu in de warp!

Zet de twee schakelaars om, ga naar het nieuwe gebied, zet de schakelaar om die zich beneden bevind, Ga nu het huis binnen langs de andere zijde, zet de schakelaar om, klim op de ladder, dood de Endo, neem de Level Key, zet de schakelaar om en huppel blij naar de warp. Als ik nog een keer "schakelaar" moet zeggen, ga ik schreeuwen...

Dood de twee Endo's. Spring dan op de kisten en kratten en zet de...schakelaar...(AAAAHHHHH!!!!) om. Volg het pad terwijl je speelt met je reptielige vriendjes tot je bij een Save Portal komt. Save en ga verder.

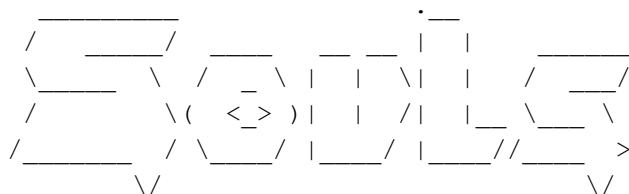
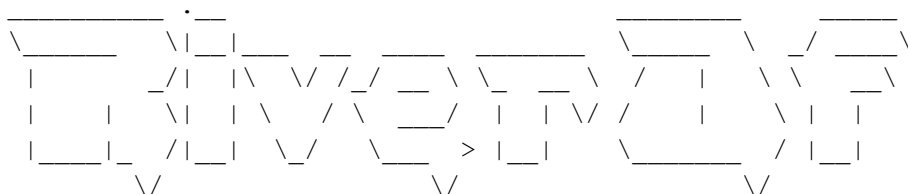
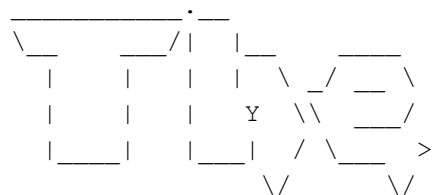
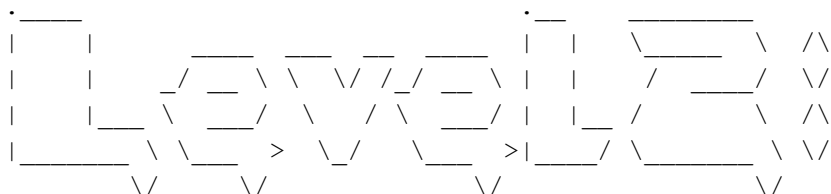
Gebruik je Shotgun NIET, tenzij je niets anders meer hebt, je zal me later dankbaar zijn... Je moet hier op smalle platformen lopen hoog in de lucht met HEEL VEEL Endo's in de buurt. Negeer hun, want ze proberen te doden zal het zelfde effect hebben op jou. En trouwens, het is sneller om gewoon te lopen. Maar op het einde moet je er een paar doden om verder kunnen. O, ja onderweg zal je een gesloten deur tegenkomen dood de paar Endo's die zich in de buurt bevinden voor een Ultra Health. Trouwens, kijk waar je je voeten zet, het is een HEEL eind naar beneden. Op het einde zal je in een nieuw gebied komen. Klim op de linkse ladder en zet de schakelaar om, ga dan terug en klim op de ladder in de nieuwe alkoof, binnen is nog een Level Key. Klim dan rechts op de series van ladders om een nieuwe tunnel te bereiken. Scheur de Compys uiteen met je Talon en klim dan op de ladder links en zet de schakelaar om voor een nieuwe tunnel en klim dan op de andere ladder voor een nieuwe gang. Nog meer huizen! Klim de ladder op Ga naar boven en je zal tegen twee Endo's tegelijkertijd moeten vechten...in een huis...met veel gangen...ouchies. Helemaal boven is nog een Level Key. Ga naar buiten en ga in de twee alkoven en zet de twee schakelaars daar ook om. Ga nu terug naar buiten, over de brug en door de gang in een nieuw gebied. Klim hier de ladder af en druk op de Warp Portal schakelaar(objectief c volbracht). Klim nu terug naar boven en spring in de Warp Portal.

Na indrukwekkende cut-scène heb je weer controle over Turok. Loop naar het stuk van de Nuke. Als je probeert het stuk te nemen slaat de deur voor je neus dicht! Nu zul je tegen twee rare monsters met bijlen en granaten, Sentinels genaamd, moeten opnemen en dan tegen twee monsters van ongeveer 2,5 meter opnemen met een gigantisch wapen (het is verdorie groter dan jou!!), deze worden Death Guards genoemd. Als je veel Shotgun Shells hebt dan wordt dit een makkie! Nadat je ze allemaal gedood hebt kun je het deel van de Nuke nemen! Loop nu naar de warp maar zodra je die benadert begint een cut-scène waarin Adon uitlegt dat dit niet een *echte* Warp Portal is, maar een *valse*. OK, goed genoeg. Spring nu in de warp. Wanneer je terug verschijnt sta je voor de *valse* Warp Portal. Ga door de gang links en wanneer je terug in het vorige gebied komt moet je naar beneden springen en naar links gaan. Ga de gang in en zet de twee schakelaars om, om een deur dichtbij te openen. Dood de Endo, verzamel de ammo en health en spring in de

warp.

Nu moet je de Totem verdedigen tegen 10+ Endo's! Ook hier is de Shotgun heel handig. Het zou niet zo moeilijk moeten zijn. Nadat ze allemaal dood zijn (objectief d volbracht) zul je naar de "Hub" gewarpt worden.

" T H E B E S T I S Y E T T O C O M E "
=====



=====

Objectieven:

- Destroy 2 Soul Gates
- Banish the 3 Sisters Of Despair
- Locate The Energy Totem And Defend It At All Costs

Nieuwe Wapens:

War Blade
Mag60
Grenade Launcher
Tranquilizer Gun

Vijanden:

Compys
Death Guards
Endtrails (+ het geavanceerde type)
Gun Emplacement
Leaper
Lord Of The Dead
Lord Of The Flesh
Raptors
Raptoids

Sentinels
Small Spiders
UnDead

Talisman: Leap Of Faith
Speciale vijand: Sister Of Despair (3)

=====
Welkom op één van de langste en lastigste levels uit Turok2! Geen zorgen met deze gids wordt dit een makkie!

In het deel met de Styracosaurus moet je goed rondkijken want er valt een Ultra Health te verdienen! Als je goed kijkt kun je in de verte torens zien; schiet tegen de torens en als je op een toren schiet zal je een krakend geluid horen, het volgende moment stort de toren in! Eens je ze allemaal hebt zal een bericht op je scherm verschijnen: "Gate Open". Als je nu naar het einde van dit gebied gaat zal je onderweg een poort open zien staan die voordien nog niet open was, hier ligt een Ultra Health en +/- 10 Red Life Force!

Voor je zie je een Styracosaurus, als je hem benadert zal Turok er op klimmen. Nu bestuur je de Styracosaurus! Vuur raketten af met de Z-knop en vuur gewone kogels af met de R-knop. OK, ga nu naar links en volg het pad tot je bij wat gebouwen aankomt. Nu DIT is grappig! Al de vijanden zullen gewoon op wacht staan en rondlopen en als jou zien zullen ze rondlopen, schreeuwen en met hun armen in lucht rondzweven! Omdat je oneindig veel ammo hebt... Heb veel plezier met de slachting van deze beesten! OK, waar was ik... ga naar links en door de gebouwen door. Volg het pad daar en je zal de eerste Gun Emplacement zien. Vernietig dit vlug, en dan zal de poort achter het naar beneden gaan. Ga verder...

Ga door de tunnel of blaas de muur op voor een kleine omweg (je kan zien dat de muren vals zijn omdat deze lichter zijn). In ieder geval je komt met beiden in het zelfde gebied terecht. Om deze poort te laten zakken, moet je de raket-lanceerder dat boven op het gebouw staat opblazen, je kan het nog juist zien? Je zal je raketten moeten gebruiken... wanneer de raket-lanceerder weg is, zal de poort zakken. Blaas die Gun Emplacement op. Ga naar rechts en volg het pad. Blaas die twee Gun Emplacements op en ga verder. Blaas de raket-lanceerder die op een gebouw in de buurt staat op om de poort te doen zakken. O ja, een tip om de raketten te ontwijken: gebruik je Strafe-knoppen! Ik was je dit vergeten te zeggen.

Blaas de raket-lanceerders op die op de gebouwen staan, wanneer je dit gedaan hebt moet je de stammen wegblazen om verder te gaan. Na je door de tunnel bent gegaan kom je bij een hele groep Endo's die maar al te graag de trekker overhalen! Dood ze voordat ze je Health drastisch verminderen! Ga nu verder. Blaas de twee raket-lanceerders op die zich in de buurt bevinden om de poort te laten zakken en ga verder. Vernietig de twee Gun Emplacements en ga verder. Volg het pad, de brug over, blaas de stammen op, vernietig de raket-lanceerders. Achter de gebouwen is een tunnel, ga er door en vertrappel de Raptoids. Blaas de raket-lanceerders op het einde op en ga over de brug. Parkeer jezelf en Turok zal automatisch van de Styracosaurus komen. Klim nu op de ladder en Save in de Save Portal. Ok, heb je de Ultra Health? Ja? Goed, spring nu in de Warp.

Dood de twee vriendelijke Endo's. Kijk naar de andere kant van de kloof... zie je die twee rare objecten in de muur? Geloof het of niet, dit is een schakelaar. Schiet op het ronde deel en de schakelaar zal geactiveerd worden. Schiet op beiden en de brug zal zakken. Ga over de brug, MAAR GA NOG NIET NAAR HET VOLGENDE GEBIED! Zie je die ton rechts van je? Schiet erop en er zal een gat in de muur geblazen worden. Ga erdoor en klim op de ladder. Gebruik de Sniper Scope op de Tek Bow om naar de andere kant van de kloof te kijken. Zie je die ton daar? Schiet daar ook op en er zal daar een pad verschijnen. Spring naar beneden en klim daar op de ladder. Naast het krijgen van een TON aan power-ups, zal je de War Blade vinden! Nu mag je naar het nieuwe gebied gaan. Dood de vervelende klootzakken, genaamd Compys en zoek naar Power-Ups. Ga daarna door de tunnel rechts. Dood alle vijanden. Zoek achter de schakelaar op de muur, schiet erop om de brug te laten zakken. Ga naar links of naar rechts, het maakt niets uit. Op het einde, in een alkoof is een Warp.

Dit gebied is rond, en zit vol met vijanden. Verken en je zou een Level Key moeten vinden. Ga door de tunnel in de buurt. Het zou een pad van Gold Life Force moeten zijn die de tunnel in gaat, en er zou een muur RECHTS van moeten zijn, is dit niet zo dan heb je de verkeerde tunnel, zoek een andere. Ok, dit gebied lijkt heel veel op het vorige. Er is hier ergens een ton met daarachter een schakelaar, zet die om en er zal een deur ergens in de buurt open gaan. Volg de gangen hier en je zal na een tijdje een schakelaar op de muur zien. Schiet op het ronde deel, zoals altijd, en er zal een grote brug naar beneden komen, zodat je nu over dat deel van de River Of Souls kan gaan (het groene water). Aan de andere kant, naast een hinderlaag van Raptoids, een Warp.

Rechts is een Save Portal, ga dus Saven. Dit is nog een rond gebied. Ga links of rechts het maakt niet uit. Je zal na tijdje een Endo tegenkomen die een ladder bewaakt. Dood hem en klim op de ladder. Ga door de deur en je zal in een groot gebied komen dat in de Intro van dit level voorkwam. Ga het grote, gouden pad op, waar de Raptor is. Ga naar de gesloten deur en ga naar links. Volg het pad en je zal een Endo zien die een schakelaar bewaakt. Dood hem en zet de schakelaar om. Hmm, die Endo's bewaken niet erg goed, vind je ook niet? :). Hoe dan ook, de schakelaar zal een paar deuren geopend hebben beneden. Spring dus naar beneden. Als je in een gebied met een Raptor in een deur, dan ben je aan de verkeerde kant, ga dus naar de andere kant, waar je een Endo en een Raptor zou moeten vinden. Dood ze en ga door de tunnel. Binnen krijg je voor het eerst te maken met je spinnerige vriendjes... of moet ik vijanden zeggen? Dood ze met je War Blade en ga verder. Boven vind je een gesloten Warp Portal Machine vinden. Zet de schakelaar, die zich in de buurt bevindt, om. Die zal deze niet openen maar zal twee openingen met de tralies voor openen. Ga terug en kruip in deze alkoven, die zich in de fontein bevindt, om twee Gate Keys te verzamelen.

Loop naar de grote poort en in de buurt van de twee beelden zijn er ergens twee gleuven zijn waar je de Gate Keys moet in plaatsen. De deur zal open gaan maar pas op! Er komen twee Endo's uit dus wees voorbereid. Ga binnen en kijk naar links: zet de schakelaar om, die zal de deur openen. Ga binnen en zoek achter de Warp Portal schakelaar, die zich op een stapel kisten bevindt. Nadat je de schakelaar hebt omgezet is de Warp Portal open, dus

ga er terug naar toe en spring in de Warp Portal.

Welkom in nog één van de 'valse portals' of 'Oblivion Portals'! Je zal het weer moeten opnemen tegen bloeddorstige Sentinels en Death Guards. Nadat de eerste golf gedood is, moet je in de gangen links en rechts gaan en de wachters doden. Klim op de ladders en draai aan de wielen, deze zullen een nieuwe deur openen. Dood de Lord Of The Flesh, MAAR ZORG DAT JE NIET IN DE LAVA VALT!!!! Het betekent een onmiddellijke dood! Na nog wat bloedvergieten vind je nog een stuk van de Nuke. Spring in de Warp.

Ga terug naar de kamer achter de grote deur. Duik in de fontein in het midden van de kamer. Zwem zo snel als je kan naar beneden en door de gang daar. Zet de schakelaar om en zwem terug naar boven. Ga door de deur die open gegaan is, verzamel de ammo, en spring in de Warp.

Verken het gebied, en je zal zien dat de Endo's een feestje houden, maar ik heb het gevoel dat je niet uitgenodigd bent. Blaas hun hoofd eraf voor ze de taart kunnen bovenhalen. Hier in de buurt is ergens een schakelaar, zet die om en ga door de deur. In deze lange gangen vol met schakelaars zal je na een tijdje een Grenade Launcher vinden, maar je kan er niet aan. Of toch wel? Ja, inderdaad je kan er aan. Ga er gewoon onder staan, tegen de muur dus, en spring een paar keer op een neer. Ga nu verder tot je een Mag60, een upgrade voor je Pistol, ziet. Spring er naartoe en neem de ammo. Ga terug naar de Endo Feest Plaats. Eén van de tonnen hier blaast een gat in de muur. Volg de gang. Schiet op de schakelaar om de brug te doen zakken. Zet de schakelaar in de gang om om de deur te openen. Ga naar rechts, door het kleine zijwegje en over de brug. Zet de schakelaar om en draai je om. Nu zal deze deur open gaan. Dood de Endo, en raak DIE schakelaar.

Nabij de ingang van dit gebied is een helling, loop die op om een grote open deur te zien. Op het moment dat je binnenkomt zal de deur dicht gaan en in het slot vallen. Welkom bij de eerste Soul Gate! Muhahah...legioenen van UnDead zullen beginnen uit de grond kruipen. Schiet onmiddellijk op de Soul Gate (ik stel voor om de Grenade Launcher te gebruiken en als die op is de Soul Gate te blijven bestoken met je Shotgun) tot die ontploft en trek je niets aan van die UnDead, ze doen 1 tot 2 Health af per keer ze bloed tegen je smijten en wanneer de Soul Gate vernietigd is, zal er een alkoof open gaan met een Full Health. O ja, er een Respawnning Ammo Depot voor Shotgun en Mag60 dus neem je tijd om je ammo bij te vullen.

Als je terug naar buiten gaat (dezelfde deur waardoor je binnenkwam), kijk op je rechterhand naar een open deur. Als ze gesloten is, kwam je door de verkeerde deur in dit gebied, dus ga naar de Endo Feest Plaats en blaas een ton daar op om het correcte pad te vinden. Eens je door de deur bent gegaan, moet je naar rechts of links gaan, het maakt niet uit welke richting je kiest. Op het einde vind je veel ammo, plus een Warp.

Ga vooruit en dood alles. Je vraagt je misschien af hoe dat je daar boven geraakt naar waar de Endo's waren...simpel... er zijn dunne paden in het begin van dit gebied dat je toelaten naarboven te geraken. Neem het rechtse pad en ga door de tunnel. Eens boven aangekomen moet je achter de schakelaar zoeken en deze omzetten. Ga nu terug naar beneden en je zal zien dat er een deur is open

gegaan en dat er een paar Raptoids zijn vrijgelaten. Dood ze en volg de LANGE greppel. Hier is niet veel, enkel een paar Endo's om te doden. Op het einde, ga naar links en de trappen op. In het volgende gebied zijn er twee Endo's, dus pas op. Schiet op de 2 schakelaars en de centrale pilaar zal omhoog komen, en je toegang geven tot nog een Warp.

Luister vanaf nu heel goed naar wat ik zeg want je kan je hier goed in de war brengen als je niet naar de juiste gebieden op het juiste moment gaat. Ga de ladder op en wanneer je boven bent, ga door de tunnel die rechts van je is. Volg die en je zal twee paden vinden, volg het pad met de Golden Life Force (of als je die al genomen hebt, het rechtse pad. Duik in de fontein. Zwem naar beneden, en ga naar LINKS en volg dat pad, een kamer in. Ga de Ga de hellingen om en in de kamer. De deuren zullen dichtgaan en er zullen Small Spiders binnenkomen, dood ze met je War Blade, en neem de pijlen en Ultra Health. Schiet nu met deze pijlen op het rare symbool op de muur tegenover de pijlen. Ga nu door de deur rechts om te vinden dat een nieuwe deur is open gegaan. Je kan het zien aan de splinternieuwe Endo. Ga door de deur en volg het pad. Ga naar rechts aan de eerste bocht, en volg gewoon dat pad. Na wat water, zal je in een gebied met een poort komen. Ga erdoor en in Warp.

Neem de Flashlight zodat je kan zien, en volg dan de gang. Loop tegen de poort en draai je dan om. Dood de UnDead en de poort zal open gaan. Je zal een andere poort vinden. Ga om de hoek en dood de Lord Of The Dead (grotere versie van UnDead, die vlammen afschiet). Klim op de ladder die achter hem is. Dood de spinnen, en spring in naar beneden in de hoofd-kamer. Dood al de Lord Of The Dead. Nu zal de eerste Sister Of Despair buiten komen. Dood haar. Er zijn hier ook een paar Respawning Ammo en Health depots om je te helpen. Wanneer ze dood is, ga de kamer uit en ga door dezelfde Warp dat je hier heeft gebracht.

Ga terug. Herinner je je dat ik je heb gezegd dat je LINKS moest gaan? Ga deze keer RECHTS. Je zal een centrale pilaar zien met verscheidene blokken in. Druk deze in en klim op de ladder op het naburige platform. Ga de brug over, door de gangen, over nog een brug, door meer gangen, en door de Warp.

Val in het nieuwe gebied en dood de Raptors. Baan je een weg, en ga door de gang. Aha! Lijkt erop dat hier nog een Endo Feest is! Blijf gewoon rechtdoor gaan. In het tweede Endo gebied, zal een van de tonnen een geheim gebied onthullen. Verken erachter en je zal een Tek Bow vinden die voor een kloof ligt. Gebruik de Scope van je Tek Bow om in te zoomen op de alkoof aan de overkant en schiet op het blok om een poort open te doen beneden. Spring naar beneden en ga door de gang. Volg de gang en ga, wanneer je de kans hebt, naar rechts en dan nog eens naar rechts. Zet de schakelaar om, nadat je aan de Leaper goeiedag hebt gezegd. De schakelaar zal de uitgang van deze gangen openen. In het volgende gebied, ga naar rechts bij de eerste bocht en ga door de poort, en in de Warp.

Dood alle Lord Of The Dead om de Sister Of Despair naar buiten te laten komen. Er zijn respawning Blue Health achter de tombe en respawning ammo in de buurt van waar je binnenkwam. Nadat ze dood is, vul je voorraad aan en ga door de Warp in de tombe.

Verken de rest van het gebied tot je de Tranquilizer Gun vind. Na

je die gevonden hebt moet je terug naar de plaats met de poort(er is daar ook giftig, groen water, als je het nu nog niet weet, het is de plaats waar je met je Tek Bow op dat blok hebt geschoten) en ga terug naar de Endo Feest Plaats. Ga nu door de gang, die links van je ligt. Ga rechts in het eerste gebied, en ga dan links in een kamer met veel zwembaden. Een van deze bevat een geheime gang, volg die naar de bodem en ga langs de andere kant terug naar boven, hier vind je nog een Level Key. Ga terug door het water en ga dan verder. Dood de Endo en zet de schakelaar om, dit opent een deur die je bent voorbijgekomen. Dood de Endo om een deur te openen en ga dan verder. Hmmm... het lijkt erop dat de Compys ook een feestje aan het bouwen zijn. Dood ze en blijf verder gaan. Ga links bij de volgende bocht om een Warp te vinden.

Nu zijn we in een gebied met een gesloten Warp Portal. Erachter is een brug, loop erover en ga in het volgende gebied. In dit gebied is de schakelaar die de Warp Portal activeert, maar ga nog niet terug! We zullen dit binnenkort doen. Ga verder en ga links de eerste kans dat je krijgt. Hier is een Save Portal rechts van je, zodat je eindelijk kan sparen ('t is verdorie tijd!). Ga nu terug naar waar je naar die Save Portal bent gesprongen en ga deze keer rechtdoor en spring in het gat. Baan je een weg door de Small Spiders bezette gangen. Dood alle Endo's in dit gebied die elk een deur bewaken. Een van de Endo's bewaakt de Sacred Eagle Feather die je nodig hebt. Eens ze allemaal dood zijn moet je in de Warp bovenop de helling springen.

Deze Graveyard is veel ingewikkelder dan de anderen. Ok, eerst moet je alle Lord Of The Dead doden in het eerste deel. Dit zal de poort naar het tweede gebied openen. Dood nu de al de Lord Of The Dead hier om de kleine huizen open te doen. In elk van de huizen zit een schakelaar, zet ze allemaal om, om de derde poort open te doen. Dit is het gebied waar je de Graveyard Keys in de gleuven gaat moeten plaatsen. Maar je hebt deze nog niet, dus zet de twee schakelaars links en rechts om, die openen wat huizen in het vorige gebied. Ga die huizen in en dood de Lord Of The Dead, ze bewaken elk een Graveyard Key. Neem de twee Graveyard Keys en ga terug naar het gebied met de gleuven om de Graveyard Keys in te plaatsen en plaats de Keys er natuurlijk in. Dit vormt een brug over het giftige water. Loop er over en dood dan de laatste Sister Of Despair (objectief b volbracht). Ga verder in deze tombe om wat items en een Ultra Health. Ga terug naar de warp die je naar deze Graveyard heeft gebracht en spring erin.

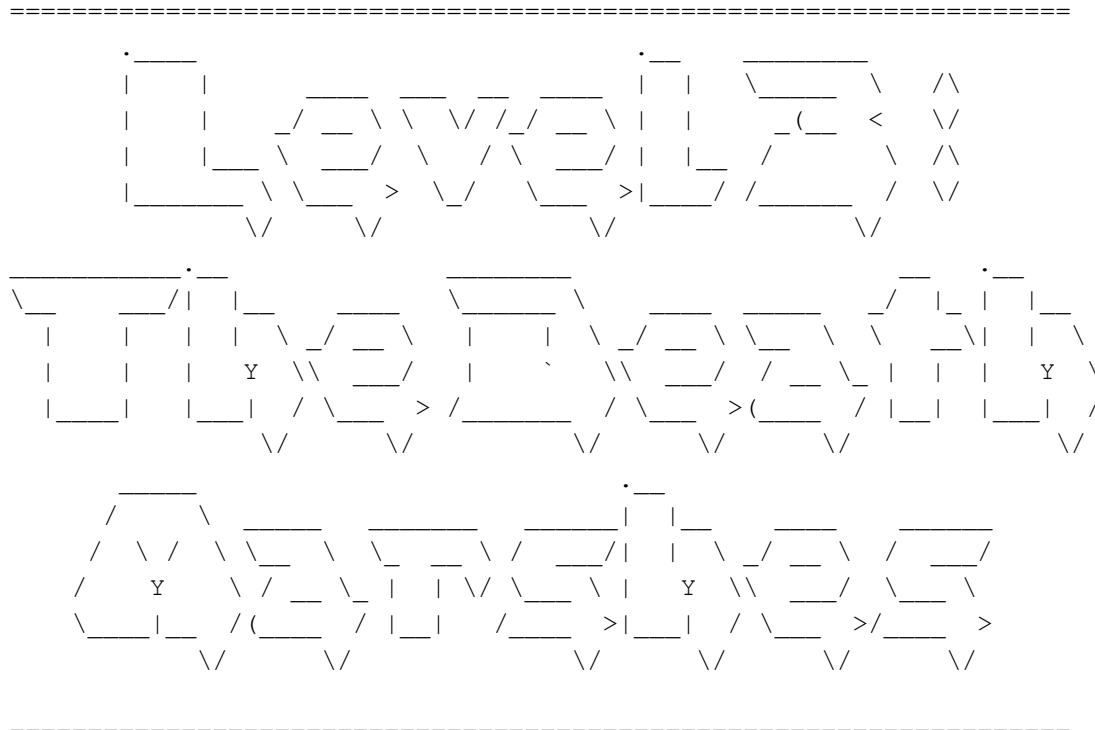
Neem de Sacred Eagle Feather, mocht je dit nog niet gedaan hebben en ga dan naar beneden en door de deur op je rechterhand. Dood de Endo die de deur bewaakt, zodat deze opengaat, maar ga er nog niet door. Ga in plaats daarvan naar links en je zou een tempel met een Endo langs beide kanten van de uitgang. Dood ze alletwee en de deur zou moeten openen. Neem de laatste Level Key op en ga naar de deur die zei dat je moest negeren en ga er door. Ga de helling op en dood de dinosoids. Ga door de deur en vernietig de laatste Soul Gate, gemakkelijk als je het mij vraagt, maar niemand heeft me iets gevraagd dus ik zal maar zwijgen (objectief a volbracht). Ga nu terug naar het gebied met de Warp dat je naar de laatste Sister Of Despair heeft gebracht. Achter de Warp is een vorig gebied, het gebied met de gesloten Warp Portal. Maar je hebt de de Warp Portal schakelaar omgezet dus de Warp Portal is niet meer gesloten! Spring er naar toe en stap in de Warp Portal.

Nu dat je de Sacred Eagle Feather hebt, kun je die offeren aan de goden. Nadat je de Leap Of Faith hebt gekregen van de Tally Man, moet je via de Warp terug naar buiten gaan.

Ga terug de brug over en blijf verder gaan tot je bij die splitsing komt waar je tot nu toe enkel maar naar links bent gegaan, ga deze keer rechtdoor. Nu ben je hoog boven het vorig gebied. Kijk rechts naar beneden, Spring naar het platform en zet de schakelaar om. Dit opent de uitgang van het level. Spring in het water en zwem door de deur die juist is geopend en spring in de Warp.

Ah! Maar je moet nog de Energy Totem beschermen tegen 20+ Endo's! Bwahahah... Weer is de Shotgun handig. Nadat ze dood zijn is objectief c volbracht en zal je naar de Hub worden gewarpt.

" O k , T I M E F O R A B R E A K "



- Objectieven:
- a. Rescue 5 prisoners
 - b. Destroy 3 ammunition Storage Facilities
 - c. Locate The Energy Totem And Defend It At All Costs

Nieuwe Wapens:
Shredder
Plasma Rifle

Vijanden:
Cave Worm
Death Guard
Endtrail
Juggernaut
Lord Of The Flesh
Raptoid
Raptor
Sentinel

Swamp Wasp
War Club
War Club Catapult
War Club Gunner

Talisman: Breath Of Life

=====
Wow, dit level is veel kleiner en minder verwarrend dan het vorige! Ik denk dat ze bij Acclaim er hebben aan gedacht dat we zoiets niet meer wilden meemaken!

Ga vooruit en schreeuw je te pletter als de War Club door de brug springt en deze compleet vernielt. Spring naar beneden en spring op de platformen links van je. Eens op de andere zijde, ga naar rechts en loop over de stammen. Blijf vooruit gaan en spring over de gebroken brug. Volg het pad van Life Force, en ga dan over de stammen. Ga het pad af en zoek achter een Level Key en ga over de modder brug. Blijf verder gaan... Blijf verder gaan... Voor wat hutten, op je linkerkant, vind je een kapotte brug die in de modder gaat. Dit is jouw teken om in de modder te gaan. Je zal een pad van Red Life Force in een alkoof zien gaan. In deze alkoof is een Satchel Charge te vinden. Neem de Charge en loop snel naar het hoofdpad voordat de Cave Worms je komen opeten. Eens terug daar, zul je een pad van Golden Life Force in een Warp zien gaan. Negeer de Warp en ga nog wat verder om een brug te zien die naar een kooi gaat. Dood de wachters en schiet dan op het slot om de kooi te openen. Ga de gevangene aanraken, hij is zoals de kinderen, te dom om gewoon naar buiten te lopen. Wacht! Er is nog meer te doen... Tegenover de kooi is een muur, kijk een beetje naar rechts en je zal een pad van Golden Life Force op een heel smalle rand zien gaan. Spring er naar toe en gebruik dan de stenen die wat verder liggen om naar een platform met een ladder te springen. Boven is een eenzame War Club en een groot gebouw. Dood de War Club en schiet de vier sloten van de deur. Binnen is een Warp, spring erin.

Nu zijn we in een Ammunition Storage Facility. Ga voorwaarts tot je een hele hoop grote kisten ziet. Als je de Satchel Charge hebt (zie hierboven) kun je die op de kisten plaatsen. Loop heel snel naar de Warp terug want de timer op de Satchel Charge is maar 5 seconden. Eens terug buiten, ga naar de Warp die ik zei die je moest negeren en spring erin.

Blijf gewoon vooruit gaan. Na een tijdje zal je een stenen pad met modder aan de ene kant en aan de andere kant groen water vinden. Loop erover en wanneer je een pad van Golden Life Force moet je die negeren en naar links gaan. Als je dit gebied verkent zal je een Save Portal en een Level Key vinden. Als je nog verder verkent zal je een Shredder zien hangen in de lucht. Spring er naar toe. Nu ben je terug in een vorig gebied. Loop terug naar het stenen pad en volg het pad van Golden Life Force. Een Juggernaut zal uit de muur springen, zodat jij je een bult schrikt. Dood hem vlug en ga door het gat dat hij gemaakt heeft en spring in de Warp.

Blijf gewoon vooruit lopen totdat nog een Juggernaut uit de muur springt. Na de slachting, volg de muur om een grote toren te ontdekken met een War Club Gunner op de top. Negeer dit en ga over de bruine brug die vlakbij ligt. Wees gewoon voorzichtig; een paar

Purr-Linn zullen daar zijn om je te begroeten. Op het einde is een Warp, maar in plaats van erdoor te gaan, verken het gebied achter de muur om twee War Club Gunners te vinden die een Warp Portal schakelaar bewaken. Dood ze en zet de schakelaar om. Ga nu terug naar de toren en klim op de ladder. Dood de Gunner en spring op het gebouw rechts van je, in het gebied met veel Red Life Force en een Full Health. Daarachter is een boomstam, gebruik die als een brug naar het volgende gebied. Val naar beneden en volg het pad naar een Warp Portal, of moet ik zeggen, Alien Warp Portal? Ik stel voor om de Mag60 te gebruiken, het is tamelijk sterk. Of je kan natuurlijk ook je Shredder gebruiken. Na de slachting zal je nog een deel van de Nuke vinden. Ga naar buiten en ga naar de Warp die ik zei die je moest negeren, nabij de schakelaar die dit open heeft gemaakt. Spring in de Warp.

Op je rechterhand is een stenen pad dat naar een toren leidt, hou dit in je achterhoofd. Ga vooruit, over de brug tot je land bereikt. Dood alles en beklim dan de toren. Kijk links naar beneden en spring op de muur. Spring nu naar de Satchel Charge. Klim op de ladder en ga terug naar het pad dat ik zei dat je moest in je achterhoofd houden. Loop over het pad en klim op de toren. Loop over de stam, schiet op de sloten en spring in de Warp.

Nu zijn we in een Ammunition Storage Facility. Ga voorwaarts tot je een hele hoop grote kisten ziet. Als je de Satchel Charge hebt (zie hierboven) kun je die op de kisten plaatsen. Loop heel snel naar de Warp terug want de timer op de Satchel Charge is maar 5 seconden. Eens terug buiten, ga naar de Warp die ik zei die je moest negeren en spring erin.

Ga nu terug verder. Loop de brug over en ga verder, terwijl je een pad van Golden Life Force volgt. Dood de Juggernaut en spring naar de ladder die naar omhoog gaat. Eens boven moet je over de muur springen. Verken voor items, en spring dan in de Warp.

Ga over de laaaange brug. Deze plaats zit vol met Juggernauts, dus je zou misschien beter een beetje ammo sparen. Nabij het einde moet je op het dak van een gebouw springen om de Plasma Rifle te vinden, die een Sniper Scope heeft en dus toelaat vijanden van ver te doden. Volg het pad door huizen en op hellingen, en je zal na een tijdje een Warp en een Save Portal vinden. Save en spring dan in de Warp.

Een Purr-Linn zal uit de grond springen, dood hem, MAAR NEEM NOG NIET DE FULL HEALTH! Er zijn ook 3 Plasma Paks (150) in de buurt. Neem één en ga verder. Op de grote brug zal je tegen drie Raptoids, drie Purr-Linn en tegen één Juggernaut moeten vechten. Gebruik je Plasma Rifle. Nadat ze allemaal dood zijn zou ik die Full Health gaan halen (je zal het nodig hebben!!) Neem ook nog een Plasma Pak om je ammo aan te vullen. Ga nu verder. In het volgende gebied zal je maar twee keer met je Plasma Rifle moeten schieten om twee Juggernauts te doden. Nee, ik ben niet gek. Ze staan op van die grote platformen. Ga achteruit en gebruik je Sniper Scope van je Plasma Rifle en schiet in hun hoofd! Bwahaha... De poort zal openen, maar negeer de poort. Ga naar rechts en spring naar beneden. Dood de Gunner, neem de Grenade Launcher, en red de gevangene, door de sloten er af te schieten en hem aan te raken. Ga terug naar de open poort en stap in de Warp.

Rechts van je is een pad van Golden Life Force dat in kleine

spleet gaat, en dat leid naar een gebied met een Juggernaut, een Purr-Linn en twee kooien. Nadat je hebt gedaan wat je moet doen, moet je het volgende spoor van Golden Life Force volgen. Na een tijdje zal je een ladder vinden, klim er op. Nu zal er links van je de hele tijd een muur zijn. Dood de vijanden en je zal een kooi vinden. Red de vijfde gevangene (objectief a volbracht). Blijf verder gaan...negeer de Warp en klim op de nabije ladder, nu zijn we op die muur. Blijf verder gaan totdat je een kooi links van je ziet. Spring erop en neem de Satchel Charge. Ga verder totdat je een pad met een spoor van Golden Life Force, volg dat pad naar een gebied met kooien met Red Life Force. Klim op de trappen en zet de Warp Portal schakelaar om. Als je die Red Life Force wilt moet je op het touw boven de kooi schieten, nu vallen de kooien naar beneden. Ga terug naar het pad op de muur en ga verder. Neem de Sacred Eagle Feather en ga naar de Warp Portal die iets verder te vinden is. Spring in de Warp Portal en offer de veer voor de Breath Of Life Talisman. Ga naar buiten en spring in de warp die ik zei dat je moest negeren. Volg het pad en klim op de ladder. Negeer de Warp en loop over de brug met de Golden Life Force. Op het einde is een gebouw met vier sloten. Schiet ze eraf maar pas op! Er zit een Gunner in het gebouw! Dood hem en spring in de Warp.

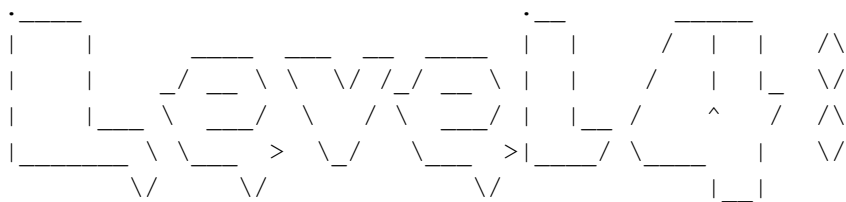
Nu zijn we in een Ammunition Storage Facility. Ga voorwaarts tot je een hele hoop grote kisten ziet. Als je de Satchel Charge hebt (zie hierboven) kun je die op de kisten plaatsen. Loop heel snel naar de Warp terug want de timer op de Satchel Charge is maar 5 seconden. Eens terug buiten, ga naar de Warp die ik zei die je moest negeren en spring erin (objectief b volbracht).

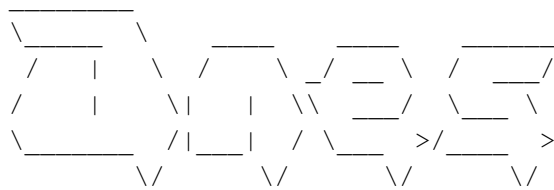
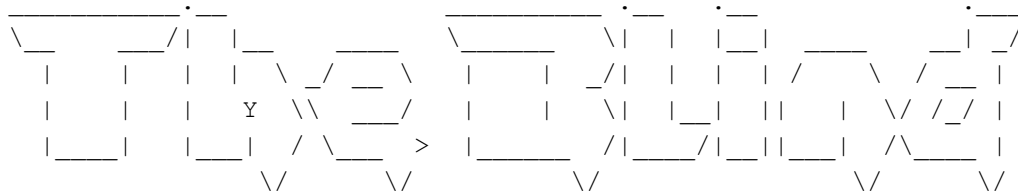
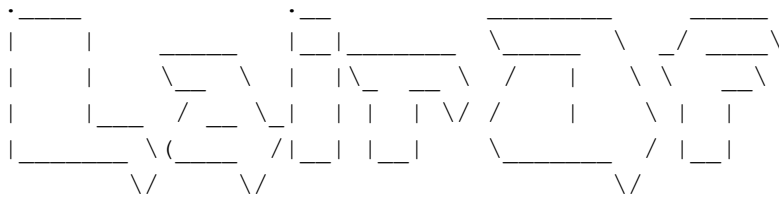
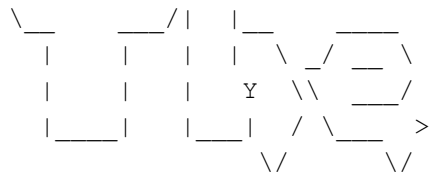
Ga vooruit en neem de Level Key, dan zullen de deuren sluiten en zullen er vijf Raptors vrijgelaten worden. Dood ze allemaal en de deuren zullen open gaan. Er zijn Respawning Shotgun Shells rond het voetstuk van de Level Key en er is ook ammo en health in de alkoven waar de Raptors uitkwamen. In het volgende gebied zijn er twee Juggernauts boven op de pillaren naast de poort. Ik stel voor om de Auto-Aim functie hiervoor af te zetten. Op de één of de andere manier kun je ze met de Auto-Aim hier niet doden. Vreemd, hee? Vul je voorraad ammo en health aan en spring in de Warp Portal achter de poort...

Nu moet je de Energy Totem beschermen tegen ontelbare, Gunners, Juggernauts en zelfs een paar War Clubs. Dit is waarom je je ammo en health moest aanvullen. Na dit (objectief c volbracht) zal het level afgelopen zijn. Wat!? Nu al!? Hoe dan ook je zal naar de Hub gewarpt worden.

" F I N D S O M E A S P E R I N E B A B Y , Y O U A R E
G O I N G T O H A V E A H E A D A C H E "

=====





=====

Objectieven:

- a. Seal Three Thermal Vents
- b. Locate The Energy Totem And Defend It At All Costs

Nieuwe Wapens:

Charge Dart Rifle
Cerebral Bore
Harpoon Gun
Torpedo Launcher
Flamethrower
Sunfire Pod

Vijanden:

Blind One Guardian
Blind One Sentinel
Cave Worm
Death Guard
Endtrail
Fireborn
Flesh Worm
Giant Spider
Leaper
Lord Of The Flesh
Raptoid
Sentinel
Skimmer
Small Spider

Talisman: Heart Of Fire

Speciale Vijand: Golden-Eye

=====
Welkom de eerste van de drie verwarrendste, moeilijkste en ingewikkeldste levels van Turok2! Ik waarschuw je, als je geen geduld hebt om drie keer door dezelfde gang te lopen, stel ik voor dat je iets anders gaat spelen. Nog steeds daar? Ok, ik heb je gewaarschuwd...

Loop vooruit en wanneer je bij een bodemloze put komt moet je naar rechts. Na wat uiteenscheuren van Leapers, spring door het grote gat. Eens op de bodem moet je achter al de watervallen kijken; achter één ervan is een tunnel. Ga naar het einde en je zal bij een gat komen; dit is een afvalkoker of stortkoker, dit is een soort Warp. Niet de aangenaamste manier van reizen maar spring er toch maar in! Eens op de bodem moet je naar links, het pad van Golden Life Force volgen, en de steen op het einde zal uit de weg rollen. Dood de Endo en spring in het water en zoek achter de Harpoon Gun. Aan de andere kant van dit meertje is een tunnel, ga er door. Negeer de tunnel links en ga verder. Zoek in dit kleine gebied naar een Warp Portal schakelaar. Zet die om en ga naar de tunnel die je moest negeren en zwem er door. Eens weer boven water lijkt het erop dat je nergens meer naar toe kan... maar er is een pad uiterst rechts. Volg het pad en ga over bruggen tot je bij de grote centrale pilaar komt. Kijk goed... er steken wat stokken uit... Dit is het teken dat je er op kan klimmen. Klim naar boven en volg de gang. Spring naar beneden en volg die gang ook. Blijf verder gaan en je zal in een kamer met vele kleine tunnels komen. Zoek achter een muur waar je op kan klimmen. Klim omhoog en dan is er nog een spinnen-kamer met stokken in de muur. Klim er niet te snel op, want er springt een Raptoid naar beneden. Neem de Full Health in volgende kamer als je die nodig hebt en ga verder. Volg het pad en je zal een geactiveerde Warp Portal vinden, maar je hebt de veer nog niet, negeer die dus en draai je om en spring in het water waar het vorige pad over ging. Loop op de helling, het water uit. Neem de Shredder en Health. Schiet op de schakelaar rechts van de stokken. Nadat hij is omgezet moet je naar boven klimmen. Negeer de Warp en volg het andere pad. Spring in de afvalkoker op het einde. Geronimo!!

Gebruik je kaart in het eerste deel zodat je niet in de loop met de twee Cave Worms en de Blue Health. Neem het enige andere pad, en loop door de gang. De deur zal dichtslaan en je zal tegen een Giant Spider moeten vechten. Als hij dood is zal de uitgang openen. Op het einde van de gang is een grote kamer. Er staat een steen waar je een Cave Key zal moeten in plaatsen, een houten poort, een meer met een poort, twee paden van Golden Life Force die in een muur lopen en een Skull Schakelaar. Zet de schakelaar om en er zal voor elk pad van Life Force een tunnel verschijnen. Ze lijken elk op elkaar en lopen elk dood. Wacht! Kijk naar boven... Zie je die schakelaar? Schiet erop om een gewicht omhoog te trekken. Doe dit in elke gang en er zal een boodschap op het scherm verschijnen(iets zoals "Underwater Gate Open"). Spring in het water en zwem naar de andere kant. Klim op een van de ladders, het maakt niet uit de welke. Boven staat een Blind One, een Charge Dart Rifle en de Cave Key die je nodig hebt om de poort te openen. Spring er naar toe en val naar beneden. Steek de Cave Key in de steen om de poort te openen. In de volgende kamer moet je op de ton schieten om deze op te blazen, hierdoor valt de stenen pilaar naar beneden en heb je een geschikte brug.

Als je begint over de bruggen te lopen zullen er stenen naar

beneden vallen, dus loop zo snel als je kan. Na een hele lang serie van tunnels, zal je in een hele grote kamer komen. Het grootste deel van deze kamer is een grote bodemloze put. Ga naar rechts en loop over de dunne rand en dood de Small Spiders met je War Blade. Negeer de eerste tunnel en blijf verder gaan tot je niet meer verder kan. In de alkoof daar is staat er een Giant Spider die een Flamethrower bewaakt. Dood hem en neem de Flamethrower. Ga terug en in de tunnel die ik zei die je moest negeren. Binnen bevindt zich een Level Key. Zodra dat je de Key neemt zal de deur dicht gaan. Dood al de Skimmers om de deur terug te openen. Neem de Full Health als je die zou nodig hebben. Ga bij de poort staan en wacht enkele seconden tot de poort open gaat. Dood de Blind One en ga door de open poort. In het volgende gebied, dood alle vijanden en blaas de ton op om een brug naar de het volgende gebied te maken. Eens daar zal je een Save Portal vinden zodat je kan saven. Je zal geen Save Portal voor jaren zien dus zorg er voor dat je genoeg tijd hebt om de rest van het level uit te spelen... Loop over de dunne brug, dood de Blind One op het einde en schiet op de schakelaar om de poort te openen. Loop over nog wat bruggen, zet nog wat schakelaars om en spring dan in de afvalkoker op het einde.

In deze kamer zijn er verscheidene watervallen en een gat in het midden waar het water naar beneden gaat. Spring op de bewegende platformen en baan je een weg naar de andere kant. Als je naar beneden bent gevallen, moet je door het gat in het midden springen. Dan een paar watervallen naar beneden springen tot je in water valt dat diep genoeg is om te zwemmen. Ga naar links en zoek achter een warp. Zwem in de Warp en je zal terug een beetje voor de zwevende platformen verschijnen. Eens je aan de andere kant bent, moet je door de gang lopen. Spring naar beneden waar de Leapers aanvallen en spring op het nabije platform, je zal de Sacred Eagle Feather nemen. Spring naar beneden door het gat in het midden. Spring een paar watervallen naar beneden tot het water diep genoeg is om te zwemmen. Zwem naar links en zoek achter een Warp. Zwem in de Warp. Nu ben je weer in de gangen voor de zwevende platformen. Zoek in dit gebied achter een Warp. Eens dat je die gevonden hebt weet je wel wat je moet doen. Wanneer je weer de controle over Turok krijgt moet je HELEMAAL terug naar die Warp Portal in het begin. Eens daar krijg je de Heart Of Fire!! Hiermee kan je zonder schade op te lopen over lava lopen! Ga nu weer naar het gebied met de zwevende platformen. Spring opnieuw in het gat in het midden en opnieuw van de watervallen. Eens terug in het diepere water moet je zoeken achter 3 Golden Life Force die in een muur gaan. Kom boven water en zoek achter een schakelaar, zet die om. Er wordt nu een deur onder je geopent. Maak korte metten met de 2 Leapers en zwem in de tunnel. Volg de gang achter de tunnel, loop over de houten brug met de Endo's, opnieuw door een gang en nog een keer over een houten brug om in een grote kamer te komen. Wanneer je door de uitgang van deze kamer wilt gaan (er ligt een Tek Bow voor) zullen de deuren dichtslaan. het volgende moment komen er 3 Giant Spiders naar beneden. Gebruik je Flamethrower op ze om snel te doden. Wanneer ze dood zijn zullen de deuren opnieuw open gaan. Ga verder door de door Small Spiders gevulde gangen, wacht tot de brug naar beneden komt zodat de poort open gaat en blijf verder gaan totdat je naar rechts kan gaan. Doe dat en spring op het platform met de Cave Key. Kijk naar waar je er bent afgesprongen, zie je die stokken? Spring er naar toe en klim naar boven. Ga verder en dood de Blind One bij het groot stuk rots om de poort te openen. Na nog een paar bruggen en

Blind Ones zal je bij een Satchel Charge en een paar Red Life Force komen. Neem alles en ga door de nabije gang en je zal op een brug komen waar iets op je zit te schieten... draai je om, op je linkerkant... Smerige Blind One!! Dood hem snel voordat jij dood bent! Nadat hij dood is, spring naar de stokken die uit de muur steken onder de alkoof waar hij stond. Klim omhoog en volg de gang en spring in de afvalkoker.

Negeer de Warp en ga naar rechts, steek de Cave Key in de steen om de houten poort te openen. Welkom in de eerste Thermal Vent. Ga snel de gang rechts in en volg de gang. Op het grote houten platform met de grote rots moet je naar de plaats waar geen hek voor de rots staat lopen en er tegen lopen. Turok zal automatisch een Satchel Charge tegen de muur plaatsen... Snel!! Spring naar beneden, ontwijk de oneindige stroom van Blind Ones en spring in warp die ik zei dat je moest negeren.

Ga vooruit en de steen zal weg rollen. Nu ben je opnieuw in het gebied voor de afvalkoker. Ga naar rechts en je zal zijn waar de Blind One stond die pijlen op je schoot. Val naar beneden en ga helemaal terug rond tot je opnieuw op de brug staat. Ga verder en baan je een weg door de gangen. Spring in de afvalkoker op het einde. Ga verder, negeer de warps, op het einde, als je naar boven kijkt zie je een Satchel Charge en wat Red Life Force. Maar je kan die nog niet nemen, dus spring in het water. Nu is het tijd voor... tromgeroffel... HET ONDERWATER DOOLHOF! Johnny, leg onze deelnemers eens uit wat de regels zijn. Eigenlijk moet je door een serie van onderwater gangen, maar je moet je haasten want anders zit je zonder lucht! Nota: Gebruik je kaart!!

Hier is wat je moet doen en wanneer: ga vooruit totdat je in een kamer komt met vier tunnels: een Raptoid achter een poort, een Torpedo Launcher achter een poort, nog een andere gang en de gang waar jij vandaan komt. Ga door de andere gang en spring dan op de platformen en klim op de muur waar je een schakelaar vind die al de poorten opent. Ga de Torpedo Launcher nemen maar ga niet door de gang er achter; ga in plaats daarvan door de gang met de Raptoid. Gebruik je Torpedo Launcher, hiermee ga je veel sneller en kan je doolhof beter verkennen. Verken alle gangen, je zou 2 Cave Keys moeten vinden en een kamer die heel erg op de kamer met de Skull Schakelaar lijkt, maar deze keer is erg geen schakelaar, maar een gang die leidt naar een afgrond met de Red Life Force en de Satchel Charge van in het begin. Spring opnieuw in het water en ga opnieuw de gang met de Raptoid in. Zoek achter een kamer met een Warp, een Raptoid, een Leaper, een doos met Shotgun Shells, wat Blue Health en een Pistol Clip; spring in de Warp.

Plaats een van de Cave Keys die je in het onderwater doolhof hebt gevonden in de steen, nu zijn we weer in een Thermal Vent. Ga in de tunnel rechts, plaats de Satchel Charge en loop dan zo snel mogelijk terug naar de Warp, terwijl je horden Blind Ones ontwijkt. Eens terug in het onderwater doolhof, ga terug naar de gang waar je de Torpedo Launcher hebt gevonden en volg die. Op het einde is een Warp en ongeveer 5 of 6 tonnen, spring in de warp.

Plaats de laatste Cave key in de steen om de poort te laten open gaan, en ga dan binnen. Zet de Skull Schakelaar om om de volgende uitgang te openen, ga door de gangen, spring van de randen, volg de Golden Life Force, loop over de dunne rand en ga naar het gebied met de lava. Als je verkent zou je een alkoof moeten zien

met een Giant Spider. Dood hem en zet de Skull Schakelaar om. Dood de Fireborn die komt met je spelen. Volg de nieuwe gang en nu zal je tegen nog meer Fireborns moeten vechten. Spring op de platformen die in lava drijven. Na een tijdje zal je in een grote kamer komen. Dood de Blind One links van je, en loop dan over de dunne rand waar hij stond. Laat de tonnen ontploffen en zet de Warp Portal Schakelaar om. Loop nu via de dunne rand naar de andere kant van de kamer. Klim met behulp van de stokken op de muur en ga verder. Op het einde is een Warp Portal, een Blind One en de Sunfire Pods. Dood de vijanden, neem de Sunfire Pods en ga dan dat stuk van de Nuke halen!

Eens dat gedaan, ga achter de Warp Portal en spring naar beneden. Het lijkt misschien op een rechtstreekse dodensprong, maar je zal op vaste grond landen! Deze plaats zou je moeten kennen... op je linkerkant is er een pad Red Life Force die naar een vreemd platform leiden. Spring op het platform en het zal je een paar meters omhoog brengen. Spring op de volgende paar platformen en spring dan naar die gang. Volg deze gang, ga over wat bruggen en na een paar minuten zou je voor een afvalkoker moeten staan. Spring er maar in. Wahoo!!!

Negeer de warp en neem de andere gang, blijf verder gaan en je zal in een grote kamer vol met lava komen met heel veel Fireborns. Op het einde is een poort. Draai je om en schiet op de Skull Schakelaar om de poort te openen. Neem de Full Health en ga naar rechts, hier is nog een kamer met lava. Volg het pad, dood dan de Giant Spiders om de uitgang te openen. Volg het pad nog wat meer... Blijf verder gaan... lalala... Ga naar links, volg het van Red Life Force, tot je bij een afvalkoker komt, spring erin.

Negeer de Warp en neem het andere pad. Dood alle Cave Worms in deze kamer om de uitgang te openen, en nog wat meer vijanden binnen te laten. Dood ze en volg het pad, je zal na een tijdje in een klein gebied komen met een rand met een paar Blue Healths. Loop die rand op. Boven is een Save Portal (eindelijk!). Ga nu terug naar die rand en loop helemaal terug naar beneden. Eens beneden, loop achter die rotsen en loop op die smalle rand naar beneden. Eens beneden, concentreer je op die Blind One want hij roept die Flesh Worms op. Dus zolang hij niet dood is blijven die Flesh Worms komen. Wanneer ie dood is zal de poort open gaan, ga verder. Dood de Giant Spiders om de poort te openen, en blijf maar verder gaan. Op het einde lijkt het erop dat het dood loopt. Maar kijk naar links... er zijn op deze muur hele kleine stokken aangebracht. Klim omhoog en dood de Giant Spider en doe hetzelfde in de volgende kamer. Volg het stenen pad dat in de lucht hangt. Dood alles wat je pad kruist en ga naar rechts, dood de vijand daar om de poort te openen, blijf verder gaan en wanneer de dunne rand eindigt moet je naar beneden springen naar een rand met een Full Health en een paar Red Life Force. Ga die gang in, dood de Blind One om de poort te openen, blijf verder gaan, dood de Endo en neem de Cerebral Bore!! Spring naar beneden, je zou dit gebied moet kennen, je was hier geen minuut geleden. Ga naar links en kijk naar beneden, je zou een gebied met veel kristallen, een Plasma Rifle en een pak Blue Healths moeten zien. Volg het pad daar beneden.

Dood de 3 Giant Spiders om de poort te openen, volg dan het pad naar een kamer met nog een Level Key. Eens dat je die neemt gaan de deuren dicht en stromen de vijanden binnen. Nadat je ze hebt

gedood gaan de deuren terug open en kan je weer verder gaan. Na een paar jaar lopen, kom je in een bochtig pad met 2 Blind Ones, één voor je en één links van je. Dood ze alletwee en ga door de gang. Na nog wat lopen zou je 6 Bores (elke pick-up is 2 bores) moeten vinden. Neem ze op en spring naar het platform met de Satchel Charge. Als je die opneemt komen er tegelijkertijd vier Raptoids vrij. Dood ze snel en ga in één van de tunnels. Het maakt niet uit welk pad dat je hier neemt, ze leiden alletwee naar hetzelfde gebied: een Giant Spider voor een afvalkoker. Nadat je er korte metten mee hebt gemaakt, spring in de afvalkoker.

Negeer de Warp en volg het andere pad. Ga het houten pad op, en in de twee kamers. Elke kamer is dezelfde, ze hebben elk verschillende alkoven met Blind Ones in, behalve één in elke kamer. In die alkoof zit een Cave Key, neem die in elke kamer, ga terug naar het gelijkvloers, door de tunnel en plaats beide Cave Keys in de stenen. Nu zijn we in de laatste Thermal Vent. Doe hetzelfde als voordien (objectief a volbracht) en ga dan terug naar de Warp die ik zei dat je moest negeren.

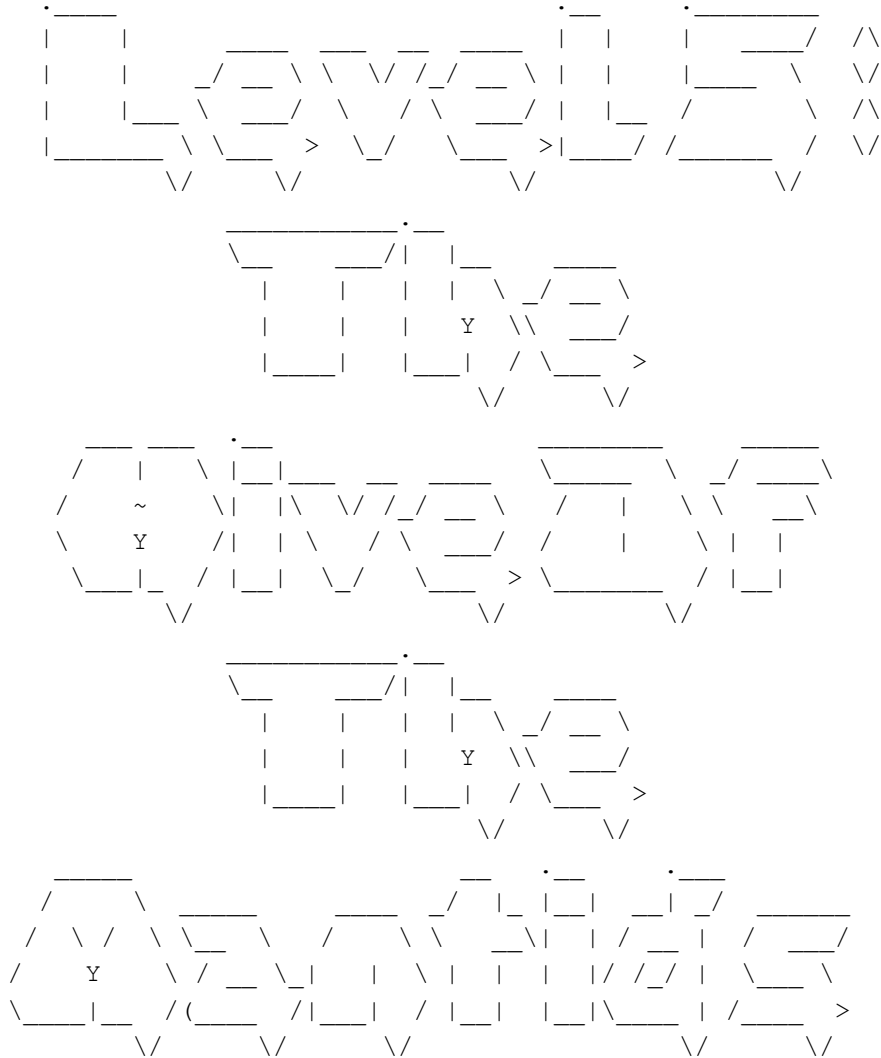
Nu zijn we terug waar je bent afgesprongen om de Satchel Charge te nemen. Draai je om en loop terug, voorbij de kamer waar de Level Key lag, voorbij het kristallen gebied en je zal in een kamer met groene muren komen. Spring naar het gebied onder je, er staan daar een paar Endo's, een poort en een open gang. Ga de open gang in, ga naar links, volg het pad van Gold Life Force. Na een tijdje zal je in een plaats met 4 Blue Healths (tenzij je die al had genomen) komen. Spring op de rand rechts en volg het helemaal naar boven. Dit zou je moeten bekend voorkomen... Save, als je wil, nog eens en ga dan in de buurt van de poort om 2 Giant Spiders naar beneden te laten komen. Nadat je ze hebt gedood, gaat de poort naar beneden. Volg de gang, spring op de dunne rand en dan op het platform met de 4 Blue Healths en Endo's (tenzij je de Healths voordien al had opgenomen). Dood ze allemaal en ga dan terug verder. Wanneer je moet kiezen, ga naar links. Na een tijdje zal je een Cave Key opnemen, ga terug en ga rechts deze keer (of, van bij de Cave Key, recht vooruit). Dood alle Endo's in deze kamer om de poort te laten zakken. Plaats de Cave Key in de steen om deze poort te laten zakken. Volg het pad en spring in Meneer Afvalkoker.

Nu moet je op vijf verschillende draaiende platformen springen. Het lijkt makkelijk, maar is het niet, want als je in de omgekeerde richting loopt dan het platform aan het draaien is, zal je verschrikkelijk TRAAG gaan en zal je niet naar het volgende platform kunnen sprigen. Dus, loop in de juiste richting en wees geduldig! Als je valt zal je ongeveer 5 uren achteruit zijn, maar geen paniek!! Er is daar ergens beneden een warp die je terug naar boven brengt. Als je eindelijk aan de andere kant bent geraakt, dood de Giant Spider op je weg en blaas dan die tonnen op om de stenen pilaar te laten vallen en loop dan over de 'brug'. Ga nu kamer in en neem de laatste Level Key van dit level... maar, de deuren zullen dichtslaan en stromen de vijanden binnen. Dood ze allemaal en de uitgang zal opengaan. Neem de Ultra Health en spring in de Exit Portal.

Verdedig de Energy Totem tegen 20+ Blind Ones! Dit zou tamelijk makkelijk moeten zijn. Nadien (objectief b volbracht) zal je tegen de eerste Baas van het spel moeten vechten, Golden-Eye! Kijk in het gepaste hoofdstuk voor Tips en dingen zoals dat. EINDELIJK!

Het Level is GEDAAN!!!!

" THOUGHT THAT WAS THE WORST YOU
WOULD SEE? GUESS AGAIN!!! IT GETS
EVEN WORSE!! "



Objectieven:

- a. Destroy 3 Queen Embryos
- b. Destroy The Master Computer
- c. Locate The Energy Totem, And Defend It At All Costs

Nieuwe Wapens:

Proximity Fragmentation Layer (PFM) Layer
Scorpion Missile Launcher
Firestorm Cannon

Vijanden:

Death Guard
Drone
Gun Emplacement
Lord Of The Flesh
Mite

Sentinel
Soldier
Worker

Talisman: Whispers

Speciale Vijand: Queen Mantid

=====
Welkom in de Hive Of the Mantids! Ik vond dit level zo verwarrend dat het niet meer normaal was! Dankzij mij moeten jullie dit niet meemaken! Ik deed er de eerste keer 6 à 7 uur over, maar met deze gids moet het binnen de 4 uur lukken! Good Luck, my friend, you'll need it...

De warp naar het volgende gebied is geblokkeerd door een groot krachtveld, en er zijn verscheidene Gun Emplacements die purpere energiestralen naar je schieten. Vernietig ze! Het beste wapen voor dit level is de Plasma Rifle (of de Firestorm Cannon wanneer je dit vindt), omdat de meeste Drones en ELKE Soldier ammo achterlaten als je ze dood. Nu, telkens je een Gun Emplacement vernietigt zal een alkoof opengaan en zal er een Drone uitkomen. Binnen elke alkoof is er een Respawnning Ammo en Health. Nadat je al de Gun Emplacements hebt vernietigd zal het krachtveld verdwijnen. Dood nu de 5 of meer Drones die zijn verschenen en ga dan je voorraad ammo en health aanvullen. Spring nu in de Warp in het midden van deze kamer. Wees voorbereid op een heel, heel lang level...

Ga vooruit en vernietig de Force Field Generator voor je (het blauwe cilinder-vormige ding), en een krachtveld dat een gang blokkeert (die zich trouwens links van je bevindt) zal verdwijnen. Ga door die gang en dood in de volgende kamer alle vijanden. Na de slachting moet je de volgende Force Field Generator vernietigen. Ga nu terug naar de vorige kamer. Ga, eens je terug in de vorige kamer bent, rechtdoor in de volgende gang (die met de vele Silver Healths). Volg het pad... spring op het platform om naar het hoger gelegen gebied te gaan... Volg het pad nog wat meer... lang pad, hé?... Gebruik Explosive Shells op deze smeerlappen... eindelijk! Een kamer met een hoog platform in het midden en met twee Gun Emplacements. Vernietig deze en ga dan de gang rechts in.

Je zal een Drone vinden die een vreemd, groen object op de muur bewaakt. Dit is een schakelaar, als je deze aanraakt zal de ronde platformen activeren in de vorige kamer, gebruik deze om op het platform in het midden te springen en zo een Level Key te bemachtigen. De schakelaar zal ook een krachtveld laten verdwijnen in die kamer met de Level Key. Je kan zien welke gang het is aan de Orange Health die er voor ligt. Volg dat voor ongeveer een minuutje of zo en je zal een Warp vinden met Silver Healths er rond.

Ga door de deur voor je, volg het pad, ga naar links en volg het pad van Golden Life Force. Blijf lopen en je zal in grote kamer terecht komen waarvan het grootste deel een bodemloze put is! Neem de Flamethrower en ga dan naar links tot je niet meer verder kan. Gebruik de Sniper Scope op de Plasma Rifle om de twee Drones die in de alkooven rechts van je staan. Spring op het platform waar ze boven waren en ga dan verder met op platformen te springen tot je bij een gesloten deur komt. Kijk boven je, lichtjes achteruit, en blaas de Gun Emplacement op. De deur zal nu open gaan, ga nu naar

binnen.

Hier zijn drie deuren: in het noorden, het oosten en het westen. Je bent langs de zuidelijke deur binnengekomen. Ga door de westelijke deur voor wat ammo, door de noordelijke deur om een Force Field Generator te vernietigen en door de oostelijke deur om lift te vinden. Going up! Eens boven, moet je de volgende kamer heel voorzichtig binnen gaan want er zijn 4 Gun Emplacements die gericht zijn op JOU! Vernietig deze en dood dan ook snel de Soldier die zich aan de andere kant van de kamer bevindt. Ga door de gang die hij bewaakte (blokkeerde) en volg de gang voor een tijdje. Ga links in de volgende kamer (het heeft een Full Health in het midden en vier Red Life Force. Wacht eens even... je kan geen andere richting uit...:D).

Volg de gang en je zal in een kamer met wat insecten komen, roei ze uit en ga door de deur aan de andere kant. Hier binnen bevindt zich een Soldier die nog een schakelaar bewaakt. Deze schakelaar zal een platform in de vorige kamer activeren, maar zal ook 5 of meer Mites vrijlaten, dus let op (kun je War Blade zeggen?). Stap op het platform en het zal je naar een rand brengen. Activeer de schakelaar daar om een ander platform te roepen. Spring erop en die zal je naar een nieuwe gang brengen. Volg de gang en je zal uiteindelijk in vorig verkend gebied vallen, maar niet voordat je het almachtige Firestorm Cannon opneemt! Hoe dan ook, ga door de deur en naar links, door de gang met de Red Life Force.

In de volgende kamer, neem snel de Ultra Health en bereid je voor op wat bloedvergieten terwijl de Drones door de muren springen. Na het feest, loop verder door de gangen. Ga verder... spring in de Warp met de Silver Healths er rond! Opnieuw, hetzelfde pad alleen springen de Drones hier niet door de muren, maar kun jij ze uit schieten. Blijf verder gaan en je zal in een rond gebied komen, in het midden staat er een grote pilaar met verscheidene alkoven in, in elke alkoof bevindt er zich een schakelaar. Activeer elke schakelaar (telkens je een schakelaar activeert zullen er een paar Mites je aanvallen) om een platform te activeren. Spring hier op om naar de volgende gang te worden gebracht. Volg de lange gang, dood wat insecten, Save bij de Save Portal en spring dan in de Warp.

Volg het pad, zoals voordien, en spring dan over de rand voor je, en dan opnieuw naar beneden en door de deur. In de volgende kamer, moet je razendsnel de 4 Gun Emplacements aan het plafond vernietigen, voor ze je Health naar nul herleiden. Als ze alle 4 vernietigd zijn zal een deur open gaan. Binnen zijn twee Drones en nog een Force Field Generator. Blaas dit op en de deuren die voordien gesloten waren zullen nu open zijn. De een gaat naar een gesloten Warp Portal, de andere naar een lift, neem natuurlijk het laatste.

Volg de gang. Hoeveel keer heb ik dit nu al gezegd? Te veel als mijn geheugen mij niet in de steek laat. Volg gewoon de gang :D. Ongeveer 10 minuten later zul je de Proximity Fragmentation Mine (PFM) Layer vinden... wat een mondvul. Hoe dan ook, gebruik het om de meeste Mites beneden te doden, en dood de rest dan met je Flamethrower. Alle deuren zullen open gaan, en zo een Drone los laten. In één van de kamers achter de deuren ligt er een sleutel. Neem die en blaas de valse muren weg in deze kamer. Naast ammo vind je ook een Warp Portal schakelaar die de Warp Portal die je

gepasseerd hebt... Om daar te geraken, ga recht vooruit vanuit deze tunnel (of links van waar je naar beneden bent gesprongen) en volg het pad. Je zal een beetje terug lopen en zo kan je naar die Warp Portal terugkeren, spring in de Alien Warp Portal en dood alle vijanden om je vijfde Nuke deel te verdienen. Ga, nadat je terug voor de Warp Portal bent verschenen, terug naar de kamer waar al die Mites waren en ga door de gang met al die Blue Healths (of rechtdoor van waar je naar beneden bent gesprongen). Volg de gang naar een...Warp.

Volg de gang naar een grote kamer en ga dan naar links (welke de enige kant is die je opkan)... blijf verder gaan. Dood de Drone aan de andere kant van de kloof, ga dan naar links en dood de Soldier daar. HOU DEZE PLAATS IN JE ACHTERHOOFD! Activeer de schakelaar achter hem en loop dan snel terug om op de lift te kunnen springen. Deze lift brengt je naar het volgende gebied, dat ik het kruispunt gebied noem. Ga nu vooruit en spring naar beneden op de rand. Nadat je de schakelaar hebt geactiveerd in de wat lijkt een lege kamer, zullen er dozijnen mites binnenstromen! Dood ze allemaal met je trouwe War Blade en Flamethrower. Nadat je ze allemaal gedood hebt kun je terug buiten gaan. Ga terug en spring op het platform om je naar boven te voeren. Één van de gangen zal een platform hebben dat je kan gebruiken om je naar een andere gang te laten voeren (links van waar je juist bent binnengekomen). Eens daar, zul je verschillende open deuren en een pad van Golden Life Force dat in de muur loopt vinden (in de linkerkant van de kamer van waar je bent binnengekomen, waar je bent binnengekomen staat een oranje cirkelvormige machine recht voor je). Zelfs als je de Life Force al hebt genomen moet je niet panikeren, ga gewoon naar de linkerkant van de kamer en kijk naar de centrale pilaar, je zal zien dat een deel ervan anders is dan de rest van de pilaar... Schiet erop! Binnen staat een Soldier die nog een Force Field Generator bewaakt, blaas ze alletwee op. Ga terug buiten en verken de open deuren. Één ervan leid naar een schakelaar. Activeer die en dood de Workers die binnenkomen. Ga terug naar het kruispunt gebied en je zal zien dat er een Drone verschenen is. Nadat je hem hebt opgeruimd, ga door de gang die hij blokkeerde Om een nieuw geactiveerd platform te vinden, spring erop en laat je naar de volgende gang voeren. Neem de Cerebral Bore en blaas dan de muur links van je op en volg dan het pad. Blijf volgen... Eens je bij een kamer komt met een Soldier recht voor je op een platform, moet je hem natuurlijk eerst doden, en op het platform waar hij stond springen. Spring nu op de platformen rechts en ga de kamer binnen blaas de eieren weg en activeer de Warp Portal Schakelaar. Ga nu terug naar het platform waar de Soldier op stond en kijk nu links naar beneden... Spring op het platform daar en dood de Drones die in de alkoven staan. Blijf op platformen springen en de Drones die verschijnen doden tot je de Sacred Eagle Feather vind! Spring nogmaals naar beneden op een platform en ga vooruit tot je een Warp vind, maar ga er nog NIET in! Ga eerst terug naar de plaats die ik zei dat je in je achterhoofd moest houden. Ga door de gang daar, die vroeger geblokkeerd werd door een krachtveld, en spring in de Warp Portal daar. Eis binnen je Whispers Talisman op en ga dan door de Warp van een paar zinnen terug.

Ga vooruit en dood alle Drones op de randen, die goede doelwitten zijn voor de Cerebral Bore... Eens dat ze allemaal dood zijn, zullen er twee Soldiers binnen komen gestormd. Dood ze ook en ga door de volgende deur. In het volgende gebied zijn er ver-

schillende gesloten deuren en groepen van Mites zullen achter je komen. Aan de andere kant van de kamer is een deur, ga erdoor. Dood de Drone en spring in het water. Onder je vind je meer dan genoeg Red Life Force voor 2 levens en een geheime tunnel dat naar een Force Field Generator leidt, blaas het op, ga terug naar het bovenliggend gebied met de lift, en ga terug naar de vorige kamer en ga door de nieuw geopende deur (ga rechts). Volg de gang. Nieuw gebied. Vernietig alle Force Field Generators (pas gewoon op want bij het vernietigen van bijna elke Force Field Generator zal er een Drone binnenwarpen) om het Master Forcefield te vernietigen. Nadat je dat gedaan hebt kan je ontsnappen met de lift (je zal de Scorpion Missile Launcher opnemen), ga naar waar het water is (al die Red Life Force) en ga er over. Eens daar, moet je het pad zoeken met een paar platformen die als een brug dienst doen, spring op die platformen en ga naar de overkant. Ga rechts en probeer de Level Key te nemen. maar zoals gewoonlijk, zal er een deur juist voor je neus dicht vallen en zal je tegen 2 Drones en een Soldier moeten vechten. Als ze dood zijn kun je de Level Key nemen. Ga terug naar de vorige kamer en ga verder. Ga verder... spring in de Warp.

Wow, dit gebied is heel anders dan de vorige kamers! Hoe dan ook, volg het pad en je zal heel snel een Drone zien staan boven op een vreemde muur... Klim er op en open de deur. Ga naar links voor een aangename verrassing en kom dan terug en ga dan naar rechts. Ga rechtdoor, blaas de Drone naar de hel, klim op de muur, ga over de vreemde brug en door de deur. Volg...het...PAD!!! Op het einde is een Warp.

Volg het pad...nog...nog.....goed. Je zou nu in een rond gebied moeten staan met heel veel grote eieren. Maak het gebied eerst vrij. De centrale pilaar zal een tunnel hebben dat geblokkeerd is door eieren. Blaas de eieren op en loop door de tunnel en binnen bevindt zich een... QUEEN EMBRYO!! De beste manier om de oneindige Drones die binnenwarpen aan te pakken is er twee te bevriezen met je Charge Dart Rifle dan warpen er geen meer binnen. Nu, de beste manier om de Queen Embryo te vernietigen is door middel van de Flamethrower. Stop niet met schieten als de Embryo uit die zak valt. Blijf vuren tot het vernietigd is, neem dan de Full Health die verschijnt (geloof me, je zal het nodig hebben. Loop snel uit deze kamer en zoek naar nog een tunnel die geblokkeerd wordt door eieren, blaas je er een weg door en LOOP, LOOP ZEG IK JE, LOOP!!! Op dit moment heb je ongeveer 50 Drones, 50 Mites en 1 Soldier die op zijn tenen getrapt is achter je aan. Blijf lopen en je zal een Warp vinden. Spring er snel in.

Spring naar beneden in nog een door Mites geïnfecteerd gebied en klim op de muur dat een Soldier bewaakt. Eens boven moet je over de brug lopen (ga naar rechts voor een Save Portal) en draai naar links aan het kruispunt. Blaas het vreemde deel van de muur op en ga door de Warp. In het volgende gebied zul je nog een Queen Embryo Kamer vinden, met eieren overal. Zoals voordien, de Queen Embryo bevindt zich in de centrale pilaar. Gebruik de zelfde strategie als voordien en blaas je dan ook een weg door de tweede gang om een nieuw gebied te vinden. Volg het pad naar het einde om een Warp te vinden -- spring erin.

Nu ben je terug op de zelfde "vreemde brug". Ga naar links en door de deur. Spring in het water en zwem in een geheime tunnel. Spring op de platformen en spring naar het gebied beneden. Nu moet je 4

Satchel Charges zoeken, hier zijn de locaties:

1. Achter een pilaar, nabij het begin van dit gebied
2. Blijf verder gaan en negeer de water put. Achter een boom nabij de Exit Portal van dit level.
3. Ditto, alleen aan de andere kant.
4. Spring in de waterput en aan de bodem is een Warp. Ga er door. Op de brug dat je verschijnt ligt een Satchel Charge! Volg de naar een Warp.

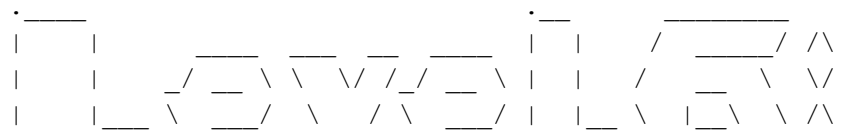
Volg het pad en je zal nog een deur vinden. Ga er door en je zal een groot lava-gebied vinden. Spring naar beneden op de platformen en klim ze op, op het einde zijn twee Soldiers die een schakelaar bewaken. Ruim ze op en activeer de schakelaar. Ga terug om een platform te vinden, gebruik dit om naar het hoger gelegen gebied te gaan. Activeer beide schakelaars en dan zal de deur tussen de twee schakelaars open gaan. **SPRING HIER NIET DIRECT NAAR BENEDEN!** Er lopen daar 3 Soldiers rond in een klein gebied! Schiet ze liever neer vanuit deze positie. Nadat je ze gedood hebt mag je naar beneden springen. Klim op de muur en ga verder. Je komt nu in de derde en laatste Queen Embryo Kamer. Je weet wat je moet doen (objectief a volbracht). Ga nu helemaal terug naar het gebied waar je de eerste Satchel Charge hebt gevonden. Eens daar moet je door de deur daar gaan en je zal in het gebied komen waar je door die geheime tunnel onderwater bent gegaan. Klim op de pilaren (NEGEER DE LEAP OF FAITH TEGEL) en klim op de muur waar de Drone staat, ga door de tunnel daar, dood de Soldier en spring in de Warp.

Dit is de Master Computer kamer... en er staan ongeveer een biljoen Gun Emplacements rond, vernietig die eerst. Nu, plaats op elk van de vier Energy totem dingen een Satchel Charge en loop dan snel terug door de Warp voor het hele ding in je gezicht ontploft (objectief b volbracht).

Ga nu terug naar de Leap of Faith tegel die ik zei dat je moest negeren. Gebruik die en ga door de gang daar om een Ultra Health te vinden. Dit zal je later helpen... Herinner je je Satchel Charge # 2 en 3? Wel, ga terug naar daar en ga deze keer over de brug en dood de Soldier. Spring in de Exit Portal... Nu moet je de Energy Totem tegen 20+ Drones moeten beschermen. Ja, het lijkt dat je dood zou zijn in een paar seconden, maar sinds dat ze meer geconcentreerd zijn op de Energy Totem is dit niet zo. Ruim ze op (objectief c volbracht) en dan zul je tegen de Moeder van alle Mantids moeten vechten... De Queen! Check het gepaste hoofdstuk voor details voor dit gruwelijk gevecht.

" O K , T H I S I S I T ! ! ! P R E P A R E F O R O N E
H E L L O F A R I D E ! ! ! !

=====



|_____\ __ > _/ __ >|____/ ___/ \ \

Y

>

Y Y

>

Y

>

=====

Objectieven:

- a. Destroy 3 Automated Assembly Plants
- b. Purify the River Of Souls

Nieuwe Wapens:

Razor Wind
Nuke

Vijanden:

Bio Bot
Death Guard
Elite
Gun Emplacement
Lord Of The Flesh
Sentinel
Trooper

Talisman: The Eye Of Truth

Speciale Vijand: Mother

=====

Komt Binnenkort....

=====

/	_____	/			-.##
_____	_____	_____			.^# #/#
			=====		## #@
					\$+\$
				V. Primagen Keys	@#*
			=====		@_*

| |
| ./
|/

@#%
@#@
#####@\$\$%>
###;"''''''

Nota: Ik ga er vanuit dat je al de Talismans en wapens hebt, en dat je het level hebt uitgespeeld.

--- The Port Of Adia ---

Vereiste Talisman(nen): Leap Of Faith

Ga door het level tot je bij de waterkamer komt. Spring in het water en zwem door de tunnel. Spring op het puin, klim op de ladder, loop op de platformen. Er zou een deur moeten openstaan op je linkerhand, ga er door en spring in de warp.

Blijf verder gaan...Voorbij de Warp Portal...na die tunnel, zoek naar wat dozen achter het eerste gebouw dat je ziet. Nabij deze dozen, rechts, is een schakelaar, zet die om. Ga door de deur en in dit gebied zijn er verscheidene Endo's hoog boven je, dood ze allemaal en de deur zal open gaan. Op het einde van deze gang is Leap Of Faith Tegel. Stap erop en je zal letterlijk naar de Primagen Key I vliegen.

--- The River Of Souls ---

Vereiste Talisman(nen): Leap Of Faith, Breath Of Life

Ok, loop door het level tot je aankomt bij de Warp Portal dat je de Leap Of Faith Talisman gegeven heeft. Ja, dit zal ongeveer 20 minuten duren van in het begin, maar...Hoe dan ook, eens daar moet je het passeren en over de brug lopen. Ga het gebied met de dozen voorbij en loop de gang in. Ga rechtdoor bij de splitsing. Spring op het platform. Herken je dit gebied? Het is waar je de schakelaar hebt omgezet om de uitgang te openen. Eén van de tonnen hier zal een gat in de muur blazen, schiet op de ton en ga door het gat. Volg het pad tot je een Breath Of Live Tegel vind. Spring in het water en loop naar de ladder en klim erop. Spring in het water en zoek achter een Ultra Health. Ga nu terug en klim terug omhoog. Gebruik de Leap Of Faith Tegels om "nieuwe hoogten te bereiken". Na drie of vier zul je over een gat moeten springen. Als je mist en in het water valt moet je door de tunnel gaan, op de ladder klimmen en opnieuw proberen. Nadat je er bent over gesprongen moet je door het door Raptoid bezette gebied weg banen. Op het einde van dit allemaal is een rand met de Primagen II Key!

--- The Death Marshes ---

Vereiste Talisman(nen): Breath Of Life

Aangeraad Wapen: Torpedo Launcher*

* - heel erg aangeraden

Van in het begin van het level, blijf verder gaan tot je bij de TWEEDE Warp komt. Spring erin. Nu, ga vooruit en blijf kijken naar je rechterzijde, je zal een Breath Of Life Tegel zien. Spring op

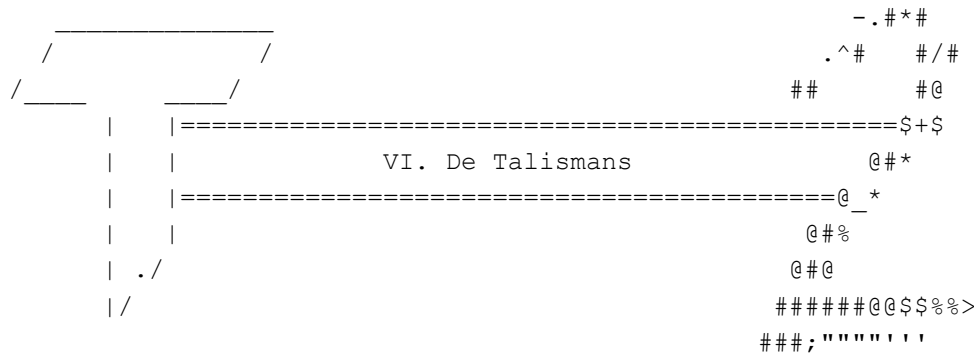
die plek in het water en zoek daar naar een tunnel. Op het einde van deze tunnel zal je een grote kamer vinden met heel veel Purr-Linn die hun vervelen, dood ze allemaal! Je zal 2 Juggernauts zien die de Primagen Key III beschermen. Dood ze en neem de Primagen Key. Om hieruit te geraken moet je via de ingang gaan. Het is wel moeilijker dan je denkt, omdat je tegen de stroming in moet zwemmen. Heel moeilijk (maar mogelijk) om te doen normaal, maar als je de Torpedo Launcher hebt...

--- The Lair Of The Blind Ones ---

Vereiste Talisman(nen): Whispers

Deze is in het begin van het level, God zij dank! Ga vooruit en je zal een klif vinden met een pad naar links en naar rechts, ga naar links, achter een steen en je zal een Whispers Tegel vinden. Stap erop en het zal je naar de andere kant brengen. Na nog een paar tegels zal je kloof vinden. Spring erover en dan zal je in een gebied komen met verschillende tonnen en een gat in het midden. Spring naar beneden. Beneden zijn een pak Blind Ones, dood ze allemaal en zoek dan een hele donkere hoek. Gebruik je Flare Gun om iets te zien in die duisternis. Je zou een tunnel moeten zien met een schakelaar in. Activeer die en er zal een poort open gaan aan de andere kant van de kamer. Pas wel op, want daar zullen een paar vijanden uitkomen. Neem de Cave Key binnen en plaats die in de steen. Er zal nog een poort open gaan. Na nog een paar vijanden en een Warp, zal je op een rand met de Primagen IV Key staan.

=====



Leap Of Faith :
 Vindplaats: The River Of Souls
 Nota's: Als je op één van de tegels stapt zal je een gigantische sprong maken.

Breath Of Live:
 Vindplaats: The Death Marshes
 Nota's: Als je op één van de tegels stapt zal je nu in de giftige wateren en in de River Of Souls kunnen zwemmen.

Heart Of Fire:
 Vindplaats: The Lair Of The Blind Ones
 Nota's: Als je op één van de tegels stapt zal je nu door zeeën van lava kunnen stappen.

Whispers:

Vindplaats: The Hive Of The Mantids

Nota's : Als je op één van de tegels stapt zal er een bovennatuurlijke kracht je optillen en je over onoverbrugbare kloven brengen.

```
=====
/_____/
| |
| |
| |
| |
| ./
|/

- .#*#
.^# #/#
## #@
=====+$+$
@#*
@_*
@#%
@#@
#####@$$%>
###;"'""'""'
```

Dit is één van die spelletjes die je nekharen doen overeind staan! En de vijanden spelen daarin een grote rol, vooral wat er gebeurt als je ze dood. Sommige vijanden zullen dood gaan zonder armen en in hun laatste stuiptrekkingen wat bloed uitspuiten voor ie naar de Dino Hel gaat. En ja, de vijanden hebben een HDS (een Hit Detection systeem) d.w.z. als je vijand in het hoofd raakt zal ie heel veel pijn hebben terwijl als je hem in de arm raakt hij het bijna het niet zal voelen!

De eerste paragraaf is een beschrijving van de vijand en de andere is wat er nog te vertellen valt. BDA staat voor Beste Dood Animatie.

Elke vijand krijgt een score:

- Weakling : Zwak, geen bedreiging. Hij moet je veel raken om een beetje health af te doen
- Middleman : Niet zwak, Niet erg sterk... Ergens tussenin
- Bad-Ass: Run, Save yourself!!

En in geen bepaalde volgorde:

1 Raptor
(middleman)

Een gewone Raptor... je hebt Jurassic Park gezien, juist?

Deze is SNEL,HEEL SNEL!Hij beweegt zo snel dat je nauwelijks tijd krijgt om te reageren. Dit maakt hem vooral gevaarlijk in kleine ruimtes. Een Shotgun shell in het gezicht zou hem snel moeten doden, maar dat kan moeilijk worden omdat hij veel meer bukt en springt dan andere vijanden. Omdat hij niet kan aanvallen vanop afstand, is hij vrij ongevaarlijk van op afstand.

BDA - Schiet zijn hoofd eraf, zie hoe hij een tijdje rondloopt zonder hoofd, realiseert dat hij geen hoofd meer heeft en dan neervalt.

2 Raptoid
(middleman)

Lijkt erop dat iemand menselijk DNA met dat van een Raptor heeft vermengd...

Intelligenter dan de Raptor, de Raptoids hebben lange, scherpe klauwen die ze maar al te graag gebruiken. Zijn kracht is dezelfde als die van de Raptor, dus een Shotgun schot in het bovenste gedeelte van het lichaam zal hem wel afmaken. Maar, zoals hierboven staat zijn Raptoids heel intelligent en zullen hun uiterste best doen om je schoten te ontwijken. Heel vervelend in open ruimtes.

BDA - Gebruik Explosive Shells om zijn middelste gedeelte en zijn torso zal er compleet worden afgeblazen worden en zijn onderlijf zal op de grond vallen! Je kan zelfs zijn wervelkolom er zien uitsteken!

3 Compy
(weakling)

Kleine dino's. Carnivoren. Kwamen een paar keer voor in Jurassic Park: Lost World.

Deze dingen zijn vervelend!! Je moet je wapen zelfs naar BENEDEN richten om ze te raken. Ze houden ervan om in groep rond je te gaan staan en kleine stukjes van je health af te bijten. Meer vervelend dan gevaarlijk... Gebruik je Talon of War Blade.

BDA - Als je je Talon of War Blade gebruikt kun je ze letterlijk openrijten!

4 Endtrail (Endo)
(middleman)

Ongeveer 2 meter groot, met veel spieren en grote schubben, met de huid van alligator. Ze dragen een medium groot wapen.

Deze, mijn onderdanen, zijn gevaarlijke beesten!! Ze hebben klauwen in de vorm van messen op hun armen, maar schieten op je met hun handwapens terwijl ze rollen om je schoten te ontwijken. Ouchies. Denk gewoon aan een Raptoid + wapen. Er is een geavanceerde versie die een mechanisme heeft die hun de mogelijk bieden hun bijna compleet onzichtbaar maken! Je kan juist nog de buitenste randen zien, zoals in Predator (Acclaim zegt toch zelf dat ze het vandaar hebben).

BDA - Soms, compleet willekeurig zullen ze hun zelfvernietigings-systeem activeren. Ze zullen een biep geven, hun hele lichaam tonen, en dan ontploffen!

5 Sentinel
(bad-ass)

Rare monsters met bijlen en granaten, die heel snel zijn en maar

een oog hebben.

Deze aliens zijn één van de drie vijanden die je tegenkomt in de Alien Warp Portals. Deze zijn sterk dus wees gewaarschuwd! Een paar explosive shells op hun borstkas of gezicht zou hun moeten afmaken, maar kijk uit want als deze vijanden je raken met hun bijl raken kan dit tot 10+ health afdoen!!

BDA - Raak hem met explosive shells op zijn torso en dit zal er gewoon afgeblazen worden!! Je kan zijn ribben, wervelkolom, en zijn schedel nog zien!

6 Death Guards

(bad-ass)

Gigantisch, zwaar gebouwd monster met een wapen groter dan jou.

Een paar Shotgun schoten in zijn gezicht zouden hem wel moeten afmaken. Zijn harnas maakt hem moeilijk neer te krijgen.

BDA - Je kan het meeste van zijn huid eraf schieten! Jakkies! Naast het bloed kan je nu ook de spieren in het rond zien vliegen.

7 Sister Of Despair

(bad-ass)

Een vliegend torso met de wervelkolom die er nog uit hangt.

Deze dingen vliegen onvoorspelbaar rond en volgen je overal. De Mag60 is handig van op lange afstand maar als ze dichtbij zijn stel ik voor de Shotgun te gebruiken.

BDA - Geen

8 Small Spider

(weakling)

geen verklaring nodig

Gebruik je War Blade of Flamethrower om deze irritante beesten te doden.

BDA - Geen

9 UnDead

(middleman)

Zombies, skeletten met wat vlees rond.

Deze dingen smijten met bloed naar je! Gelukkig is dit niet zo sterk.

BDA - Als je op hun benen schiet met je Shotgun vliegen soms hun benen eraf en begint hij rond te kruipen en even daarna begint hij je weer aan te vallen schiet nog eens om hem voor goed af te maken.

10 Lord Of The Dead

(bad-ass)

Lijkt op UnDead, maar hebben gloeiende ogen en zijn veel groter.

Naast naar je slagen en bloed smijten, smijten deze dingen ook met vuur. Elke vuurbal doet 10 HEALTH af dus vermijd deze aanval zo goed mogelijk.

BDA - Geen

11 Gun Emplacement

(N/A)

een geweer, idioot

Er zijn verschillende types hiervan (kanonnen in Level 2, Lasers in 5, en mini-guns in 6) maar zijn allemaal sterk dus schakel ze snel uit.

BDA - geen

12 Leaper

(weakling)

Kleine, springende dingen met scherpe tanden

Gebruik je War Blade om ze te veranderen in kleine hoopjes vlees.

BDA -Gebruik de War Blade of Explosive Shells en kijk toe hoe hun hele zijkant eraf geblazen word, zodat je hun ribben ziet en zodat hun interne organen er uit vloeien.

13 Cave Worm

(bad-ass)

Een Flesh Worm op steroïden...

Niet zoals een kleinere neven, de Cave Worm is HEEL gevaarlijk. Je herkent het aan de mond die uit drie driehoekige delen bestaat en dat een groot doelwit is. Dus ofwel kun je niet mikken of je krijgt af en toe stuiptrekkingen als je dit ding niet kan raken. Pas op want ze hebben een tamelijk dikke huid dus ze kunnen wat moeilijk te raken zijn

BDA - Zijn dood animatie doet me te veel denken aan Tremors I en en II.

14 War Club

(bad-ass)

Denk aan een Purr-Linn met gigantische vuisten

Deze zijn niet echt slim, maar maken dit goed door het feit dat

ze je pletten met één slag. Een cliché, ik weet het, maar wie geeft erom? Wanneer deze dingen beginnen te slagen zou ik maar beginnen lopen!

BDA - Gebruik Explosive Shells op zijn buik; het gevolg is dat er een gigantisch gat in zijn buik heeft (je kan er door kijken!) De War Club zal er naar kijken, dan naar jou kijken en dan neer vallen.

15 War Club Catapult
(middleman)
Nog een Purr-Linn

Purr-Linn zijn niet echt slim, dus deze is het genie ervan! Hij zal stenen opnemen en ze naar jou smijten. Sterk, maar makkelijk te ontwijken.

BDA - Zie War Club

16 War Club Gunner
(bad-ass)

Purr-Linn met een harnas met een minigun dat het bijna niet kan dragen.

Deze vereist een beetje meer strategie om te verslaan... Zoek dekking en luister hoe het op jou aan het schieten is en wacht tot zijn wapen blokkeert. Snel loop uit dekking en schiet met je sterkste wapen. Anders zal je pijn hebben...heel veel pijn hebben.

BDA - Het lijkt erop dat hij maar één heeft; en het lijkt op niets

17 Juggernaut
(bad-ass)

Ooh! Purr-Linn meets Star Wars! Ze zijn gewapend met "Ion Sword". Ze hebben gloeiende rode ogen en heel veel harnas.

Ze zijn traag, maar heel sterk. Hun Ion Sword is dodelijk tegen een zacht lichaam (m.a.w. jij) dus blijf er zo ver mogelijk van weg. PAS OP, hun Ion Sword kan ook je schoten blokkeren, dus kijk uit.

BDA - Soms blaas je gewoon de hele zijkant van zijn lichaam eraf; en dan stroomt het bloed met liters eruit.

18 Swamp Wasp
(weakling)

Gigantische wespen, ze zijn altijd in groep.

De Talon is het beste wapen op korte afstand. Ze worden snel vervelend, maar ze zijn niet gevaarlijk.

BDA - Niets cool.

19 Blind One Guardian
(bad-ass)
Dikke, vreemde vijanden

Deze Blind Ones komen het meest voor. Ze schieten pijlen of smijten met granaten. Het maakt niet uit wat ze doen want ik zou ze snel doden! Deze zijn namelijk heel sterk! Bv. 1 pijl kan tot meer dan 10 Health afdoen!

BDA - Als je met een explosief op hem schiet, zal gewoon soms heel zijn borstkas worden opengeblazen!

20 Blind One Sentinel
(bad-ass)

Veel dunnere Blind Ones, met meer spieren, dragen een mes en smijten met granaten.

Deze Blind Ones zijn ongeveer even sterk als de anderen maar zijn veel sneller.

BDA - Blaas hun hoofd eraf en zullen daar eventjes gewoon zitten en dan besluiten om een heel lang dutje te doen.

21 Fireborn
(bad-ass)

Deze beesten zijn cool, een heel goed ontworpen vijand. Ze zijn zo rood als vuur, met grote armen met niet veel kleinere armen.

Deze houdt van de warmte van lava, dus daar vind je ze meestal.

BDA - Je kan ze gewoon helemaal opblazen en het enigste dat overblijft zijn hun voeten die daar gewoon wat staan terwijl bloed er uitspuut, hun onderste been bot (vergeten hoe het noemt) steekt er uit.

22 Flesh Worm
(weakling)

Kleine wormen, denk aan een bloedzuiger dat door de grond kruipt.

Weer, meer vervelend dan gevaarlijk. Gebruik de Flamethrower of War Blade.

BDA - Geen

23 Giant Spider
(bad-ass)
geen uitleg nodig.

Blijf ver weg, ze spuwen een soort giftige vloeistof die heel

veel pijn kan doen. Gebruik je Flamethrower... Ze branden lekker goed...

BDA - Als je je Flamethrower gebruikt dan kraken ze lekker als de vlammen hun huid opbranden...

24 Skimmer

(weakling)

Een raar ding met heel veel armen.

Ze springen wat rond en spuwen gif naar je hoofd. Ze zien er wel erg raar uit!

BDA - Niets speciaals

25 Mite

(weakling)

Kleine, vreemde creaturen die over de grond huppelen in groepen.

Ze komen allemaal uit een verborgen nest en een goed gemikte granaat zal het nest vernietigen.

BDA - geen

26 Worker

(middleman)

Vreemde insecten; ze gebruiken 4 poten om te lopen en 2 om aan te vallen.

Ze houden om te reizen in groepen, je dan te omsingelen en je aan te vallen. De beste manier om deze vijanden uit te schakelen is met de Flamethrower. Want de War Blade is niet sterk genoeg. En waar zou je je Flamethrower op gebruiken?

BDA - geen

27 Drone

(middleman)

Grote, groene insecten met aan elke arm een laserkanon.

Één is zeker een bedreiging, omdat elk 1 laserschot tot 5 Health kan afdoen... drie of meer en je bevind je in een kritieke situatie. Gebruik je sterkere wapens op hen.

BDA - Explosive Shells of granaten zullen ervoor zorgen dat hun benen, armen en onderlichaam er af wordt geblazen, dan zal de Drone beginnen rond te kruipen op zoek naar hulp en zal dan het opgeven en sterven in zijn eigen plas met bloed. Ik krijg bijna medelijden.

28 Soldier

(bad-ass)

Grote, bruine, kakkerlakachtige vijanden. Ze hebben paarse bollen op hun schouders en aan elke arm een laserkanon.

Hun hoofdaanval is gewoon naar je schieten, maar als je ze kwaad maakt dan zal hij zich bukken en een grote straal van paarse energiebollen op je schieten, maak dat je wekomt! Deze aanval kan je health snel herleiden naar nul. Een Soldier die op zijn tenen getrapt is het laatste dat je wil tegenkomen.

BDA - Soms, al gebeurt het niet vaak, kun je hun hele zijde er af blazen! Kijk binnenin! Zijn bloed gloeit in het donker,... WTF?

=====

```
      /-----/
     /         /
    /         /
   /         /
  /         /
 |         |
 |         |===== $+$
 |         |            VIII. Bazen           @##*
 |         |===== @_*
 |         |            @##%
 |         |            @##@
 |         |            #####@$$%>
 |         |            ##;"'""'
 |         |            '""'""'
 |         |            ""'""'
 |         |            "''''''
```

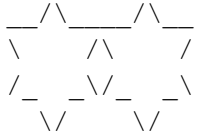
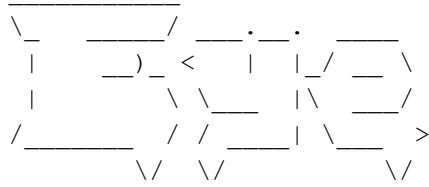
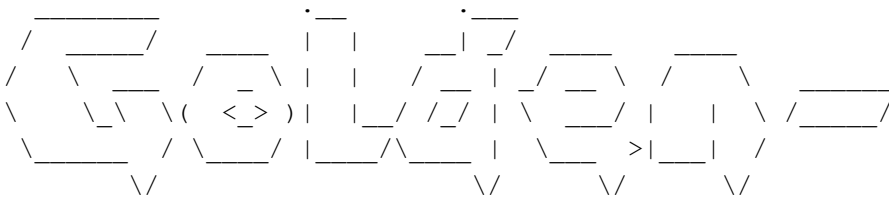
Als je houdt van bazen die het hele scherm innemen, dan zul je zeker van deze houden! De moeilijkheidsgraad wordt geteld in sterren, 1 is belachelijk en 5 bijna onmogelijk

" O H Y E A H ! F I R S T B O S S ! C O M E O N ! ! ! ! "

=====

```
      ._____.
     /       \
    /         \
   /           \
  /             \
 /               \
/                 \
 \               /
  \             /
   \           /
    \         /
     \       /
      ._____.

   \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/
  /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/
 \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/
 /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/
 \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/
 /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/
 \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/
 /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/ /_____/
 \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/ \_____/
```



Deze baas is gewoon een gigantische oogbal in het plafond met veel tentakels! Tussen fases zal hij veel bloedzuigers naar je toe sturen. Dood ze snel met je Flamethrower en dan zal de volgende fase beginnen.

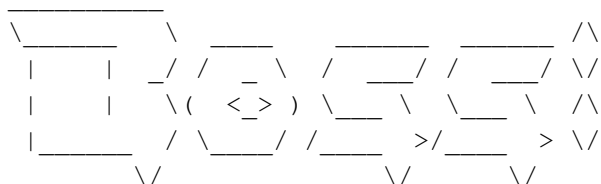
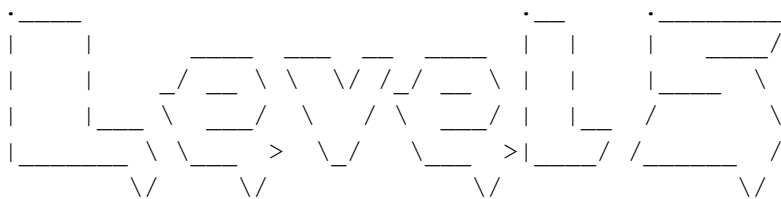
Fase 1 - Er zullen verschillende tentakels uit het groene slijm komen. Ze doen niet al te veel schade dus niets om je druk over te maken. Vernietig ze met wat je wilt (Shredder bijvoorbeeld). Nadat ze allemaal vernietigd zijn...

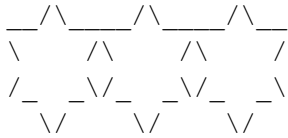
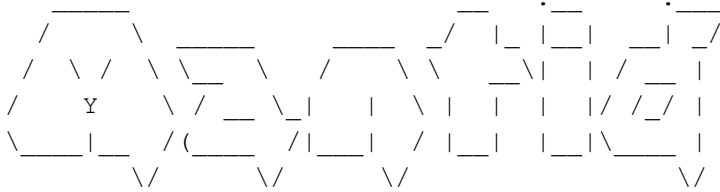
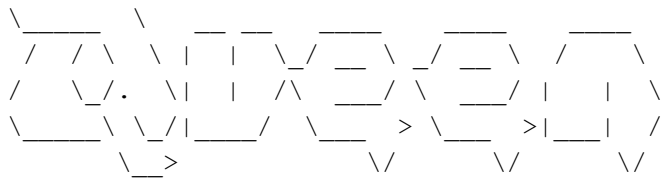
Fase 2 - Nabij het grote oog zijn er verschillend vreemde objecten. Ze spuwen een soort gif dat tamelijk veel pijn doet, dus vernietig ze vlug. De Shredder is weer handig. Nadat ze vernietigd zijn...

Fase 3 - Een gigantische tentakel zal uit de muur komen. Het is zeer krachtig, dus wees voorzichtig! De rare bloedzuigers kruipen nog rond dus daar moet je ook voor uitkijken. Nadat de eerste is vernietigd komt er nog een andere, enz... Nadat ze allemaal vernietigd zijn...

Fase 4 - Niets kan je nu nog stoppen!! Schiet op het heel realistisch oog tot het ontploft en emmers en emmers bloed zullen naar beneden vallen!! Eerste Baas: dood. Muahahah.

" A R E Y O U A S E A S Y A S T H E F I R S T O N E ?
 T H E N B R I N G I T O N ! ! ! "





Was het maar zo! Deze baas is al direct een heel pak moeilijker!!! Ze heeft een heel pak aanvallen, en het is gemakkelijk om te zien wat haar zwakke plek is (het blinkt in het begin even). Maar het is de zwakke plek raken dat het probleem is! Er zijn respawning health en ammo rond de arena, maar wacht er niet achter! **BLIJF NOOIT STIL STAAN! BLIJF BEWEGEN!** Tussen de fases zal ze gaan bekomen in een of andere zak en zal ze wat gigantische Mites op je afsturen. Dood die met je Flamethrower en ze zal terugkomen.

Fase 1 - De zwakke plek zijn haar voorarmen. Het beste wapen is hiervoor de Shredder. Een Explosive Shell en de fase is afgelopen.

Fase 2 - Deze keer is het haar achterlijf, dat moeilijk te raken is omdat het maar kwetsbaar is in twee situaties: wanneer ze het omhoog heft om die giftige ballen te spuwen en wanneer ze scherp draait. Oh, ik was vergeten haar nieuwe aanvallen te beschrijven: Ze zal blijven stilstaan, haar achterlijf omhoog steken en giftige ballen spuwen naar je. Een andere is op haar achterste poten gaan staan en dan met die twee blauwe lasers naar je schieten, die vreselijk pijn doen en heel moeilijk te ontwijken is... probeer de pilaren als schild te gebruiken. Ze springt nu ook omhoog en probeert je te pletten als een insect (dat is ironie, mensen). Als je haar staart kan raken, raak die dan. Ik stel weer Explosive Shells met de Shredder voor.

Fase 3 - Nu zijn het haar laserkanonnen! Ze vuurt nu heel krachtige bliksemachtige schoten, maar het is trager en makkelijker te ontwijken dan de andere aanvallen. Weer stel ik Explosive Shells met de Shredder voor. Wat je ook kan proberen als je goed kan mikken is de Grenade Launcher, een paar granaten en deze fase is gedaan.

Fase 4 - Laatste fase; ze ligt nu op de grond, helemaal niet in staat om zich te verdedigen en haar hoofd blinkt. Hmmm... ik vraag me af wat nu haar zwakke plek is? Weet jij het? Ik heb helemaal geen idee...

=====

```

/ / .^# #/#
/_____/ ## #@
| |=====+$+$
| | IX. Cheats @#*
| |=====@_*
| | @#%
| ./ @#@
|/ #####@$$%%>
###;"''''''

```

BEWAREOBLIVIONISATHAND:

Gigantische code. Laat je alle cheats gebruiken

UBERNOODLE:

Big Head Mode, nu veel gemakkelijker om vijanden in het hoofd te raken

PIPSQUEAK:

De vijanden zullen heel klein worden maar zullen dezelfde schade aanrichten, kijk dus uit.

STOMPEN:

Vijanden hebben grote armen en voeten.

HOLASTICKBOY:

De vijanden zullen heel dun worden.

IGOTABFA:

Pen And Ink Mode. Kijk naar de polygonen zonder de textures.

WHATSATEXTUREMAP:

Gouraud Mode

LIGHTSOUT:

Bijna totale duisternis

HEEERESJUAN:

Juan's cheat, er verschijnt een gezicht op de Life Force.

AAHGOO:

Zach Attack cheat, zelfde als Juan's cheat, alleen nu met het gezicht van een baby.

```

/ / -.#*#
/_____/ .^# #/#
| | ## #@
| |=====+$+$
| | X. Uitdagingen @#*
| |=====@_*
| | @#%
| ./ @#@
|/ #####@$$%%>
###;"''''''

```

Hier zal ik een paar uitdagingen zetten. Sommige zijn echt moeilijk dus als je hiervan één hebt kunnen voltooien mag je jezelf een rugklopje geven.

Hard Challenge: Speel het spel uit op Hard zonder cheats. Dit is

een moeilijke!

Tiny Challenge: Speel het spel uit met Tiny Mode aan.

Skinny Challenge: Speel het spel uit met Stick Mode aan.

Lightsout Challenge: Speel het spel uit met Blackout aan.

Ultimate Challenge: Speel het spel uit op Hard en met Tiny Mode, Stick Mode en Blackout aan. Deze is echt moeilijk!

=====

<pre> /_____/ ./ / </pre>	<pre> ===== XI. Hints en Tips ===== </pre>	<pre> - .#*# .^# #/# ## #@ ===== \$+\$ @#* @_* @#% @#@ ##### @\$\$\$%> ###; """"' ' ' </pre>
---	--	--

- Laat de vijanden aan elkaar doden om ammo te besparen. Het gebeurt niet vaak, maar het is wel cool wanneer het gebeurt. Ik zag ooit een Raptor aan een Endo aanvallen

- Zet de Auto Aim af als je aan het snipen bent. Als je soms juist het hoofd van een vijand ziet, maar niet het lichaam en mikt op het hoofd, zal je soms missen. Waarom? Omdat de Auto Aim altijd op de borstkas mikt. Dus als je een goede sniper wilt zijn, zet de Auto Aim af als je aan het snipen bent.

- Strafe heel veel en vergeet niet dat je ook diagonaal kan strafen. Diagonaal strafen kan heel handig zijn om vijandig vuur te ontwijken.

- Zet de Auto Aim af wanneer je tegen een baas vecht. Ze hebben bepaalde lichaamsdelen waar je tegen moet schieten en als de Auto Aim op staat zullen je schoten naar hun borstkas gaan.

- Sporen van gele Life Force leiden je in de goede richting en sporen van rode Life Force leiden meestal naar een wapen of iets anders interessant.

- Zoek dekking achter alles wat je kan vinden.

- Spaar Life Force op wanneer je het maximum van negen levens hebt.

- Gebruik je kaart (L knop) dikwijls, Het zal heel handig zijn als je verdwaald bent.

- Loop achteruit in schakelaars. Speel voor een tijdje en je zult weten waarom.

- Schiet op een wespenkorf met een Tek Arrow om de korf op te blazen en de wespen zullen elkaar doden.

- Gebruik je Charge Dart Rifle veel om je vijanden te verdoven en ze dan af te maken met een headshot met één kogel uit je Pistol.

```
=====
/_____/
|    |
|    |=====
|    |                XII. Credits
|    |=====
|    |
| ./
|/
- .#*#
.^#  #/#
##   #@
=====+$+$
@#*
@_*
@#%
@#@
#####@$$%%>
###;"''''''
```

- Acclaim/ Iguana: Voor het maken van dit spel.

- Ik: voor zo waanzinnig te zijn om een Walkthrough voor dit spel te schrijven

- CJayC: Om deze Walkthrough op zijn site te zetten

```
=====
/_____/
|    |
|    |=====
|    |                XIII. Copyright
|    |=====
|    |
| ./
|/
- .#*#
.^#  #/#
##   #@
=====+$+$
@#*
@_*
@#%
@#@
#####@$$%%>
###;"''''''
```

Dit document is Copyright 2002 N_freak

Je mag dit document niet stelen, verkopen, namaken, kopiëren. Je mag dit document enkel gebruiken voor privé gebruik. Je moet mij ook vragen als je deze walkthrough voor één of de andere reden op je web site wilt zetten.

Contacteer me op N_freak128@hotmail.com

Deze Walkthrough is enkel legaal aanwezig op deze sites:

- GameFaqs |<http://www.gamefaqs.com>|
- NeoSeeker |<https://www.neoseeker.com>|

Maar ik kan je enkel garanderen dat GameFAQS de meest recente versie heeft, want ik stuur mijn gidsen rechtstreeks naar daar.

```
=====
/_____/
|    |
|    |=====
|    |                XIV. Updates
|    |=====
|    |
| ./
|/
- .#*#
.^#  #/#
##   #@
=====+$+$
@#*
@_*
@#%
@#@
#####@$$%%>
###;"''''''
```

```
| |=====*_
| | @#%
| ./ @#@
|/ #####@$$%>
###;"''''''
```

23:46 12/04/2002: Versie 0.3

- Eerste Versie. Deze Versie bevat:
- Introductie
 - Verhaal
 - Basis en Items
 - Enkele wapens
 - Walktrough voor Level 1
 - Enkele vijanden
 - Cheats
 - Uitdagingen
 - Hints en Tips

Whew. Een heleboel vind je ook niet?

22:08 14/04/2002: Versie 0.5

- Deze versie bevat:
- Enkele wapens
 - Walktrough Level 2
 - Enkele vijanden
 - Primagen Key I
 - Leap Of Faith Talisman
 - Nieuwe ASCII art

22:45 19/04/2002: Versie 0.7

- Deze Versie bevat:
- Enkele wapens
 - Walktrough Level 3
 - Enkele vijanden
 - Primagen Key II
 - Breath Of Live Talisman

22:58 21/05/2002: Versie 0.8

- Deze Versie bevat:
- Enkele wapens
 - Walktrough Level 4
 - Enkele vijanden
 - Primagen Key III
 - Heart Of Fire Talisman
 - Eerste Baas: Golden-Eye
 - Nieuwe site toegevoegd waar deze walktrough op mag verschijnen.

20:04 28/09/2002: Versie 0.9

- Deze versie bevat:
- Enkele Wapens
 - Walktrough Level 5
 - Enkele Vijanden
 - Primagen Key IV
 - Whispers Talisman
 - Tweede Baas: Queen Mantid

```
      /_____/
     /         \
    /           \
   /             \
  /               \
 | |=====*_
 | | XV. The End @#*
 | |=====@_*
 | | @#%
 | ./ @#@
 |/ #####@$$%>
- .#*#
.^# #/#
## #@
#####$+$
```

###;"''''''''

Zover mijn Walkthrough voor dit magnifieke spel. Je mag binnenkort
nog veel meer verwachten maar tot dan moet je het maar met dit
doen.

Contacteer mij op: N_freak128@hotmail.com

Game On Forever !!!!!!!!!!!!!!!

N_freak

-----~Einde van document~-----

This document is copyright N_freak64 and hosted by VGM with permission.