

**Doom**

## Cheat Codes

- IDKFA: Alle Waffen und Schlüssel verfügbar
- IDDQD: unsterblich
- IDSPISPOPD: durch Wände gehen
- IDCLEV $nm$ : Level wechseln:  $n$  für das Scenario und  $m$  für den Level
- IDDT: vollständige Map ansehen

# 1. Knee deep in the Dead

## 1.1. Hangar

Waffen:

- Shotgun

Secrets:

- In dem Gang hinter dem Zickzackweg über die Lava ist rechts ein Geheimgang.
- Nachdem man durch die Türe hinter dem Zickzackweg über die Lava gegangen ist, ist im Raum davor eine Wand herunter gefahren, so daß man nun in den Raum dahinter gehen kann.
- In der hinteren linken Ecke dieses Raums ist ein Fahrstuhl, mit dem man in einen höheren Gang kommt. Dieser ist aber nur dann kurz unten, wenn man von dem Raum aus angerannt kommt (mit SHIFT-Taste und Vorwärtsbewegen), aus dem man den Raum mit der Lava erstmals betreten hat.

## 1.2. Nuclear Plant

Waffen:

- Chaingun
- Chainsaw

Secrets:

- Im Raum, in dem man startet, ist ein Block in der Mitte und einer Art Lichtschranke an einer Seite. Dort befindet sich eine Geheimtüre.
- In diesem Raum gibt es einen Knopf, der an anderer Stelle eine Wand verschwinden läßt, durch die man auf einen Hof im Freien gelangen kann. Hat man diesen Durchgang entdeckt, so zählt dies als Secret.
- In dem Labyrinth gibt es einen Gang, der durch rote Deckenlampen immer wieder beleuchtet wird. Auf einer Seite befindet sich ein Geheimgang, den man notfalls aufschließen muß.
- In diesem Gang befindet sich auf der rechten Seite ein Geheimraum.
- An einer Stelle im Labyrinth gibt es eine Wand, bei der ein Teil von zwei hellen Streifen umrahmt ist (unten rechts auf der Map). Zwischen den beiden Streifen befindet sich ein Geheimraum.
- Nach dem Raum mit dem Weg über den Lavasee, der zu einem Fahrstuhl führt, ist auf der linken Seite ein Geheimgang.

## 1.3. Toxin Refinery

Waffen:

- Rocket-Launcher

Secrets:

- In dem Raum mit dem gelben Schlüssel gibt es zwei Geheimgänge. Den ersten erreicht man, indem man durch den Eingang nach links und in die kurzzeitig erscheinende Öffnung in der Wand rennt (zusätzlich beim Gehen die SHIFT-Taste drücken).
- Der zweite Geheimraum ist ganz ähnlich zu erreichen: man rennt die Treppe hoch, läuft nach rechts und springt durch die heruntergefallene Wand auf der Rückseite des Raumes.
- In diesem Raum gibt es Lava, die durch zwei Tunnel fließt. In einen kann man hineingehen und an dessen Ende auf einen Knopf drücken.
- Rechts neben dem Knopf ist eine helle Wand, die einen Geheimausgang verbirgt.
- Durch das Drücken des Knopfes in dem Lavagang hat sich am Startpunkt eine Brücke aufgebaut. Begibt man sich über diese zur Wand, so geht diese auf und gibt den Weg zu einem zusätzlichen Ausgang aus diesem Level frei.
- In dem Raum mit dem Knopf zu diesem zusätzlichen Ende des Levels befindet sich links hinter der helleren Wand ein Geheimfahrstuhl.
- Hinter der blauen Türe befindet sich auf der rechten Seite vor dem Gang ein Geheimraum.

## 1.4. Command Control

Waffen: keine weiteren Secrets:

- In dem Gang, in dem man beginnt, gibt es auf der rechten Seite einen Geheimraum.
- Über den Hof, den man direkt am Anfang erreicht, kommt man ganz hinten in einen Raum mit einem Lavatunnel. Wenn man in diesen hineinspringt und nach links geht, zählt die Entdeckung der Plattform bereits als Secret.
- Um dort wieder herauszukommen, geht man den Gang entweder in die andere Richtung oder drückt auf den Hebel an der Wand. Dann fährt der Fahrstuhl nach oben und man kann sich den 200 Allerdings fährt dieser Fahrstuhl extrem schnell nach oben, man muß sich direkt neben den Fahrstuhl stellen, auf den Hebel schießen und dann schnell auf den Fahrstuhl springen.

## 1.5. Phobos Lab

Waffen: keine weiteren

Secrets: Die Secrets in diesem Level werden völlig falsch gezählt

- Ganz zu Beginn geht man über den Lavafluß und auf der anderen Seite die Treppe hoch. Hinter den Fässern befindet sich eine geheime Kammer.
- Wenn man am Fuß dieser Treppe ganz nach rechts auf den Vorsprung geht, fährt auf der anderen Seite ein Gang nach oben.
- Von diesem hochgefahrenen Gang kann man in den Lavasee springen. Ganz links neben dem Vorsprung befindet sich ein Geheimgang in der Wand.
- Hinter der gelben Türe gibt es links und rechts zwei Einbuchtungen ganz oben. Diejenige auf der rechten Seite enthält einen Fahrstuhl. Oben gibt es eine Geheimtüre.
- Dahinter befindet sich eine weitere Geheimtüre.
- Hinter der gelben Türe kommt man in einen Raum mit einem Lavabecken und einem Fenster nach draußen. In der Mitte zwischen den Fenstern befindet sich eine Geheimtüre.
- Dahinter befindet sich eine weitere Geheimtüre.
- Dahinter verbirgt sich eine dritte versteckte Türe.
- In dem Raum, den man über eine breite Treppe erreicht und in dem man einen roten Knopf drücken muß, damit eine Wand aufgeht, ist weiter rechts neben dem Knopf eine Geheimkammer.

## 1.6. Central Processing

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Hof vor der blauen Türe mit der Lava geht eine Türe hinunter, wenn man vor die blaue Türe tritt. Auf der Stirnseite des Raumes dahinter ist ein Geheimweg.
- Bei dem blauen Schlüssel muß man in den Lavaabgrund springen und hinten in den Tunnel laufen.
- In dem Labyrinth gibt es eine Stelle mit vielen Armor-Helmen. Dort befindet sich auch eine Geheimtüre.
- In dem Hof vor der blauen Türe befindet sich eine Ecke, die aufgeht, sobald man den Schlüssel genommen hat. Dahinter kommt man auf einen Hof mit einem Balken, auf dem ein 200drückt, fährt er herunter und man kann den Ball nehmen. Nach oben gefahren kommt man durch eine Geheimtüre in das Gebäude.

## 1.7. Computer Station

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Man muß sich auch in den Lavagängen aufhalten. Diese erreicht man nur über die Säule in der Nähe der blauen Türe, die hoch- und runterfährt, wenn man den Raum über die Treppe erreicht oder auf sie zugeht. Springt man von ihr (auf der Map nach unten) herunter, so kommt man zu einer Plattform mit Munition, die zu einer Treppe führt.
- Springt man auf der anderen Seite herunter, so kommt man zu einem Knopf, den man drücken muß.
- Auf dieser Seite muß man den 200%-Health-Ball suchen, der auf einer Plattform steht. Dort kann man den Lavagang wieder verlassen.
- In der Nähe der blauen Türe (auf der Map direkt darüber; von der Türe aus, wenn man davor steht, links und dann rechts) gibt es eine Kammer. In dieser befindet sich auf der linken Seite ein geheimer Raum.

## 1.8. Phobos Anomaly

Waffen: keine weiteren

Secrets: Da es keinen Ausgang im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Mission beendet ist, werden keine Secrets gezählt. Es gibt aber dennoch eines:

- Hinter der ersten Türe befindet sich auf der rechten Seite eine Geheimtüre.

## 1.9. Military Base

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Raum mit dem Fahrstuhl (heller Boden), den man vom zentralen Hof aus erreicht, ist rechts in der vorderen Ecke ein versteckter Fahrstuhl.
- In dem Raum mit dem Ausgang gibt es auf der rechten Seite in der Wand einen Geheimraum.

Sonstiges:

Man gelangt nun nach 1.4.

## 2. The Shores of Hell

### 2.1. Deimos Anomaly

Waffen:

- Shotgun
- Chainsaw
- Plasmagun

Secrets:

- Im unteren Teil, den man durch den Teleporter erreicht, gibt es einen Knopf, der einen Sockel aus dem Boden fahren läßt. Dieser enthält zwei Knöpfe, von denen einer zwei Durchgänge in einer Wand öffnet. Hinter dieser befindet sich der rote Schlüssel. Das Finden desselben zählt als Secret.
- Der zweite Knopf macht weiter oben einen geheimen Teleporter auf (durch den ersten Teleporter zurück).
- Hinter dem Teleporter im unteren Teil kommt man in einen Raum mit zwei Totenköpfen in einer Nische. Man muß unbedingt zuerst den linken drücken und sofort in den Raum dahinter gehen, da sich die Wand nur einmal öffnet. Dahinter befindet sich ein Teleporter zu einem Geheimgang.
- Das Betreten des Raumes hinter der roten Türe zählt als Secret.

### 2.2. Containment Area

Waffen:

- Chaingun
- Rocket Launcher

Secrets: Die Secrets in diesem Level werden falsch gezählt, es sollen wohl aber zwölf sein. Insgesamt habe ich auch zwölf gefunden:

- In dem Kistenlabyrinth (auf der Map links am Rand etwa in der Mitte) versperrt eine Kiste den Weg, die herunterfährt, sobald man sich ihr nähert. Dahinter verbirgt sich eine Geheimkammer.
- Es gibt drei kreisförmige Gebilde, in denen sich jeweils vier Fahrstühle befinden. In dem ganz links (auf der Map der oberste Kreis) kann man mit einem Fahrstuhl zu einem geheimen Ausgang herunterfahren.
- In dem dritten von drei langen Gängen mit blauen Lichtern befindet sich am Ende ein Ausgang, der als Secret zählt.
- Am Ende dieses Gangs (hinter dem Teil, der aufgeht, wenn man den Rucksack nimmt) ist ein Geheimraum.
- Dahinter befindet sich ein weiterer Geheimgang (dieser zählt aber nicht).
- Auf der rechten Seite dieses Gangs befindet sich geheimer Raum.
- Durch eine der gelben Türen kommt man in einen Raum mit der Chaingun und einem Knopf. Nachdem man diesen gedrückt hat, kommt man an die Waffe heran. Das Nehmen derselben zählt als Secret.

- Hinter der anderen gelben Türe gibt es einen Raum mit einem Rucksack, in dem drei Sockel mit Knöpfen auf der Rückseite hochfahren, bevor man ihn nehmen kann (man kommt aber später an ihn heran). Wenn man die Knöpfe drückt, gehen drei Türen im Raum davor auf. Wenn man diese drei Kammern betritt, zählt dies jeweils als Secret.
- Wenn man zu einem Gang kommt, in dem Blöcke von der Decke zum Boden hoch- und herunterfahren, muß man hier unbedingt sofort durch, da der Weg sonst später versperrt ist und man diesen Level nicht beenden kann. Unter dem dritten Block ist links ein Eingang zu einem Raum mit einer Chainsaw. Nimmt man diese, so zählt dies als Secret.
- Hinter dem Gang mit den herabfahrenden Blöcken befindet sich ein Raum mit dem blauen Schlüssel. Bevor man über das Lavabecken geht, sollte man rechts in die hell erleuchtete Ecke gehen. Dann geht auf der anderen Seite des Raums kurz ein Fahrstuhl herunter, der einen 200er nur einmal.

### 2.3. Refinery

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Von dem Raum mit dem Käfig ganz zu Beginn gehen hinten zwei Durchgänge weiter. Der rechte führt zu einem Gang, an dessen Ende auf der rechten Seite eine Geheimtüre zu finden ist (bevor man in den Raum mit dem bewegten Boden kommt).
- In dem Raum mit den auf- und abfahrenden Blöcken auf dem Boden befindet sich links vom Eingang eine Geheimtüre.
- In dem Raum dahinter findet man ebenfalls auf der linken Seite einen geheimen Ausgang.
- Es gibt einen Raum, der zu einem tiefergelegenen roten Lavabecken führt. Dort kann man hineinspringen und auf der rechten Seite wieder hinauskommen.
- Hinter der blauen Türe befindet sich ein Lavasee. Wenn man davor steht, befindet sich rechts um die Ecke eine geheime Kammer.
- Ebenfalls rechts ist ein Durchgang in der Lava, der zu einem runden Raum führt. Dort befindet sich eine Nische mit einem 200er. Auffinden als Secret zählt.

### 2.4. Deimos Lab

Waffen: keine weiteren

Secrets: Die Secrets in diesem Level werden völlig falsch gezählt, es sollen wohl aber zehn sein. Insgesamt habe ich auch zehn gefunden:

- Ganz zu Beginn gibt es eine Art Lichtschranke, die auf der rechten Seite eine geheime Kammer anzeigt.
- Gegenüber dem Startpunkt kann man mit einem Fahrstuhl nach oben fahren. Oben findet man einen Käfig, den man öffnet, indem man nach rechts zu dem roten Sockel geht und sich links neben diesen stellt.
- Es gibt einen Raum mit einem Instrumentenblock in der Mitte, den man nicht mehr verlassen kann, sobald man ihn betreten hat, bis man auf den Totenkopfknopf in diesem Raum gedrückt hat. Dem Eingang dieses Raums gegenüber liegt eine Nische. Die rechte Seite der Stirnseite dieser Nische verbirgt eine Geheimtüre, die man aufschließen muß.
- Hinter der gelben Türe kommt man in einen Rundgang und von dort in den inneren Teil des Rundgangs. Dort findet man einen Raum mit vielen Monstern und einem Knopf, den man drücken muß, wenn man mit dem Fahrstuhl rechts von diesem Raum wieder nach oben fahren will.

- Ganz innen gibt es eine Art Wendeltreppe, die man erst mit Knöpfen ausfahren muß. Oben ist eine erhobene und erhellte Stelle, auf die man treten muß, dann öffnet sich unten ein geheimer Fahrstuhl.
- Von dem Rundgang erreicht man über eine Treppe später einen Raum, dessen Eingang verschlossen wird, wenn man ihn betritt. Der Ausgang ist hinter einem etwas grünlichen Wandstück verborgen.
- Auf dem Rundgang gibt es außen ein kleines Loch, in das man hineinspringen kann.
- Dort gibt es einen geheimen Ausgang.
- Der Ausgang liegt hinter einem Lavasee ohne Brücke. Um diese auszufahren, muß man nach links in die Lava laufen und zu dem Teleporter rennen. Dort befindet sich auch ein Knopf für die Brücke.
- Geht man auf die Türe zu, über der 'Exit' steht, dann geht hinter einem eine Brücke zu dem 200

Sonstiges:

Den gelben Schlüssel muß man sich schnell nehmen, da die Decke sofort herunter fährt und man zerquetscht wird.

## 2.5. Command Center

Waffen: keine weiteren

Secrets: Die Secrets in diesem Level werden völlig falsch gezählt, es sollen wohl aber zehn sein. Insgesamt habe ich auch zehn gefunden:

- Ganz zu Beginn gibt es hinter dem ersten Tor links und rechts zwei Nischen mit Säulen. Auf der rechten Seite befindet sich zwischen den beiden Säulen eine Ecke, in die man treten muß, damit eine Geheimtüre aufgeht.
- Gleiches gilt für die linke Nische.
- Es gibt einen grünlichen, hantelförmigen Raum mit Nischen, in denen sich Fenster mit roter Lava befinden. In diesem Raum gibt es eine Türe zu einer Kammer mit einem Knopf. Nachdem man diesen gedrückt hat, wird bei einem der Fenster eine Treppe ausgefahren. Hier muß man durch das Fenster gehen; dahinter befindet sich ein geheimer Teleporter.
- Durch diesen Teleporter kommt man in einen Raum mit einem Kopf an der Wand. Dort verbirgt sich eine Geheimtüre.
- In dem Raum dahinter gibt es einen Teleporter zu einem zusätzlichen Ausgang zu 2.9.
- Über eine Treppe kommt man zu Beginn auf einen Hof im Freien mit Lavabecken links und rechts. Wenn man in das linke springt, kann man einen versteckten Ausgang finden.
- Das gleiche gilt für die rechte Seite.
- Von dem Hof aus kommt man hinter dem Block in einen Raum und von dort aus links in einen weiteren. Hier befindet sich hinten links in der Ecke eine Geheimkammer.
- Es gibt einen Raum, von dem man aus durch zwei Türen zu einem Rundgang um ein Loch mit Lava gelangt. Zwischen diesen Türen gibt es eine dritte.
- Man kann in dieses Becken springen. Unten gibt es eine Nische.

Sonstiges:

In dem Lavabecken mit dem Rundgang gibt es in der Mitte eine Säule mit einer Plasmagun. An diese kommt man heran, wenn man den Knopf in dem Lavalabyrinth mit der Pflanzen an den Wänden drückt.



## 2.6. Halls of the Damned

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Es gibt eine Türe in einem kreuzförmigen Gangsystem, die zu einer Plasmagun führt. Das Erreichen dieser Türe zählt als Secret.
- In dem selben kreuzförmigen Gangsystem gibt es eine Türe zu einem Raum mit einem Sockel in der Mitte. Hier zählt das Betreten als Secret.
- Schließlich erreicht man von diesem Kreuz aus ein vermeintliches Exit, für das man den gelben Schlüssel benötigt. Drückt man auf den 'Exit'-Knopf, so gehen einige Wände hoch und dies zählt als Secret.

Sonstiges:

Wenn man sich den blauen Schlüssel nimmt, geht hinter einer Wand hoch. Auf der Stirnseite dahinter befindet sich eine geheime Kammer.

## 2.7. Spawning Vats

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In der Nähe von dem Hof im Freien mit dem blauen Schlüssel befindet sich ein Raum mit einem Knopf in einer Einbuchtung in der rückwärtigen Wand. Wenn man diesen drückt, so geht im selben Raum eine Türe auf und man kann einen geheimen Raum betreten.
- In der Nähe des Raumes mit der roten Türe und dem Ausgang befindet sich ein Raum mit kleinen Lavabecken. Von einem dieser Becken kommt man in einen versteckten Raum mit einem Teleporter.
- Durch diesen Teleporter kommt man in einen Raum, an dessen Ende sich eine rote Türe befindet. Dahinter verbirgt sich ein Knopf.
- In diesem Level gibt es einen langen Gang mit vielen Mauervorsprüngen (auf der Map oben links). Von diesem zweigt ein Gang zu einem Hof in Freien ab. Das Finden dieses Hofes zählt als Secret.
- In diesem Hof gibt es vom Eingang aus rechts einen Knopf mit einer Kammer dahinter. Das Auffinden dieses Raums zählt als Secret.
- Im Laufe des Spiels hat man einen Knopf gedrückt, der eine Kammer direkt neben dem Startpunkt geöffnet hat. Diesen Raum am Ende noch zu entdecken zählt als Secret.

## 2.8. Tower of Babel

Waffen: keine weiteren

Secrets: Da es keinen Ausgang im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Mission beendet ist, werden keine Secrets gezählt. Ich habe aber auch nichts gefunden, was man als Secret auffassen könnte.

## 2.9. Fortress of Mystery

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem zweiten Raum muß man auf die Wand gegenüber dem Eingang drücken, um weiter zu kommen.

Sonstiges:  
Man gelangt nun nach 2.6.

## 3. Inferno

### 3.1. Hell Keep

Waffen:

- Shotgun
- Plasmagun

Secrets:

- In dem Raum vor dem Ausgang (kleiner runder Raum) befindet sich eine geheime Kammer.

Sonstiges:

Es gibt noch ein Secret, das nicht als solches gezählt wird:

- Wenn man über die Brücke über den Lavasee läuft, fährt diese herunter. Wenn man aber schnell genug ist, kann man auf der anderen Seite durch die Wand in einen geheimen Gang kommen.

### 3.2. Slough of Despair

Waffen:

- Chaingun
- Rocket Launcher

Secrets:

- Geht man vom Startpunkt ganz rechts die Wand entlang, so kommt man in eine Sackgasse. Dort befindet sich auf der linken Seite ein kleines Lavabecken. Wenn man in dieses tritt, fährt ein Stück Wand herunter und gibt eine Chaingun frei.
- Es gibt eine hantelförmige Mauer vor den mittleren Eingängen (siehe Map). An einer der Keulen befindet sich ein Eingang zu einer geheimen Kammer.
- In einem der vier Eingänge (der dritte von links auf der Map) gibt es am Ende links und rechts zwei blaue Wandstücke mit Schädelknöpfen. Wenn man die beiden drückt, öffnen sich weitere Kammern.

### 3.3. Pandemonium

Waffen:

- BFG 9000

Secrets:

- Es gibt einen Gang mit einer Treppe nach rechts unten zu einem Lavabecken und einer weiteren nach rechts oben zu einer Plattform. Dort gibt es einen weiteren Ausgang in einen Lavagang.
- In dem Hof mit der blauen Türe befindet sich in der Mitte ein Block, den man auf der Rückseite betreten kann. Dann geht gegenüber eine geheime Türe auf. Wenn man diese Kammer betritt, zählt es als Secret.

- Auf der anderen Seite des Eingangs auf diesem Hof mit der blauen Türe geht man auf die Wand zu; sie fährt dann herunter.
- Es gibt einen runden Raum mit grüner Lava. Dort befindet sich links um die Ecke eine versteckte Nische mit einer Chaingun.
- Von dem Gang, der abwechselnd erleuchtet und dunkel ist, kommt man in einen Raum mit einer Brücke über blaue Lava. Das Betreten dieses Raums zählt als Secret.
- Geht man über die Brücke weiter, so kommt man zu einem Gang mit einer Grube. In diese kann man hineinspringen und ein paar Monster erlegen. Mit einem Knopf kommt man wieder heraus.

### 3.4. House of Pain

Waffen: keine weiteren

Secrets: In diesem Level sollte es eigentlich vier Secrets geben. Ich habe aber nur drei gefunden, obwohl angeblich alle vier Secrets gefunden wurden.

- Es gibt einen Raum mit vier Türen, von denen eine anders aussieht. Diese führt zu einem Lavabecken mit einem Loch am Ende, in das man hineinspringen muß. Dort befindet sich ein Knopf.
- Durch eine der anderen Türen kommt man in einen langen Raum mit einer spitzen Wand an einer Seite. Dort verbirgt sich eine Geheimkammer.
- Hinter der roten Türe befindet sich ein Gang mit drei Einbuchtungen. Am Ende der letzten findet man eine Geheimkammer.

Sonstiges:

Es gibt zwei Secrets, die nicht als solche zählen:

- Ganz zu Beginn geht man in den Raum rechts. Am Ende befindet sich eine Türe, die man vielleicht nicht unbedingt als solche erkennt.
- Es gibt einen Raum mit vier Türen, von denen eine anderes aussieht. Durch eine der drei gleich aussehenden Türen kommt man zu einem Raum mit einem Kopf auf der gegenüberliegenden Wand. Dort verbirgt sich eine Geheimkammer.

### 3.5. Unholy Cathedral

Waffen:

- Chainsaw

Secrets:

- Im zentralen Hof gibt es vier Kammern um einen Teleporter in der Mitte. Diese gehen im Laufe des Spiels auf. Das Betreten jeder Kammer zählt jeweils als Secret.
- Es gibt einen Raum, den man erst betreten kann, nachdem man durch zwei Säulen getreten ist. In diesem Raum befinden sich drei Knöpfe hinter auf- und abfahrenden Säulen. Nachdem man alle drei gedrückt und den blauen Schlüssel genommen hat, sind in den engen Nischen Wände aufgegangen, hinter denen sich Munition verbirgt.
- In dem Gang vor diesem Raum (der mit den beiden Säulen, durch die man treten mußte) gibt es eine Geheimtüre links von der mittleren Türe.
- Es gibt einen Raum mit roter Lava und Wänden in der Mitte. Vom Eingang aus auf der rechten Seite befindet sich eine Geheimkammer.

- Die gelbe Türe ist gut versteckt. Sie befindet sich im zentralen Hof (auf der Map rechts oben im rechten unteren Viertel der Außenwand).
- Vom Startpunkt aus geht man nach ganz links und dort durch die Türe. Direkt auf der linken Seite befindet sich eine versteckte Türe. Diese zählt aber nicht als Secret. Man kommt dahinter zu einem Lavabecken, hinter dem man eine versteckte Nische findet. Erst wenn man diese betreten hat, zählt dies als Secret.
- Es gibt einen Raum mit zackenförmigen Nischen (auf der Map ganz links). Wenn man diesen wieder verlassen will, muß man auf den Knopf in der Nische gegenüber dem Eingang drücken.

### 3.6. Mt. Erebus

Waffen: keine weiteren  
Secrets:

- Es gibt einen Raum, der nur zwei Treppen enthält: die linke geht nach unten, die rechte nach oben. Auf der rechten Seite befindet sich in der Mitte einen Geheimraum.
- Im Laufe des Spiels kommt man auf einen Block, der in blauer Lava steht und von einem Block mit einer Chainsaw und zwei hohlen Blöcken umgeben ist. Wenn man auf den Block mit der Chainsaw springt, zählt dies als Secret.
- Wenn man von dem Block in der Mitte in den blauen Block mit dem Knopf springt, kommt man zu einem zusätzlichen Ausgang, der nach 3.9 führt. Allerdings habe ich es nicht geschafft, ohne Cheat-Codes durch Springen oder Laufen und Springen in diesem Kasten zu kommen.
- Es gibt ein kleines, kreuzförmiges Gebäude, daß man über eine Treppe erreicht und über zwei Teleporter verlassen kann. Sobald man einen betreten hat, zählt dies als Secret.

Sonstiges:  
Es gibt ein Secret, das nicht als solches zählt:

- Es gibt einen Raum, der nur zwei Treppen enthält: die linke geht nach unten, die rechte nach oben. Auf der linken Seite befindet sich in der Mitte ein geheimer Ausgang.

### 3.7. Limbo

Waffen: keine weiteren  
Secrets:

- Es gibt einen runden Raum mit einem ebenfalls runden, großen Block in der Mitte. Von dort aus kommt man in ein kleines Gangstück mit Armor-Helmen. Wenn man hier durchgegangen ist, hat sich im runden Raum eine Wand geöffnet.
- Ganz in der Nähe gibt es ein rotes Lavabecken. Dort befinden sich zwei Knöpfe. Nachdem man die beiden gedrückt hat, geht der große runde Block ganz in der Nähe auf.
- Das Finden des Teleporters auf der Steinplatte in dem Lavalabyrinth zählt als Secret.
- Nachdem man die Brücke aufgebaut hat, die zum Ausgang führt (geht mit dem Knopf hinter der gelben Türe), muß man noch einmal mit dem rechten Teleporter in dem Lavaraum mit den beiden Teleportern hinter den roten Türen springen. Eigenartigerweise zählt dies als Secret.

### 3.8. Dis

Waffen: keine weiteren

Secrets: Da es keinen Ausgang im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Mission beendet ist, werden keine Secrets gezählt. Ich habe aber auch nichts gefunden, was man als Secret auffassen könnte.

### 3.9. Warrens

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Raum vor dem Ausgang (kleiner runder Raum) befindet sich eine geheime Kammer.

Sonstiges:

Man kommt nun nach 3.7. Ferner gibt es zwei Secrets, die nicht als solche gezählt werden:

- Wenn man über die Brücke über den Lavasee läuft, fährt diese herunter. Wenn man aber schnell genug ist, kann man auf der anderen Seite durch die Wand in einen geheimen Gang kommen.
- Im Lavasee kann man um eine Mauer herumgehen und dort eine BFG 9000 finden. Dies geht allerdings erst dann, wenn man sich wieder auf dem Rückweg befindet, also das Endlevelmonster aus 2.9 bereits erlegt hat.