

Duke Nukdem 3D

Cheat Codes

- DNKROZ: unsterblich
- DNCORNHOLIO: unsterblich
- DNSTUFF: alle Waffen, Munition, Schlüssel und Powerups
- DNITEMS: alle Powerups und Schlüssel
- DNSCOTTY nm : Level wechseln: n für die Episode und m für den Level (also z.B. DNSCOTTY102 für den zweiten Level der ersten Episode)
- DNVIEW: läßt einen Duke über die Schulter sehen (wie F7)
- DNHYPER: Steroide und Nachsichtgerät
- DNUNLOCK: schließt alle Türen auf
- DNSKILL n : ändert den Skill-Level des Spiels
- DNCLIP: durch Wände gehen (Vorsicht: führt immer dann zum Tod, wenn sich hinter der Wand kein weiterer Raum befindet!)
- DNSHOWMAP: vollständige Map ansehen
- DNCOORDS: zeigt die gegenwärtigen Koordinaten an
- DNKEYS: alle Schlüssel
- DNWEAPONS: alle Waffen und Munition

Es soll noch einige weitere Cheat Codes geben, diese haben aber bei mir nicht funktioniert:

- DNMONSTERS: läßt alle Monster verschwinden
- DNENDING: bringt einen zum Ende des Spiels
- DNMAYOR: unbegrenztes Jetpack, sofern man ein solches besitzt
- DNMONEYMAN: Nachsichtgerät

Funstuff

- Während des Spiels kann man Duke zu einigen Äußerungen veranlassen:
 - <_ALT>+F1: "You're an inspiration for birth control."
 - <_ALT>+F2: "You're gonna die for that."
 - <_ALT>+F3: "It hurts to be you."
 - <_ALT>+F4: "Lucky son of a bitch!"
 - <_ALT>+F5: "Hahaha, pay back time!"
 - <_ALT>+F6: "What are you, some bottom-feeding, scum-sucking algae-eater?"
 - <_ALT>+F7: "Damn, you're ugly!"
 - <_ALT>+F8: "Hahaha, wasted!"
 - <_ALT>+F9: "You suck!"
 - <_ALT>+F10: "AAAGHGHGHGHGGHGHGHGH!"
- Wenn man den Tänzerinnen Geld gibt (SPACE drücken), zeigen sie sich offener. Wenn man 'DNCASHMAN' eingibt, wirft Duke beim Drücken von <SPACE> immer mit Geld um sich.
- Nach Eingabe der folgenden Codes erscheinen die angegebenen Meldungen auf dem Bildschirm:
 - DNCOSMO: "Register Cosmo Today!"
 - DNALLEN: "Buy Major Stryker"
 - DNBETA: "Pirates Suck!"
- Man kann die tanzenden Frauen unverwundbar machen, so daß sie nicht mehr zerfetzt werden können. Dazu geht man wie folgt vor: Zuerst beschießt man sie mit dem Shrinker und geht dann in die Hocke. Während sie noch klein sind, friert man sie mit dem Freezethrower ein und läßt sie wieder wachsen. Nun sind sie unverwundbar.

Allgemeine Tips

- Es gibt mehrere Möglichkeiten, während des Spiels seinen geringen Health-Wert aufzupäppeln:
 - Man benutzt die Toilette oder ein Urinal.
 - Man zerschießt einen Hydranten und trinkt das herausströmende Wasser (SPACE drücken).
 - Man benutzt einen Trinkbrunnen.
 - Man sammelt atomic health auf.
- Wenn man tanzende Frauen abschießt, erscheinen meistens Gegner, um einen dafür zu bestrafen.
- Abfalleimer, Topfpflanzen und einkokoonierte Frauen enthalten oft nützliche Dinge, wenn man sie abschießt.
- Um die Energie des Jetpacks zu sparen, kann man sich auf dem Weg nach unten fallen lassen (Jetpack deaktivieren). Allerdings muß man das Jetpacks rechtzeitig wieder anwerfen, bevor man aufschlägt.
- Wenn man sich bückt und dann eine Pipebomb wirft, so geschieht dies völlig geräuschlos und mit weniger Schwung.
- Oft ist es geschickt, eine Pipebomb in einen Aufzug zu werfen und ihn dann zu aktivieren. Sobald er sich nicht mehr bewegt, zündet man die Granate. Dies beseitigt zumindest alle Gegner, die nahe genug am Fahrstuhl standen.
- Man kann auch mehrere Pipebombs werfen, bevor man sie zündet. Dazu muß man die Taste '6' nach jedem Platzieren einer Pipebomb drücken.

1. L.A. Meltdown

1.1. Hollywood Holocaust

Waffen:

- Shotgun
- Chaingun
- RPG
- Pipebombs

Secrets:

- Unten auf der Straße springt man auf den Holzkasten und von dort aus auf die schräge Fläche der Hauswand. Von hier aus kann man rechts auf ein Mauersims springen.
- Ebenfalls von der schrägen Fläche an der Hauswand aus kommt man durch zwei Fenster in einen Raum. Sobald man diesen ganz gesehen hat, zählt dies als Secret.
- In diesem Raum gibt es ein Poster, hinter dem sich eine geheime Kammer verbirgt.
- Im Projektionsraum des Kinos springt man auf den Projektor. Dann öffnet sich ein geheimer Raum.
- Im Projektionsraum befindet sich neben dem Fenster ein Schalter, mit dem man die Kinovorführung starten kann. Anschließend kann man mit der RPG auf die Leinwand schießen und öffnet so einen Durchgang zu dem Raum dahinter.
- Im Verkaufsraum des Kinos drückt man auf die Kasse, dann öffnet sich weiter oben ein kleiner Raum, den man mit dem Jetpack erreichen kann.
- Von der Toilette aus kommt man über das Lüftungsgitter über den Klos zu einem geheimen Raum.
- Direkt neben dem regulären Kinoeingang (den mit der Leuchtreklame darüber) über der Palme kommt man durch zwei Fenster in einen Raum mit Waffen und Munition. Diesen erreicht man entweder mit Hilfe des Jetpacks oder indem man von der Brücke zum Ziel auf den kleinen Mauervorsprung springt und sich an der Häuserwand bis zu diesen Fenster entlanghangelt.

Sonstiges:

- In dem brennenden Kasten auf der Straße befindet sich Munition.
- Es gibt zwei Arten, in das Kino zu kommen: Entweder durch den Hintereingang, der direkt in den Vorführraum führt, oder aber durch den regulären Eingang unter der Leuchtreklame. Diesen muß man aber zuerst gewaltsam öffnen, indem man mit der RPG in das Fenster daneben schießt.
- Neben dem Aufzug im Kino (über dem Arcade steht) stellt man sich auf den Papierkorb. Dann drückt man auf die Wand und springt in den geheimen Raum.
- Die Kammer, die man mit dem Knopf der Kasse geöffnet hat, kann man auch mit einem geheimen Fahrstuhl erreichen. Diesen aktiviert man, wenn man unter der geöffneten Kammer auf die Stelle der Wand drückt, an der sich zwei Linien des Mauerwerks sehr nahe beieinander befinden.
- In dem Luftschacht, den man von der Toilette aus erreicht, schießt man mit der RPG in den Gang, wenn er nach rechts abbiegt. Dann bekommt man einen Holoduke in der explodierten Wand. Alternativ kann man auch eine Pipebomb verwenden.
- Die Gegner in der Spielhöhle, die man über den Fahrstuhl erreicht, kann man einfach ausschalten, indem man vom Fahrstuhl aus auf die gelben Flaschen schießt.
- Wenn man mit dem Duke-Arcade-Game spielt, öffnet sich rechts daneben eine Kammer mit einem weiteren Holoduke.

1.2. Red Light District

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In dem Laden mit den Sexmagazinen springt man auf das Bücherregal rechts vom Eingang (das links neben den drei Knöpfen) und geht an der Wand entlang. Dann bewegt sich ein Teil des Bücherregals und gibt einen geheimen Raum frei.
- Hinter dem Tresen kann man ebenfalls auf das Bücherregal springen. Dort findet man ein atomic health. An dieser Stelle drückt man auf die Wand und findet eine weitere geheime Kammer.
- In dem Gang hinter der Türe im Sexshop befindet sich kurz vor dem Fahrstuhl rechts ein Durchgang zu einem geheimen Raum.
- Hinter dem gesprengten Gebäude findet man eine Gullideckel, den man mit einer Pipebomb öffnen kann. Unten findet man am anderen Ende der Kanalisation eine Gang nach schräg oben. Sobald man diesen betritt, zählt es als Secret. Im Moment kann man die Kanalisation nur wieder mit einem Jetpack verlassen.
- Links im Tanzclub (hinter der roten Türe) befindet sich eine Couch. Wenn man auf diese steigt, öffnet sich auf der anderen Seite bei den tanzenden Frauen eine Wand zu einer geheimen Kammer.
- Genau auf der anderen Seite, rechts vom Eingang, befindet sich ein Lüftungsgitter, daß man aufschließen muß. Dann kommt man in einen Lüftungsschacht.
- Hinter dem Vorhang findet man einen Hebel, der den Vorhang öffnet. Genau hier findet man weiter oben einen geheimen Vorsprung.
- In der Mitte hinter dem Vorhang befindet sich ein erhöhter Durchgang nach weiter hinten. Dort befinden sich einige Kisten. Hier ist auf der linken Seite bei den Kisten eine versteckte Nische.

Sonstiges:

- Die letzte der Videokabinen in dem Laden mit den Sexmagazinen enthält eine RPG hinter der Wand.
- In dem Gang zu den Videokabinen kann man am Ende mit der RPG auf die Wand schießen und so einen weiteren Weg zur Toilette öffnen. Dies geht natürlich auch mit einer Pipebomb.
- In der Toilette drückt man links vom Spiegel auf den Schalter, dann öffnet sich für kurze Zeit noch weiter links eine Nische mit einem Nachtglas.
- Die Türe im Sexshop öffnet man, indem man bei den Knöpfen den ersten und letzten eindrückt (also grün, rot, grün).
- Den blauen Schlüssel bekommt man in dem Zimmer über dem Sexshop. Er befindet sich hinter der Schiebetüre vor der Wandnische neben dem Bett.
- Um an den gelben Schlüssel zu kommen, muß man ein Gebäude sprengen. Dazu geht man ans Ende der Straße und in den Eingang links neben der Türe, die man nur mit diesem gelben Schlüssel aufbekommt. Dort setzt man den blauen Schlüssel ein. Dann erscheinen vier Knöpfe, von denen man die beiden mittleren drückt (also rot, grün, grün, rot). Anschließend drückt man den Schalter.
- Im WC der Bar befindet sich hinter der Toilette ein geheimer Zugang zur Kanalisation.
- In der Bar befindet sich der rote Schlüssel. Man findet ihn hinter dem Tresen an der Rückwand hinter den kleinen Türen. Man muß sich bücken, um an ihn heranzukommen.

1.3. Death Row

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Der Knopf auf der linken Seite in dem kleinen Raum neben dem elektrischen Stuhl senkt den Boden mit dem Stuhl ab. Unten findet man dann versteckte Munition und eine Shotgun.
- In der Kathedrale stellt man sich in die Mitte der beiden Eingänge und schießt auf den Knopf über dem Altar. Dann wird man mit einem Fahrstuhl zu einer versteckten Nische gebracht.
- Wenn man in der Kathedrale auf den Altar drückt, öffnet sich dahinter ein geheimer Raum, dem man durch das linke Fenster betreten kann.
- In der kleinen Zelle kann man das Bett verschieben und findet so eine versteckte Nische.
- Auf dem oberen Rundweg im Freien (hinter der gelben Türe), der den Gefängnisblock umgibt, kann man durch einen geheimen Durchgang über der Türe gegen. Dazu springt man auf die schrägen Vorsprünge und dann einfach durch die Wand.
- Auf der linken Seite des erhöhten Rundwegs kann man am Ende links von dem Rundweg, aber auf gleicher Höhe mit der RPG ein Loch in die Wand schießen und so einen geheimen Zugang zu dem Zellenblock finden.
- Von dem Raum mit dem Hologramm hinter den Türen, für die man die roten Schlüssel braucht, kommt man durch die rote Türe auf eine Brücke. An deren Ende kann man sich ein Map hinter der Türe ansehen. Mit der Türe öffnen sich links und rechts von der Brücke zwei Nischen. Wenn man in die linke springt (auf das Gelände gehen und dann springen), zählt das als Secret.
- Gleiches gilt für die rechte Nische.
- Bei dem See mit dem U-Boot findet man auch ein Tor, das zurück zu den Gefängnissen führt. Wenn man auf den rechten schrägen Vorsprung neben der Türe springt, kommt man zu einer versteckten Kammer.
- Im hinteren Teil des U-Boots findet man eine versteckte Kammer.

Sonstiges:

- Zu Beginn muß man schnell von dem elektrischen Stuhl herunter und in den kleinen Raum mit dem Schwein. Dort findet man in der Wand eine Waffe.
- Der Knopf auf der rechten Seite öffnet den Vorhang. Dahinter kommt man in einen Raum, in dessen Wand rechts von dem Ausgang ein Holoduke versteckt ist.
- In der Kathedrale befinden sich hinter dem rechten Fenster Steroide.
- Wenn man den Mönch an der Decke der Kathedrale abschießt, findet man ein atomic health.
- In der kleinen Zelle gibt es eine kleine Nische mit Munition.
- Hinter der kleinen Zelle explodiert eine Wand, wenn man daran vorbeigeht. Dahinter befinden sich zwei gigantische Zahnräder. Zunächst muß man auf das kleine und dann auf das große springen. Dann kommt man weiter in einen Kontrollraum mit der blauen Karte.
- Von dem kleinen Zahnrad kommt man auch auf einen Mauervorsprung mit einem atomic health. Geht man den Vorsprung zum anderen Ende durch, findet man am Ende in der Wand ein verstecktes Nachsichtgerät.
- Die Laserstrahlen in dem Rundgang kann man mit einer Pipebomb oder der RPG ausschalten. Am Ende findet man einige Säureflaschen, die die Wand sprengen, wenn man sie zerschießt. In dem Rundgang findet man auch die gelbe Karte.

- Hinter der Türe, die man mit dem gelben Schlüssel öffnen muß, kommt man ins Freie. Dort findet man den roten Schlüssel.
- Im Freien hinter der gelben Türe befinden sich an dem gegenüberliegenden Tor links und rechts schräge Mauervorsprünge, über die man auf den oberen Gang springen kann.
- Um das Kraftfeld zu den Gefängniszellen abzuschalten, muß man durch eine der Türen mit den roten Schlüsseln gehen. Dort kommt man in den zentralen Raum, wenn man auf den Knopf drückt. Innen muß man den Knopf erneut drücken, damit man weitere Räume betreten kann. Man kann hier mal wieder einen Lüftungsschacht aufschließen und dort hineinkriechen. Am anderen Ende fällt man in den Gefängnisflur nahe dem Raum mit den Zahnrädern hinunter. Links und rechts in dem Raum mit dem Hologramm findet man zwei Durchgänge zu Räumen mit je einem Hebel, die die Kraftfelder vor den Gefängnisblöcken abschalten.
- Bei den Zellenblöcken kann man mit den Hebeln an den Eingängen die einzelnen Zellen öffnen.
- Im Zellenblock 01 kann man die gelben Flaschen sprengen, um ein weiteres Loch in der Wand zu erzeugen.
- In der letzten Zelle in Block 02 findet man ein Poster mit einem versteckten Gang dahinter. Mit der RPG oder Pipebombs muß man sich nun einen Weg zum Säurefluß und dem nachfolgenden See sprengen, in dem ein U-Boot liegt.
- Man muß nun ins Wasser springen, tauchen und das U-Boot von unten betreten.

1.4. Toxic Dump

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Wenn man sich aus dem U-Boot befreit hat, kann man statt zuerst aufzutauchen in die Höhle schwimmen und dort am Ende die Wand mit der RPG oder einer Pipebomb aufschließen bzw. sprengen. Am Ende der Höhle kann man auftauchen und eine geheime Nische betreten. Hinter den Fässern kann man ebenfalls eine Wand aufsprengen.
- Wenn man auf das U-Boot steigt und in das Feuer geht, öffnet sich im Innern eine versteckte Luke. Dafür muß man wieder nach unten und im U-Boot ganz nach oben tauchen.
- Links und rechts neben dem Vorsprung mit der blauen Karte findet man zwei Nischen mit Laserkanonen. In der rechten befindet sich eine geheime Kammer.
- Hinter der Türe, für die man die blaue Karte benötigt, befindet sich auf der rechten Seite eine geheime Türe.
- Hinter dem Raum mit dem roten Schlüssel geht es mit einem Förderband weiter nach oben. Dort kann man direkt rechts in eine Nische mit einer geheimen Kammer am Ende springen.
- Weiter oben beim Förderband kommt man zu einer Steuerzentrale, in der man den blauen Regler betätigt. In dem linken nun geöffneten Silo muß man nach oben springen, dann hat man ein Secret entdeckt.
- In dem See, den man hinter der Türe beim Shrinker findet, taucht man auf. Wenn man den Wasserstand erhöht hat (s.u.), kann man wieder mal auf einen Felsen klettern. Über den linken "Finger" muß man auf die andere Seite springen. Dort kann man die Wand aufsprengen und kommt in einen geheimen Gang.
- An dessen Ende gilt es erneut eine Wand aufzusprengen.
- Und noch ein drittes Mal muß man am Ende des Ganges eine Wand aufsprengen, um einen geheimen Zugang zum U-Boot-See zu finden.
- Links neben der roten Säule in dem Kontrollraum, in dem man das Unterwassertor öffnet (s.u.), befindet sich ein Geheimfach.

- Auf dem "Finger"-Felsen erkennt man rechts ein großes Loch im Felsen. Dort kann man hineinspringen und die Umriss eines Medikits erkennen. Wenn man auf den Vorsprung hüpf, um es an sich zu nehmen, hat man ein Secret entdeckt.
- Hinter den beiden Zahnrädern findet man rechts hinten in dem Raum ein Geheimfach, man kann einfach durch die Wand schwimmen.
- Wenn man den Fluß hinter den Zahnrädern nach unten schwimmt, erkennt man auf der rechten Seite einen Riß in der Wand, den man mit der RPG vergrößern kann. Dahinter verbirgt sich ein Teleporter, der einen zu einem geheimen Raum bringt. Dann geht es den Fluß weiter nach unten.
- In dem Raum, den man durch die beiden sich über dem Wasser bewegenden Blöcke erreicht, kommt man an einen Kanal mit einem Ventilator, den man zerschießt. Dort springt man von dem Sims rechts neben dem Ventilator in denselben und findet so das letzte Secret.

Sonstiges:

- Um sich aus dem U-Boot zu befreien, muß man tauchen und den untersten und den obersten Knopf drücken (also grün, rot, grün).
- Den blauen Schlüssel findet man, wenn man von dem See mit dem U-Boot den Felsenweg nach oben geht.
- Links und rechts neben dem Vorsprung mit der blauen Karte findet man zwei Nischen mit Laserkanonen. In der linken befindet sich zwei versteckte Kammern.
- Mit der blauen Karte kommt man in das Gebäude nahe dem U-Boot.
- In der Fabrikhalle läßt man sich von dem Greifer schnappen, der immer die Fässer vom Boden aufhebt und nach oben wegtransportiert. Dazu stellt man sich natürlich an die Stelle, an der sonst immer ein Fass steht. Insgesamt läßt man sich zweimal weiter bringen.
- Dort abgesetzt zerschießt man die Glastür und nimmt sich den roten Schlüssel hinter der Schiebtüre in der Wand.
- Mit der roten Karte aktiviert man nahe der Fabrikhalle einen Shrinker. Sobald man geschrumpft ist, rennt man durch die rechte kleine Öffnung und hält sich immer rechts. Man muß den Ausgang erreichen, bevor man wieder wächst, sollte aber am Ausgang aufpassen, damit man nicht von den Gegnern zertreten wird. In dem Raum, den man so erreicht, drückt man den Knopf, läßt sich wieder verkleinern und rennt zurück.
- Beim ersten Shrinker ist nun eine Türe aufgegangen. Hier kann man ins Wasser steigen und hinabtauchen. Unten findet man einen Raum mit einem Knopf, der den Wasserstand erhöht.
- Unter Wasser gibt es etliche Minen, die explodieren, wenn man auf sie schießt. Eine öffnet ein Loch in einer Wand. Eventuell muß man mit der RPG nachhelfen, die Stelle ist dunkler als der Rest unter Wasser.
- Dann taucht man auf, geht den Felsweg nach oben und springt über den rechten "Finger" auf die andere Seite. Dort findet man einen Kontrollraum mit einer roten Säule und zwei Knöpfen. Der am Bildschirm öffnet das Tor unter Wasser.
- Wieder unter Wasser schwimmt man durch das Tor und in den Raum am Ende des Tunnels. Dort drückt man auf den Hebel und öffnet so das große Doppelportal und ein Stück der Wand auf der anderen Seite.
- Zwischen den Zahnrädern hinter dem Doppelportal kommt man vorbei, indem man abwartet, bis die beiden fehlenden Zähne erscheinen und sich dann durchzwängt.
- Hinter den Zahnrädern taucht man wieder auf und läßt sich den Fluß hinuntertreiben.

- Unten geht man auf die einzige erreichbare Plattform und drückt den Knopf in dem kleinen Raum. Dieser öffnet dann weiter oben eine Kammer mit einem weiteren Knopf. Zu diesem muß man sich (wenn man kein Jetpack hat) über den schrägen Wasserfall durch Hüpfen hochkämpfen. Der Knopf bewegt zwei Blöcke über das Wasser. Man muß sich nun auf einen der beiden Blöcke stellen (man erreicht ihn, indem man den schrägen Wasserfall hochhüpft und statt links zu dem Knopf rechts in den Gang springt. Dort schießt man auf den Knopf. Jetzt muß man nur noch in der Mitte auf den anderen Block springen und schon ist man auf der anderen Seite. Natürlich kann man auch mit dem Jetpack hinüberfliegen.
- Anschließend schwimmt man den Fluß in dem Raum dahinter hinunter. Am Ende vor dem Selbstzerstörungsknopf findet man auf der linken Seite einen Riß in der Wand, den es mal wieder aufzusprengen gilt. Dahinter findet man einen Zugang zu dem Sonderlevel 1.6.
- Der Teleporter links neben dem regulären Ausgang führt zu dem "Finger"-Felsen.

1.5. Abyss

Waffen: keine weiteren
Secrets:

- In der Höhle, deren Zugang man durch das erste große Erdbeben freigelegt hat, findet man ganz oben einen Kessel mit einem Lagerfeuer. Bevor man dort hineinspringt, sollte man auf der linken Seite vor dem Kessel auf den quadratischen, vorspringenden Felsblocks an der Wand drücken. Dahinter verbirgt sich eine geheime Kammer mit Steroiden.
- Das Lagerfeuer ist in Wirklichkeit ein Teleporter, der einen zu einem anderen Raum bringt.
- Dort kann man über den Felsblock im Raum in eine Nische springen, die als Secret zählt.
- In der Höhle, die man vom Lavasee neben dem grünen Wasserfall aus erreicht, findet man am Ende auf der rechten Seite einen Riß in der Wand, den man durch eine Pipebomb oder mit der RPG vergrößern kann. Auf diese Weise findet man einen geheimen Weg zu der blauen Türe.
- An der Stelle, wo man den Riß gefunden hat, gibt es auch einen Felsblock mit einer Hand im Lavafluß. Wenn man diese drückt, hebt sich links ein Teil der Felswand. Durch den Lavafluß kommt man dann zu einer Höhle mit einer tanzenden Frau. Wenn man sich die atomic healths nimmt, zählt dies als Secret.
- Bei der ovalen Metalltür zum Raumschiff der Außerirdischen findet man rechts in der Wand ein versteckte Tür, wenn man drückt. Diese führt zu einem geheimen Platz.

Sonstiges:

- Zu Beginn folgt man dem Fluß bis zum Wasserfall. Anstatt sich aber nach unten stürzen zu lassen, geht man nach rechts auf die Plattform und holt sich die Boots hinter der Türe.
- Auf der linken Seite bei dem Wasserfall gibt es eine Rampe nach unten. Bei dem Knick kann man nach unten auf eine Plattform mit Munition springen.
- Dann läßt man sich den Fluß weiter nach unten treiben. Direkt hinter dem nächsten kleinen Wasserfall hat man fünf Möglichkeiten, weiterzukommen:
 - Rechts auf dem Felsenweg, hier gibt es einiges zum Aufsammeln.
 - Den Fluß weiter nach unten zu einem Holoduke. Anschließend muß man sich durch Hüpfen wieder nach oben kämpfen.
 - Den Weg ganz links zum Kaktus. Diesen muß man sprengen, wenn man unverletzt vorbeikommen will. Am Ende findet man den blauen Schlüssel.
 - Den Gang links nach unten, an dessen Ende man ein Nachsichtgerät findet.
 - Den Weg links vom Fluß zu etwas Munition.

Man kann noch viel mehr erkennen (wie z.B. eine Hängebrücke und viele Höhlen), zu diesem kommt man aber erst später.

- Sobald man den blauen Schlüssel hat, geht es wieder nach oben. Dazu springt man rechts von dem Wasserfall (wenn man in Richtung Startpunkt blickt) auf den schrägen Felsen und von dort nach oben. Dort geht es nach links zu der Plattform mit dem Gatter, das nach Einsetzen der blauen Karte herunterfährt.
- Direkt hinter der Türe befindet sich eine dunkle Stelle mit einer Nachricht und Munition weiter links.
- Wieder draußen springt man über den Abgrund in die Höhle auf der anderen Seite.
- Diese gabelt sich, rechts kommt man zu einer Hängebrücke, die man nur über die äußeren Seile überqueren sollte. Dahinter findet man in der Höhle etwas Munition. In der Raum in dieser Höhle kommt man zur Zeit noch nicht herein. Links in der ersten Höhle geht es zu einem anderen Ausgang. Hier zerbombt man den Kaktus auf der anderen Seite und springt wieder hinüber.
- Auf der anderen Seite stellt man sich vor den behauenen Stein. Dies löst ein schweres Erdbeben aus und man sieht eine Felswand im Boden versinken. Auf diese Weise kommt ein Zugang zu einer Höhle zum Vorschein.
- In dieser findet man einen Brunnen, in dem sich eine Chaingun befindet.
- In der Nähe des Brunnens kann man in eine Kammer treten. Dort findet man eine Hand auf einem Block. Wenn man diese drückt, öffnet sich eine Türe zu einem Medikit.
- Bevor man in die Lava springt, sollte man weiter nach oben in den Kessel mit dem Lagerfeuer gehen. Dort gibt es zwei Hände, auf die man drücken sollte. Einer öffnet eine Wand zu einer RPG, der andere einen Gang zu einem weiteren Kessel. Dort fährt eine weitere Hand eine Treppe nach oben aus. Oben muß man sich an das kreuzförmige Fenster stellen. Dies löst erneut ein Erdbeben aus, dem eine Felswand zum Opfer fällt. Dann springt man in die Nische mit der Hand und drückt diese. Sofort danach muß man aus der Nische und links herunter springen, damit man den sich nach oben bewegenden Fahrstuhl im Sprung noch erreichen kann. Falls man es nicht geschafft hat, geht man wieder die Treppe nach oben, drückt zweimal die Hand in der Nische und läuft erneut los. Oben findet man erneut eine Hand, die einen Shrinkstrahl durch das kreuzförmige Fenster auslöst. Ganz klein kann man nun durch eine kleine Öffnung am Boden den Kessel verlassen.
- Jetzt muß man doch in die Lava. Rechts bei dem grünen Fluß kann man in eine Höhle nach oben steigen. Dort gibt es etliche Munition und zwei Secrets.
- Von der Lava aus kommt man noch in ein anderes Höhlensystem: dasjenige, welches durch das Erdbeben freigelegt wurde. Dort steigt man ebenfalls nach oben. Irgendwann erreicht man dann eine ovale große Türe zu dem Schiff der Außerirdischen. Durch diese kommt man durch weitere Türen zu einem Loch im Boden. In dieses muß man hineinspringen, in der Wand des Tunnels befinden sich zwei Nischen mit weiteren Waffen. Unten gibt es ebenfalls weitere Goodies in Nischen.
- Durch die Türe unten kommt man dann zum Endlevel-Monster. Dort befinden sich auch drei einkokoonierte Frauen, hinter denen man ein Jetpack und Munition findet.

1.6. Launch Facility

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Hinter der ersten durch ein Kraftfeld gesicherten Türe befindet sich ein Säurebecken. Nachdem man am Ende des kreisförmigen Rundgangs die richtige Kombination eingegeben hat, hat sich in diesem Becken eine Wand geöffnet, durch die man in einen geheimen Raum kommt.
- In dem dunklen Raum hinter der zweiten durch ein Kraftfeld gesicherten Türe gibt es wieder einen Gang nach oben. Hier findet man auch einen Deckenventillator, den man zerschießen kann. Fliegt man mit dem Jetpack hinein, so findet man einen weiteren geheimen Raum.

- In dem Raum, in dem man den roten Schlüssel findet, befindet sich rechts bei den Stufen ein geheimer Raum.
- In dem Raum unten im Raketensilo befindet sich hinter der Computerwand ein versteckter Raum.

Sonstiges:

- Um ganz zu Beginn unbeschadet durch den Säurefluß zu kommen, sollte man den Gang auf der rechten Seite bis zum Ende durchgehen. Links neben der gesicherten Türe findet man geeignetes Schuhwerk.
- Diese Türe kann man öffnen, indem man in der Nische hinter dem Wasserrad im Säurebecken einen Hebel betätigt.
- Die Kombination am Ende des kreisförmigen Rundwegs nach oben ist grün, rot, grün und grün (von links). Hinter der dann geöffneten Türe gibt es den blauen Schlüssel und einen Knopf zum Abschalten eines weiteren Kraftfeldes.
- Durch den nun geöffneten Gang kommt man zu einem tiefergelegenen Raum. Den Block in der Mitte kann man mit einem Jetpack oder durch einen Sprung erreichen.
- Mit dem blauen Schlüssel fährt man eine große Rakete aus ihrem Silo.
- Auf der anderen Seite des Raumes mit dem Deckenventilator befindet sich ein weiterer Ausgang zu einem Hangar. Hinter der kleinen Türe dort befindet sich der rote Schlüssel und ein Knopf zum Öffnen des Tores.
- Mit dem Fahrstuhl links neben der Rakete kommt man zu einem Teleporter, der in die Rakete führt, Hier setzt man die rote Karte ein und aktiviert so den Selbstzerstörungsmechanismus. Auslösen kann man diesen wieder unten in dem Beobachtungsbunker.
- Bei der Explosion der Rakete ist rechts von ihr ein zweiter Fahrstuhl nach unten aufgegangen. Unten findet man einen Hebel, der die Türe zum Säurefluß öffnet.
- Man gelangt nun nach 1.5.

2. Lunar Apocalypse

2.1. Spaceport

Waffen:

- Shotgun
- Chaingun
- RPG
- Pipebomb
- Shrinker

Secrets:

- Im ersten Raum befindet sich links von Eingang eine Nische mit einem Bildschirm. Wenn man vor diesen tritt, öffnet sich hinter einem ein Stück der Wand mit Munition.
- In der Ecke mit den vielen Monitoren bei der ersten durch ein Kraftfeld gesicherten Türe befindet sich eine geheime Kammer hinter der Computerwand.
- Auf der unteren Terrasse kann man durch eine Türe in einen tiefergelegenen Raum mit Kisten und der blauen Karte kommen. Dort befindet sich auch ein Lüftungsschacht, über den man einen geheimen Raum erreicht.
- In der mittleren Säule kann man ganz nach oben schweben. Dort findet man einen geheimen Raum.
- In der oberen Terrasse gibt es oben eine Nische, in die man mit dem Jetpack gelangen kann. Dort befindet sich ein atomic health. Sobald man dieses genommen hat, hört man, wie sich eine Türe öffnet. Man muß nun sehr schnell herunterspringen, in den Schacht springen und auf der ersten Terrasse in die Ecke zwischen dem Fahrstuhl und der Türe zu dem Raum, in dem man den blauen Schlüssel gefunden hat, rennen. Hinter der nun offenen Wand findet man Munition für die Chaingun.
- Vor der Türe, die man mit der roten Karte öffnen muß, befindet sich eine helle Stelle mit einem versteckten Fahrstuhl. Mit diesem kommt man ein Stockwerk tiefer zu einem Shrinker.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn dreht man sich um und springt in den Teleporter, der einen zu einer RPG und Steroiden führt. Dann teleportiert man zurück.
- In dem Raum mit der blauen Karte läßt sich die weiße Wand öffnen. Unter Wasser findet man ein Nachsichtgerät und eine Chaingun.
- Links vom Eingang zur ersten (unteren) Terrasse befindet sich ein Aufzug zu einem Raum, in dem man die blaue Karte einsetzen muß, damit man den gegenüber liegenden Fahrstuhl benutzen kann. Hinter dem rechten Bildschirm findet man einen Holoduke.
- Auf der zweiten (höheren) Terrasse muß man den anderen Fahrstuhl durch Sprengen der Nitroflaschen öffnen. Innen findet man einen Hebel, den man betätigen muß.
- Von der zweiten Terrasse aus kommt man in einen Rundgang mit vier Knöpfen (falls man den Hebel in der Fahrstuhl unten bewegt hat). Hier betätigt man die beiden mittleren Knöpfen (also von links rot, rot, grün und rot). Dadurch verschwindet das Kraftfeld vor den mittleren Säulen.
- Wenn man in der mittleren Röhre nach unten springt, findet man den roten Schlüssel und in einem Fach weitere Munition.

2.2. Incubator

Waffen:

- Devastator
- Freezethrower
- Laser Tribomb

Secrets:

- Im ersten Raum, den man erreicht, befindet sich ein gelber Schalter. Ihm gegenüber findet man ein Fach mit Munition. An der Rückwand versteckt sich ein geheimer Durchgang.
- Wenn man den Raum dahinter betritt, zählt dies als weiteres Secret.
- In der Nähe des durch ein Kraftfeld gesicherten Durchgangs findet man ein "Earth Defence Emblem", durch das man in eine geheime Nische springen kann.
- Links von der Computerkonsole in dem dunklen Raum, den man hinter den sich selbstständig öffnenden Türen betritt, befindet sich eine geheime Nische in der Wand.
- Über die Schräge in diesen Raum kommt man in einen weiteren Raum mit einem Hebel. Hier kann man die rechte Seite des Schrankes öffnen, um versteckte Munition zu finden.

Sonstiges:

- Vor der ersten Türe ist links in der Wand ein Fach mit einer Shotgun.
- In dem ersten Raum mit dem gelben Schalter gibt es neben dem Fach in der Wand mit den Secrets noch ein weiteres.
- Mit dem gelben Schalter öffnet man den Ausgang aus diesem Raum.
- Rechts von dem durch ein Kraftfeld gesicherten Durchgang kommt man zu zwei Türen, die sich selbstständig öffnen, wenn man auf sie zugeht. Dahinter findet man in der Armory Waffen.
- Nachdem man den Hebel in dem oberen Bereich betätigt hat, ist das Kraftfeld abgeschaltet und man kann durch den Durchgang treten. In der Armory findet man wieder Munition.
- Hinter dem Durchgang geht es zuerst nach links und am Ende durch die Türe. Unten findet man die gelbe Karte.
- Mit der gelben Karte kann man im rechten Gang die Türe aufschließen. In dem Raum dahinter schießt man auf den Knopf in der Nische; dadurch hat sich das Gitter auf der linken Seite beim gelben Schlüssel geöffnet und einige Wände sind links und rechts heruntergefahren und geben Munition preis.
- Wieder unten springt man ins Wasser und taucht. Unten gibt es zwei Höhlen mit Devastator-Munition.
- Anschließend geht es wieder oben den Weg an der Wand nach oben durch den Höhlengang. Unterwegs gibt es noch ein Jetpack. An der anderen Seite springt man nach unten, dreht sich um und sucht den Knopf. Diesen gilt es zu drücken, damit sich ein Stück der Wand öffnet und den Ausgang freigibt.
- In der Höhle mit dem Ausgang gibt es oben noch eine Nische mit einem Fach in der Rückwand.

2.3. Warp Factor

Waffen: keine weiteren
Secrets:

- Nachdem man die Türe mit der gelben Karte geöffnet hat, kommt man über eine Rolltreppe in einen ziemlich dunklen Raum. Rechts vom Eingang findet man in einer Nische hinter einer Schiebetüre Steroide. In dieser Nische gibt es oben einen Knopf. Auf diesen gilt es zu schießen und dann sehr schnell in den Bereich der Halle gegenüber zu rennen. Dort ist für kurze Zeit an der Außenseite des runden Blocks in der Mitte (links von der Türe) ein Stück Wand heruntergeglitten und hat einen geheimen Gang freigegeben, der zur Kommandozentrale der Enterprise führt.

Sonstiges:

- In dem Raum hinter der ersten Türe befinden sich an den Wänden zwei Stellen mit Fächern. Diese enthalten einige Goodies.
- Hier erreicht man über den linken Fahrstuhl einen unübersichtlichen Raum aus Steinen, in dem wohl eine Explosion stattgefunden hat. Hier gilt es die blaue Karte zu finden.
- Durch die Türe mit dem blauen Schlüssel kommt man in einen roten Raum und dort weiter mittels einer Bahn in einen weiteren roten Raum mit der gelben Karte. Um diese an sich nehmen zu können, muß man den mittleren Knopf auf der dem Steuerpult abgewandten Seite drücken. Falls man beim Nehmen der Karte eingesperrt wird, kann man sich mit dem Knopf weiter oben wieder befreien.
- In dem Fahrstuhl gegenüber der gelben Karte kommt man zu drei atomic healths.
- In dem Raum mit der Tür, die sich nur mit dem blauen Schlüssel öffnen läßt, gibt es noch einen weiteren Ausgang. Direkt hinter diesem kann man links auf einen Knopf an einem Pult drücken, um an Munition zu kommen.
- Hinter dem Pult ist in der Wand ein versteckter Raum.
- In der Brücke der Enterprise (Secret, s.o.) betritt man die privaten Gemächer des Captains und benutzt seinen Laptop. Dann kommt man in einen Videoraum mit weiterer Munition.
- In der Halle hinter der gelben Türe befindet sich auf der Rückseite eine Rampe zu einer Nische. In dieser gibt es einen Knopf, der Licht in den Raum bringt.
- Durch die Rückwand in dieser Nische kommt man in den mittleren Raum, diesen kann man natürlich auch durch die beiden Türen betreten.
- Im Innern des runden Raums gibt es einen Hebel, der das Kraftfeld vor dem Ausgang abschaltet. Hiervon kann man sich mit dem Bildschirm überzeugen.
- Dann geht es wieder mit der Rolltreppe nach oben. In dem mittleren Teil des Raumes (der, der nach unten weggeht) findet man eine weitere Türe. Hier muß man sich schnell über den Boden bewegen, da die Gesundheit sonst stark leidet. Am Ende kann man mit einem Fahrstuhl zu Ausgang fahren.

2.4. Fusion Station

Waffen: keine weiteren
Secrets:

- Gegenüber der Stelle bei den vier rötlichen Zylindern, an der man auf den Knopf schießen muß (s.u.), befindet sich in der Wand eine geheime Nische.
- In dem Raum, in dem vier rötliche Säulen in einem Mittelblock auf und abfahren, findet man am Ende des Rundweges außen eine Nische, in die man hinein springen kann. Dort verbirgt sich ein geheimer Raum.

- Von diesem kommt man am linken Ende in einen weiteren geheimen Raum. Dazu muß man nach oben kommen. Alternativ kann man mit den Jetpack von draußen (rechts neben der Türe) in dieses Secret vorstoßen.
- Nachdem man im Wasserkraftwerk die beiden Hebel unter Wasser gedrückt hat (s.u.), kann man vor den Bildschirm in diesem Raum treten. Dann öffnet sich für kurze Zeit auf der anderen Seite eine Türe zu einem versteckten Raum.
- Nachdem man die erste bewegliche Brücke benutzt hat (s.u.), geht man durch die Türe und in die Nische direkt links. In der Ecke links hinten befindet sich eine geheime Kammer.
- Noch weiter kommt man in einen Gang, über den zwei Brücken führen. Wenn man durch diesen Gang geht, explodiert etwas in der rechten Wand. Hier kann man dann in der Schräge auf die zweite Brücke gelangen und von dort in das Loch in der Wand gehen. Der schmale Schacht zählt als Secret.
- Geht man ihn weiter durch, so kommt man zur ersten Brücke und über diese in eine Kammer. Hier kann man die rechte Wand sprengen und so das letzte Secret finden.

Sonstiges:

- Hinter der einkokoonierten Frau hinter der ersten Türe befindet sich eine Shotgun. Um an sie heran zu kommen, muß man die Frau von ihrem Leid erlösen.
- In dem Raum, in dem man aus der Raumstation heraussehen kann, befindet sich hinten rechts in der Ecke ein Bildschirm. Wenn man vor diesen tritt, hebt sich die Säule hinter einem und gibt ein atomic health frei.
- In dem Raum, in dem vier rötliche Säulen in einem Mittelblock auf und abfahren, muß man in das Loch der ersten hineinspringen und unten sofort in den kleinen Gang kriechen, wenn man nicht zerquetscht werden will. Dort befindet sich ein kleiner Gang, den man nicht betreten kann, an dessen Ende man aber einen Knopf entdeckt. Diesen gilt es aufzuschließen, damit man am Ende des Raums einen Fahrstuhl betreten kann.
- Durch diesen Fahrstuhl kommt man zu einem Wasserkraftwerk. Hier muß man unter Wasser tauchen und die beiden Hebel in den Nischen betätigen, damit sich der Ausgang in diesem Raum öffnet.
- Dahinter kommt man zu einem Abgrund. Um diesen zu überqueren, muß man auf den Knopf auf der anderen Seite schießen und schon kommt eine Brücke herangerauscht. Ein erneuter Treffer bringt einen dann auf die andere Seite.
- Bringt man die Nitroflaschen im nächsten Raum zur Explosion, so kann man sich Munition aus der Wand besorgen.
- In dem großen roten Raum sollte man alles absuchen. Dabei gibt es eine Explosion, die einen neuen Bereich öffnet. In diesem befindet sich ein Knopf, mit dem man den Ausgang entriegeln kann.
- Hinter diesem Fahrstuhlausgang muß man wieder auf den Knopf auf der anderen Seite schießen, damit das Brückenfragment herüberkommt, und noch einmal, damit man auf die andere Seite gelangt.
- In dem Raum hinter der nächsten Türe muß man den Reaktor in der Mitte zerstören, um weiter zu kommen.
- Den letzten Abgrund kann man nur mit einem Jetpack überqueren, hier gibt es keine Brücke.

2.5. Occupied Territory

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Wenn das Tor hinter dem Emblem heruntergefahren ist, erkennt man rechts ein Loch, in das man hineinkriechen kann.

- In dem Panorama-Gang wird man am Ende von einer Unmenge der explodierenden Gleiter angegriffen. Diese kommen aus einer Kammer über dem Eingang zu diesem Raum. Dort hinein kann man mit dem Jetpack fliegen.
- In der Mitte dieses Gangs kann man an den Schrägen zu einem Lüftungsschacht kommen, der als Secret zählt. In diesen kann man auch hineinfliegen.
- In dem Raum, den man nur mit der roten Karte betreten kann, befindet sich hinten eine Bildschirm-Wand. Hier kann man links oben hineinspringen oder aber unten rechts auf die Wand drücken, um in eine geheime Kammer zu gelangen.

Sonstiges:

- Um das Tor hinter dem Emblem zu öffnen, muß man den Schalter in der Schaltzentrale betätigen.
- In der Mitte des Panorama-Gangs ist ein Holoduke in der Wand versteckt.
- Den Raum hinter dem Panorama-Gang kann man zunächst nur durch das Loch auf der linken Seite verlassen. Auf der Rolltreppe muß man aufpassen, nicht von dem Laser getroffen zu werden. Am Ende findet man hinter den Nitroflaschen die rote Karte.
- Wenn man die Türe mit der roten Karte öffnet, sollte man die RPG oder den Devastator in der Hand haben: dahinter lauern zwei ziemlich happige Gegner. Allerdings gibt es hier auch den blauen Schlüssel.
- In dem Raum hinter der blauen Türe gilt es den Schalter zu betätigen, dann geht draußen eine weitere Türe auf.
- In dem Raum dahinter drückt man auf den Knopf, dann geht gegenüber ein Teil der Wand herunter und wieder erscheinen zwei schwere Gegner. Nachdem man diese erledigt hat, kann man über die Steinblöcke hinüber gehen und den Level beenden.
- In diesem Level gibt es einen weiteren Ausgang zu einem Geheimlevel. Diesen findet man, wenn man beim Ausgang zur Decke hochsieht und einen Knopf sucht. Wenn man auf diesen schießt, öffnet sich ein Stück Wand, in die man mit dem Jetpack hineinfliegen kann. Dort befindet sich der Zusatzknopf zum Beenden des Levels. Man kommt dann nach 2.10.

2.6. Tiberius Station

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In der linken Kammer ganz zu Beginn (Armory; der Raum, den man mit dem Knopf in dem rechten Gang öffnen muß) befindet sich in der Rückwand eine geheime Nische.
- Geht man zu Beginn durch die mittlere der drei Türen, so erkennt man in dem Gang dahinter auf der rechten Seite einen Riß, den man aufsprengen muß, wenn man den geheimen Platz dahinter betreten will.
- In dem Raum hinter der mittleren Türe findet man auch einen dunklen Gang mit einem Trinkbrunnen. Genau gegenüber kann man einfach durch die Wand gehen, um einen geheimen Raum zu betreten.
- Links neben der Türe mit der Aufschrift "DANGER: Radioactive Material" befindet sich eine versteckte Kammer.
- In dem Raum mit dem Giftpool befindet sich links in der mittleren Nische eine geheime Kammer.
- Das gleiche gilt für die rechte Seite.
- Hinter dem Giftpool kommt man mit einem Fahrstuhl zu einem Gang, der auf der linken Seite einen Riß hat. Diesen gilt es wieder aufzusprengen, um den geheimen Platz dahinter zu finden.

- In dem Raum mit dem Endlevelgegner aus der ersten Episode und den Nitroflaschen befindet sich links am Boden ein Lüftungsgitter. Wenn man durch den Gang dahinter kriecht und an dem ersten Ausgang links vorbei kommt, hört man, wie sich eine Türe öffnet. Diese befindet sich oben in der Ecke an derjenigen Wand, die man aus genau diesem Ausgang erkennen kann. Wieder einmal ist dieses Secret nur kurze Zeit geöffnet, also sollte man sich beeilen, dort mit dem Jetpack hinzukommen.

Sonstiges:

- In diesem Level gibt es zahlreiche Lüftungsschächte, die man alle untersuchen sollte (aber nicht muß).
- Den Raum ganz zu Beginn kann man nur durch das Lüftungsgitter verlassen.
- Genau gegenüber diesem Lüftungsgitter befindet sich ein Knopf, mit dem man die mittlere Türe weiter unten öffnen kann.
- Um die beiden Räume links und rechts zu öffnen, muß man in die äußeren Gänge gehen und dort bei den Fenstern auf die Knöpfe drücken. Dann öffnet sich jeweils die weiter entfernte Tür. Man kann dort, wo sich der Knopf befindet, durch das Fenster springen; so kommt man schneller in die nur kurzzeitig offenen Kammern.
- In dem Raum hinter der mittleren Türe kann man mit zwei Fahrstühlen in einen Raum mit der blauen Karte fahren. Hier findet man hinter den Wandfächern einige Goodies. Außerdem gibt es einen Knopf, der die im Fenster sichtbare Türe für kurze Zeit öffnet. Also muß man sich mal wieder beeilen.
- In diesem Raum kann man über die Kiste in die Nische weiter oben springen und seine Gesundheit etwas aufbessern.
- In dem Raum mit den Nitroflaschen an dem dem Eingang gegenüberliegenden Ende sollte man auf diese schießen, so kommt man an weitere Munition. Mit der blauen Karte kann man den Raum dann verlassen.
- In dem Raum mit dem Giftpool kann man mit Hilfe des Knopfs eine Brücke zusammen schieben, um auf die andere Seite zu kommen. Auf der anderen Seite findet man einen Taucheranzug, mit dem man den Poolgrund nach Munition und einem Knopf (in der Nähe des Eingangs) absuchen kann. Mit diesem aktiviert man die Brücke, falls diese den Fahrstuhl rechts vom Eingang blockiert. Mit Hilfe dieses Fahrstuhls kann man den Pool ohne Jetpack wieder verlassen. Es ist also nicht schlimm, wenn man aus Versehen in den Pool hinein fällt. Unter Wasser findet man auch die rote Karte.
- In dem Raum mit dem Endlevelgegner aus der ersten Episode sprengt man die Nitroflaschen und kommt dann durch den aufgesprengten Boden in die mittlere Säule. Dort kommt man nach einem Sprung zum Ausgang des Levels.

2.7. Lunar Reactor

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Durch den rötlichen Schacht im Schlafraum kommt man zu einem Giftpool. Hier muß man nach Drücken des Knopfes in die erleuchtete Nische rechts laufen. Nachdem die Blöcke sich zurückbewegt haben, geht man in die der Nische links gegenüberliegende Ecke und drückt dort auf die Wand. Dann kommt man in eine geheime Kammer. In der Nische befindet sich auch ein Knopf, mit dem man die Blöcke erneut bewegen kann, so daß man den Pool nun durch den Lüftungsschacht verlassen kann.
- Auf der Plattform hinter dem Lüftungsschacht findet man links eine Computerwand. Dahinter verbirgt sich eine Geheimkammer.

- Unterhalb der Laserkanone auf der anderen Seite befindet sich eine Höhle mit Munition. In diese kann man springen, das Jetpack ist aber wohl die sichere Alternative. In der Höhle kann man am Ende im unteren Teil auf die Wand drücken und so einen Teleporterausgang zu dem blau erleuchteten Vorsprung benutzen.
- Links von der blauen Nische erkennt man einen Lüftungsschacht. Wenn man auf diesen fliegt, sieht man weiter links eine andere Höhle, deren Betreten als Secret zählt.
- In dem Raum mit der roten Karte befindet sich hinter der zweiten Computerwand von rechts eine versteckte Kammer.
- Im Reaktorraum kann man links vom Eingang bei dem kleinen Wandstück in eine Nische in der Außenwand springen, die als Secret zählt.
- Gleiches gilt für die rechte Seite.

Sonstiges:

- Auch in diesem Level sollte man die zahlreichen Lüftungsschächte nach Brauchbarem durchsuchen.
- Zu Beginn kann man die Korridore nur durch den Ausgang 04 verlassen. Dort kommt man auf eine Toilette, die ziemlich gut bewacht ist. Eine der Kloschlüssel verbirgt die blaue Karte, eine andere einen Lüftungsschacht.
- Mit der blauen Karte kann man den nächsten Raum in der Kreuzung öffnen. Hinter der Gitterbrücke lauert ein Endlevelgegner aus der ersten Episode. In diesem Gang befinden sich auch zwei Lüftungsgitter. Den Giftbereich weiter unten kann man erst später erreichen.
- In dem Schlaftrakt kann man sich links und rechts durch die Wand sprengen; dies bringt aber nur einen zusätzlichen bzw. breiten Eingang zu den Kojen. Bei den Kojen und in den Schränken im mittleren Teil findet man einiges an Munition. In einem der Schlafräume findet man einen rötlichen Schacht, in den man hineinspringen muß.
- Unten kann man sich befreien, indem man auf den Knopf drückt. Allerdings schieben sich die Wände nur sehr kurz beiseite und man muß sich beeilen, auf die andere Seite zum Lüftungsgitter zu kommen, sonst wird man zerquetscht. Alternativ kann man auch zu der erleuchteten Nische auf der rechten Seite rennen und von dort das erste Secret suchen (s.o.). Auf keinen Fall darf man nach links laufen, denn hier kommt man nicht mehr heraus. Jedenfalls habe ich dies nicht mehr geschafft.
- Hinter dem Lüftungsgitter kommt man auf eine kleine Plattform. Von dieser sollte man ohne Jetpack auf keinen Fall hinunterspringen; den Aufprall überlebt man nicht. Allerdings gibt es unten ein neues Jetpack.
- In dem blau erleuchteten Gang findet man den gelben Schlüssel. Den Gang darf man aber auf keinen Fall weiter durchgehen, da man dann ein Erdbeben auslöst, das einen tötet. Ausgang ist der Lüftungsschacht, den man von der Nische aus sehen kann und der die beiden Felswände verbindet. In diesen gilt es hineinzufliegen.
- Der Lüftungsschacht birgt links weitere Munition und rechts den Ausgang, der einen zu dem Giftpool bringt, den man von der Gitterbrücke aus sehen konnte. Am Ende kann man hinter dem Zahnrad (einfach in den Fingern mitnehmen lassen) die rote Karte an sich nehmen.
- Vor dem Zahnrad kann man den Giftpool über einige Stufen verlassen und die Türe am Ende mit der roten Karte öffnen.
- In dem Raum dahinter geht man zuerst die Treppe nach oben und versorgt sich mit Munition.
- Durch die Treppe nach unten betritt man den Reaktorraum. Gegenüber dem Eingang befindet sich ein Knopf, der anders aussieht als alle anderen (Lichtschalter) in diesem Raum. Wenn man diesen drückt, senkt sich die Hülle um den Reaktor, den man daraufhin zerstören kann. Also Folge öffnet sich die Türe hinter einem und man kann zum Ausgang vorstoßen.

2.8. Darkside

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Ziemlich zu Beginn tritt man auf einen Hof im Freien. Dem Eingang gegenüber befindet sich ein Lageplan, hinter dem sich eine geheime Nische befindet.
- Im Warteraum der Alpha-Station befindet sich ein Riß in der Wand, den es aufzusprengen gilt. Dahinter findet man eine geheime Kammer.
- Hinter dem durch ein Erdbeben verwüsteten Raum am Ende der Alpha-Bahn kommt man in eine Zentrale. Hier kann man auf der rechten Seite an der rechten etwas vorstehenden, helleren Wand in der Nähe der wassergefüllten Glasbehälter drücken und so einen geheimen Gang zu den Behältern finden. Alternativ kann man den Eingang auch auf der linken Seite suchen, hier befindet er sich auf der linken Seite.
- Im Warteraum der U-Bahn hinter dem Brückensystem, das man mit Hilfe der blauen Karte betreten kann, findet man hinter der Karte eine versteckte Nische.
- Hinter dem Brückensystem kommt man zu einer U-Bahn, die man natürlich auch benutzt. Am Ende kommt man in einen Gang mit Fahrstuhl und einem Lüftungsschacht vor dem Knick des Gangs. In diesen steigt man hinein und geht am Ende nach links. In der Höhle schießt man dann mit der RPG auf den Riß in der Wand (links oben vom Eingang) und findet so einen weiteren versteckten Platz.
- Nachdem man mit der Bahn in der Beta-Station losgefahren ist, sollte man sie während der Fahrt wieder verlassen. Dies geht nur an einer Stelle, dort aber befindet sich auch ein geheimer Raum. Diesen kann man alternativ auch erreichen, indem man im Warteraum der Beta-Bahn in den Schacht über sich fliegt. Mit dem Teleporter in diesem geheimen Raum wird man wieder in den Warteraum gebracht.
- Nachdem man vom Monolithen teleportiert worden ist, kann man links oder rechts die Wände aufsprengen, um einen geheimen Gang zu finden. In diesem befindet sich der Ausgang zum Geheimlevel 2.11.

Sonstiges:

- In der Alpha-Station drückt man den Knopf, dann erscheint die U-Bahn. Mit dem Knopf in derselben wird man dann ans andere Ende der Strecke gebracht. Dort gibt es in der Wandnische Freezethrower-Munition.
- Am Ende der Alpha-Bahn kommt man in einen Raum, bei dessen Betreten ein Erdbeben ausgelöst wird. Dadurch wird eine Höhle freigelegt.
- Durch den regulären Ausgang kommt man in ein Zentrale. Hier kann man auf der linken Seite ein Förderband finden, das hinter die Computerwand führt. Man muß beim Benutzen aufpassen, nicht zerquetscht zu werden. Am Ende kommt man in ein Becken und springt auf die dunkle Plattform mit dem Lift. Oben findet man dann die blaue Karte.
- In dem Raum mit der blauen Karte sollte man die Brutstätten der Slimer untersuchen, darin befindet sich Munition. Anschließend fährt man mit der Alpha-Bahn zurück.
- Mit der blauen Karte öffnet man einen Fahrstuhl und kommt auf ein Brückensystem. Hier kann man herunterspringen und einige Goodies suchen. Über die Kiste kann man auf das Gebäude springen und auf der anderen Seite wieder herunter. So kommt man wieder zum Lift.
- Hinter dem Brückensystem kommt man zu einer U-Bahn, die man natürlich auch benutzt. Nach einiger Zeit kommt man in einen runden Raum mit einem großen Becken. Wenn man hier auf den Knopf drückt, baut sich eine Brücke auf und man kann gefahrlos auf die andere Seite kommen.

- In dem Raum dahinter findet man die gelbe Karte. Um an sie heran zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder man fliegt hoch und nimmt sie sich oder aber man öffnet die andere Türe in diesem Raum und zerstört den Generator. Durch dessen Explosion kommt man dann auch ohne fremde Hilfe zur Karte.
- Mit der gelben Karte kommt man in die Beta-Station hinein. Nach der Fahrt mit der U-Bahn kommt man in einen Raum mit einem Gang, der bis in die Mitte reicht. Durch diesen Gang kommt man weiter (vorher den Knopf im Gang drücken), hinter der anderen Türe in diesem Raum kann man seinen Munitionsvorrat auffrischen.
- In dem riesigen runden Hof im Freien gibt es am Rand etliches an Munition aufzusammeln. Zunächst muß man den Platz mit dem Fahrstuhl wieder verlassen. Mit diesem kommt man in eine Kammer mit sich bewegenden Wänden. Hier gilt es einen Knopf zu drücken, der einen durch eine Kraftfeld gesicherten Durchgang weiter unten freigibt. Das man dies geschafft hat, kann man sich auf dem Monitor ansehen. Den Raum kann man entweder wieder durch den Lift oder aber durch das Loch in der Mitte verlassen.
- Durch den nun offenen Felsspalt kommt man in einen Canyon, dessen Ende man mal wieder aufsprengen muß. Dahinter findet man dann einen Monolithen, der einen weiter teleportiert, sobald man vor ihn tritt.
- In dem Raum, in den man teleportiert wurde, kann man nun entweder dem sichtbaren Gang folgen, in das Becken springen und unten den Exit-Button drücken, oder aber man sucht den Ausgang zu einem weiteren Geheimlevel (s.o.).

2.9. Overlord

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Bei der ersten Gelegenheit schwimmt man an die Wasseroberfläche. Links und rechts von dem Bildschirm, den man oben sieht, kann man vom Wasser aus durch die Wand gehen und einen geheimen Rundgang betreten.
- Im selben Raum drückt man bei den vier Knöpfen auf den ersten, dritten und vierten von links: dann senkt sich die Säule in der Mitte. Auf diese fliegt man mit dem Jetpack und spaziert ein wenig darauf herum. Dann hört man, wie sich eine Türe öffnet. Diese befindet sich in der Rückseite einer der Säulen.
- In dem Raum mit dem Wasserfall geht man zu der ersten Schräge und schießt dort mit der RPG in die Ecke links oben. Dadurch bombt man einen geheimen Platz auf.
- In Raum mit dem Endlevelgegner muß man in den Raum rennen, aus dem er hervorkam. Wenn man dann wieder in den großen Raum heraus rennt, hat sich gegenüber der Türe für kurze Zeit eine geheime Kammer geöffnet.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn findet man unter Wasser in dem runden Becken einen Knopf. Wenn man diesen drückt, öffnet sich die Säule in der Mitte und es kommt ein atomic health zum Vorschein.
- Aus den runden Raum mit der sich drehenden Säule kommt man durch die Türe neben dem Knopf wieder heraus. Dort wartet ein Endlevelgegner aus der ersten Episode. In diesem Gang befindet sich eine Sternkarte, hinter der sich Munition verbirgt.
- In dem Raum mit dem Wasserfall muß man ganz nach oben und dort den Knopf drücken. Dann verschwindet das Kraftfeld hinter dem Ventilator ganz in der Nähe.

- Durch diesen Lüftungsschacht kommt man zu einem Schaufelrad mit einem atomic health. Dort geht man in den rechten Gang und dort in den kleinen Raum am Ende. Hier kann man Munition einsammeln und mit dem Knopf die Türe öffnen. So kommt man wieder in den Raum mit der sich drehenden Säule.
- In dem Raum mit dem Wasserfall kann man unten in das Wasser springen und hinein tauchen. Durch den Tunnel kommt man wieder zum Startpunkt.
- Beim Schaufelrad (das man durch den Lüftungsschacht vom Raum mit dem Wasserfall erreicht) kann man auch nach unten springen. In dem großen runden Raum unten sollte man so schnell wie möglich auf die Nitroflaschen schießen, damit die Eier vernichtet werden. Tut man dies nicht, so wird man nach kurzer Zeit von Slimern nur so überrannt.
- Unten springt man nun erst durch die Öffnung in der Wand in das Wasser und frischt seinen Munitionsvorrat auf.
- Hinter dem großen Tor unten in der großen runden Halle wartet der Endlevelgegner.

2.10. Spin Cycle

Waffen: keine weiteren

Secrets: keine

Sonstiges:

- In den äußeren Bereichen der sich drehenden Scheibe findet man außer Munition und Waffen vier Räume mit weiterer Munition und jeweils einem Knopf, die es alle zu drücken gilt.
- Im inneren Teil der sich drehenden Scheibe gibt es vier Nischen, die ebenfalls jeweils einen Knopf enthalten. Nachdem man alle gedrückt hat, kann man in den inneren Bereich und dort den Level beenden.

2.11. Lunatic Fringe

Waffen: keine weiteren

Secrets: keine

Sonstiges:

- Zu Beginn betätigt man den Hebel hinter sich.
- Dann läuft man auf dem äußeren Ring um den Raum herum und schießt in alle Nischen mit Knöpfen. Bei der letzten schließen sich die Nischen dann.
- Gegenüber dem Startpunkt kann man in den zentralen Raum springen und dort auf den Knopf drücken. Übrigens lassen sich alle Vorsprünge entweder von innen oder aber von außen durch Springen erreichen.
- Vom Startpunkt aus gesehen befinden sich auf der Rückseite des inneren Teils zwei Fächer mit Goodies.
- Nachdem man den Knopf im Inneren des zentralen Raums gedrückt hat, hat sich unterhalb der Sternkarte auf der Seite gegenüber dem Startpunkt ein kleiner Gang geöffnet, aus dem ein Schrumpfstrahl herausschießt. Nachdem man sich hat verkleinern lassen, rennt man ans andere Ende des Gangs und drückt auf den Exit-Button.
- Man kommt nun nach 2.9.

3. Shrapnel City

3.1. Raw Meat

Waffen:

- Shotgun
- Chaingun
- RPG
- Pipebomb
- Shrinker
- Devastator
- Laser Tribomb
- Freezethrower

Secrets:

- Direkt beim Eingang zum Restaurant findet man links neben der Porzellanpuppe ein helleres Stück Wand. Hier muß man an der Wand hochspringen, um in den geheimen Raum dahinter zu kommen.
- Wenn man auf die Frau des Erotika-Posters drückt, kann man in die geheime Nische dahinter kommen.
- In dem dritten Raum auf der linken Seite im China-Restaurant kann man den Riß an der Wand aufsprengen. Dahinter gibt es Goodies.
- Hinter der Preistafel im Restaurant verbirgt sich ein geheimes Fach.
- Hinter der Wand an der Theke in der Bar befindet sich unter dem Lüftungsgitter ein Schrank, in dem sich ein Nachtsichtgerät befindet. Mit diesem kann man die Nachricht auf der linken Seite der Nische lesen: also drückt man auf die Wand und kommt in eine geheime Kammer.
- Gegenüber diesem kleinen Schrank befindet sich eine blutige Hand, auf die man drücken muß. Weiter rechts bei der Theke hat sich dann eine geheime Kammer geöffnet.
- In der Küche steht rechts vom Eingang ein Weinregal, hinter dem sich eine versteckte Kammer befindet.

Sonstiges:

- Oben auf dem Dach ganz zu Beginn gibt es rechts ein Fach mit einem Devastator. Anschließend muß man nach unten springen.
- Unten findet man einige Goodies auf der Schräge an der Wand rechts.
- Da man noch keine Sauerstoffflasche hat, sollte man noch nicht in das Wasserbecken springen.
- Beim Eingang zum China-Restaurant kann man rechts auf das Mauersims und dahinter in eine Nische springen. Unten findet man Pipebombs, mit denen man ein Loch in die Mauer sprengen kann. Allerdings muß man wieder, da es nur hier unten wieder aus dem Loch heraus geht, ins Wasser springen. Also sollte man hiermit ebenfalls warten, bis man Sauerstoffflaschen hat.
- In dem zweiten Raum auf der linken Seite im China-Restaurant öffnet sich dem Eingang gegenüber eine kleine Kammer, wenn man ihn betritt. In dieser befindet sich ein Knopf, der eine Türe an anderer Stelle öffnet. Auf der Blechkiste findet man außerdem Steroide.

- In dem großen, grünen Eßraum im Restaurant sollte man die Nitroflaschen schnell zur Explosion bringen, um die Eier zu vernichten. Man sollte in diesem Raum auch aus dem Fenster springen. Auf der anderen Seite des Wasserbeckens findet man dann endlich eine Sauerstoffflasche. Durch das Tor kommt man zur Zeit allerdings nicht, auch das Fenster ist nicht mehr erreichbar: es liegt zu hoch. Also taucht man unter. Dort gibt es zwei Ausgänge. Allerdings ist die Türe versperrt. Auf der anderen Seite kommt man in ein neues Becken. Hier kann man wieder auftauchen und befindet sich wieder vor dem Restaurant. Also geht man wieder in den grünen Eßraum.
- Dort gibt es einen weiteren Raum mit der blauen Karte in dem Fach und einem Knopf, der die Türe öffnet.
- Mit der blauen Karte kann man endlich die Bar öffnen. Hinter der rechten Box auf der Tanzfläche findet man eine RPG. Über der anderen Box befindet sich ein Ventilator, den man aufschließen kann. Durch den Lüftungsschacht kommt man dann in den Raum mit der Blechbox.
- Von der Theke in der Bar kann man sich Munition besorgen. Hinter der Wand dort findet man ein weiteres Lüftungsgitter, hier gibt es eine Laser Tribomb. In dem Schacht gibt es wieder einen Ventilator, durch den man in die Küche kommen kann. Allerdings ist der offizielle Weg dorthin angenehmer, da man dann nicht auf dem Herd landet. Hinter dem Poster rechts neben der Tanzfläche befindet sich ein Teleporter, der einem zu Eingang der China-Restaurants bringt.
- Durch die Bar kann man auch in die Küche kommen. Hier sollte man alle Fächer und Türen nach Brauchbarem absuchen. Wenn man an das Becken tritt, kann man daneben durch einen Schacht in der Wand gehen und das atomic health aufnehmen.
- Durch das Becken kann man nach unten tauchen und sich die rote Karte nehmen. Mit dem Knopf kann man das Gitter öffnen und kommt so wieder in das Bassin vor dem Restaurant.
- Durch die Türe mit der roten Karte kommt man in einen Raum mit einem Tor, das man bereits kennt und einer weiteren Türe. Durch diese kommt man zum Levelende.

3.2. Bank Roll

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- In der Nähe der Bank gibt es zwei ATM-Automaten. Durch beide kann man in einen geheimen Raum dahinter gelangen.
- Wenn man den Knopf an dem Schreibtisch gedrückt hat, der das Fach mit der blauen Karte öffnet (s.u.), hat sich auch das Bild in der Nähe geöffnet und eine geheime Nische freigegeben.
- In der Bank (direkt hinter der Türe, für die man die blaue Karte benötigt), erkennt man rechts vom Eingang unter der Decke in dem dunklen Bereich einen Knopf. Wenn man auf diesen schießt, verschwinden die Telefone hinter einem und geben einen geheimen Raum frei.
- Hinter dem Bild beim Schreibtisch in der Bank verbirgt sich eine geheime Nische.
- In dem Raum mit den Zahnrädern kommt man durch eines der Räder zu einer Wand mit einer roten Zeichnung. Diese kann man aufsprengen und entdeckt so das letzte Secret.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn kann man Etliches auf dem Sims an sich nehmen.
- In dem Container findet man ein Medikit.
- Anfangs kann man nur durch eine Türe gehen. Wenn man vor diese tritt, öffnet sich diese und ein Fenster rechts und man wird heftig beschossen. Sobald bald man seine Gegner eliminiert hat, kann man den Raum endlich betreten und den Lift besteigen.

- Oben befindet sich hinter der Wand ein Schreibtisch mit einem Knopf (hinter dem Stuhl). Wenn man diesen drückt, öffnet sich ein Fach mit der blauen Karte.
- Mit der Karte kann man nun die Bank betreten. Drinnen findet man beim Schreibtisch hinter dem Stuhl den Knopf zum Entriegeln der nächsten Türe.
- In dem Raum dahinter muß man wieder den Stuhl vor dem Schreibtisch zerstören und alle drei Knöpfe drücken. Anschließend gilt es den Hebel hinter sich so lange zu betätigen, bis alle Kontrollen grün leuchten. Dann kann man durch die Türe gehen.
- Dahinter kommt man in einen Raum mit mehreren Zahnrädern, die man auf der Map gut erkennen kann. Zuerst springt man auf das sichtbare Podest, dann drehen sich die Zahnräder und man kann ihr Inneres betreten. Hier sollte man in das rechte Zahnrad gehen und wieder auf das Podest in der Mitte springen. Nach einer weiteren Drehung geht man in das nun erreichbare linke Rad (ein Blick auf die Map läßt einen schon die Konturen eines Gangs erkennen, dies ist zur Orientierung recht hilfreich). Auch dieses Rad gilt es wieder zu drehen. Bevor es zum Stillstand kommt, konnte man durch die Öffnung für kurze Zeit einen Ausgang sehen. In diesen muß man schnell genug hineinlaufen.
- Mit dem Fahrstuhl fährt man dann nach oben und nimmt sich die rote Karte. Da das Zahnrad unten nun den Ausgang versperrt, muß man durch das Fenster nach unten springen. Vorher sollte man mit dem Knopf aber unbedingt die Zahnräder wieder geeignet drehen.
- Mit der roten Karte kann man jetzt den Tresor öffnen und wird sofort massiv beschossen. Wenn man die Nitroflaschen in der Mitte zur Explosion bringt, wird ein neuer Ausgang freigesprengt. In dieser Höhle gibt es einiges an Munition und den Ausgang.

3.3. Flood Zone

Waffen: keine weiteren
Secrets:

- Unter Wasser sprengt man bei den Algen die Wand auf. Am Ende der Höhle kann man auftauchen und einen geheimen Brutplatz der Außerirdischen zerstören.
- In der Wand links neben der blauen Karte befindet sich ein geheimer Platz, in den man hochspringen muß.
- Auf dem Dach mit den Ventilatoren kann man in eine Nische weiter oben springen. Das hellere Wandstück enthält eine Geheimkammer mit einem Jetpack.
- An dem Haus mit der Leuchtreklame fliegt man ganz nach rechts in die Nische und öffnet das letzte Fenster. Dort verbirgt sich ein geheimer Raum.
- Im Raum hinter der Türe, für die man die rote Karte braucht, drückt man auf das gelbe "Hard Hat Area"-Schild, dann geht links in der Ecke eine Kiste auf und gibt eine geheime Kammer frei.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn kann man sich in dem Fach hinter seinem Rücken eine Sauerstoffflasche besorgen. Dann läßt man sich den Wasserfall hinuntertreiben.
- Nachdem man den Unterwasserbereich gesäubert hat, muß man auftauchen und eine Plattform suchen. Über diese kommt man zu einer Felstreppe und damit zur blauen Karte.
- Mit der blauen Karte kommt man unter Wasser zu einer neuen Brutstätte der Aliens und zur gelben Karte.
- Mit dieser kann man die Türe in dem Fenster öffnen, das sich unter Wasser nahe dem Wasserfall befindet, mit dem man anfangs in das Wasser gestürzt ist.

- Dort geht man nach oben und säubert das Dach. Hier gibt es auch einiges an Munition.
- Wenn man statt auf das Dach zu gehen weiter nach unten taucht, kommt man in einen Raum, in dem man einen Knopf drücken kann. Dadurch öffnen sich die Fenster und die Leuchtreklame hat sich verschoben, so daß man die rote Karte aus dem Fach in der Wand nehmen kann.
- Wenn man die Schräge, auf der man die blaue Karte gefunden hat, weiter nach oben geht, kommt man auf das Dach des Hauses mit der Leuchtreklame. Hier kann man die rote Karte einsetzen. Weiter hinten durch geht es in einen Abwasserkanal, an dessen einen Ende man in einen Schacht springen muß. Dieser ist ziemlich tief, endet aber im Wasser, so daß man den Sturz auch ohne Jetpack übersteht. Unten ist der Exit-Button, der aber von einer Laserkanone gegenüber bewacht wird.

3.4. L.A. Rumble

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Nachdem man durch den kreuzförmigen Ausgang des Abwasserkanals ganz zu Beginn gesprungen ist, kann man unten die rechte Wand aufsprengen. Dahinter befindet sich eine geheime Höhle.
- In der Küche drückt man auf den Schrank, auf dem das Messer liegt (direkt links vom Eingang), dann öffnet sich in der Wand ein geheimes Fach (dies hat allerdings bei mir nicht geklappt, obwohl die geheime Kammer dahinter vorhanden war: ich habe sie nicht aufbekommen).
- In den Raum ganz oben in den Häusern verbirgt sich hinter einem der beiden gegenüberliegenden Bilder ein geheimes Fach.

Sonstiges:

- Zunächst geht man den Abwasserkanal entlang und kommt so zu einem kreuzförmigen Ausgang.
- Es gibt etliche Sims mit Gegnern, Munition und Goodies, auf die man in der Regel mit Sprüngen kommen kann. Zur Not muß man halt das Jetpack benutzen. Allerdings sollte man sparsam damit umgehen, da man es zum Beenden des Levels benötigt.
- Wenn man auf die Fläche unter der Leinwand draußen springt (fliegt), löst man damit ein Erdbeben aus.
- Wenn man der Straße nach unten folgt, kommt man zu einer Türe mit einer käuflichen Dame und einigen Gegnern davor. Durch diese kommt man in einen Raum mit angrenzender Küche. Rechts von dem Eingang zur Küche kann man auf die Wand links neben dem Eingang zu dem kleinen, abgetrennten Raum drücken und so eine versteckte Kammer finden.
- In der Küche findet man die blaue Karte. Außerdem kann man sich durch die Wand bomben; man kommt dann in den Raum, den man eigentlich durch die Türe mit der blauen Karte betreten sollte.
- Hinter der Küche fährt man mit dem Fahrstuhl nach oben und kann auf der Terrasse wieder einige Gegner beseitigen. Man kann sich schon einmal die Stellen merken, von denen aus man von oben aus Fenstern beschossen wird. In diese muß man nämlich hineinfliegen.
- Oben nimmt man sich die rote Karte vom Bücherboard. In dem Schrank befindet sich etwas Munition. Beim Schreibtisch muß man mal wieder den Stuhl zerstören, um an den Knopf zu kommen. Mit diesem öffnet man für kurze Zeit den Raum gegenüber.
- In diesem betätigt man den Hebel und drückt dann auf das Bücherregal, worauf dieses einen Teleporter freigibt. Durch diesen kommt man zum Ausgang.

3.5. Movie Set

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Wenn man sich ganz am Anfang nach hinten dreht und auf die Wand zugeht, öffnet sich diese. Man springt nun in diesen Kassenraum und drückt auf die rechte Kasse. Daraufhin wird der Snackautomat in dem Gang links abgesenkt und man kann dahinter in eine geheime Kammer rennen. Allerdings ist diese Kammer nur für kurze Zeit offen.
- Auf der großen freien Fläche kann man in das Dreieck links unten auf der großen Leuchtreklame hineinspringen. So findet man den geheimen Raum dahinter.
- In dem Raum mit den Kisten, den man durch die Türe mit der blauen Karte betreten hat, muß man auf die Kiste links von dem Anfang der Schräge zu der Türe mit dem gelben Schlüssel drücken. Dann geht über einem ein Teil der Kiste auf.
- Durch die Karte der Erde vor der Raumschiffatrappe hinter dem Raum mit der Türe, für die man die gelbe Karte braucht, befindet sich ein geheimer Raum mit Munition. In diesem kann man nach oben fliegen und in den Lüftungsschacht klettern. Wenn man den Hebel am Ende betätigt, kommt man schneller zu Stage 17A zurück.

Sonstiges:

- Bei dem Raum mit der blauen Karte befindet sich auf dem Cola-Automaten ein Nachtsichtgerät.
- Um in das Lüftungsschachtsystem in dem Raum hinter der Türe mit der blauen Karte zu kommen, muß man über die Kisten nach oben springen. Den Lüftungsschacht geht man bis ganz zum Ende durch und kommt so zu einem neuen Hof.
- Dort gibt es die gelbe Karte. Außerdem befindet sich hier der Ausgang zum Geheimlevel 2.10. Diesen findet man, wenn man auf das USA-Schild drückt.
- Nun verläßt man diesen Raum wieder durch den Eingang zu Stage 17A (dabei öffnet sich die andere Türe und man wird sofort beschossen). Mit der gelben Karte kann man nun die Türe am Ende der Schräge öffnen.
- In dem Raum dahinter findet man eine Raumschiffatrappe, die die rote Karte enthält. Hier kann man auch auf den Bildschirm drücken, dann geht weiter links ein Fach mit einem Nachtsichtgerät auf.
- In dem Raum, den man mit der roten Karte betreten muß, kann man die Säule mit dem Bildschirm auf der hinteren Seite öffnen und Munition abstauben. Wenn man den Knopf an dem Schaltbrett drückt, öffnet sich die Wand rechts neben den Snack-Automaten, die man ganz am Anfang des Levels gesehen hat. Dies kann man in dem Bildschirm überprüfen.
- Man muß sich spätestens jetzt entscheiden, wo man den Level beenden will. Wenn man durch die nun offene Wand nach unten zu dem regulären Exit-Button geht, löst man ein Erdbeben aus, das den Rückweg versperrt. Man kann dann also nicht mehr zum Geheimlevel 2.10 kommen.

3.6. Rabid Transit

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Hinter dem Duke-Poster in der U-Bahn Station mit der blauen Karte befindet sich ein geheimer Raum.
- Der linke der drei Kondom-Automaten neben der blauen Karte verbirgt eine geheime Nische. Um in diese zu gelangen, muß man auf den Automaten springen.

- Rechts neben dem Fach mit Munition im U-Bahnschacht (s.u.) befindet sich ein Ri in der Wand, den man aufsprengen mu. Dahinter befindet sich eine versteckte Hhle.
- Hinter der Tre, fr die man die blaue Karte braucht, springt man auf den blauen Briefkasten und drckt auf das 'No Loitering'-Schild. Dahinter kommt man dann in eine versteckte Nische.
- An der gleichen Wand im Nebenraum direkt rechts hinter dem Durchgang findet man im Dunkeln einen geheime Kammer. In diesem Raum drckt man am hinteren Bildschirm auf den rechten Knopf, daraufhin ffnet sich ein weiterer nicht als zustzliches Secret zhlender Raum.
- In dem Raum hinter der mit der roten Karte zu ffnenden Tre kann man nach Sprengen des Risses in der rechten Wand auf das rechte Bcherregal springen. Wenn man dann auf das linke zugeht, senkt sich dieses und gibt eine geheime Kammer frei.

Sonstiges:

- Von der ersten U-Bahn Station aus mu man nach links laufen. Dabei sollte man darauf achten, nicht von den beiden Zgen berrollt zu werden. In der Mitte des Weges zum nchsten Halt findet man auf der rechten Seite ein Fach mit Munition.
- Weiter durch im Schacht kommt man zu einer rtlich leuchtenden, erhhten Stelle, in der die blaue Karte zu finden ist.
- Diese setzt man an der zweiten regulren Haltestelle der Zge ein. Wenn man die Treppe in dem Raum dahinter hochgeht, kommt man zur roten Karte.
- Die rote Karte setzt man gegenber der rtlich leuchtenden Erhhung im U-Bahnschacht ein. Die Vase in diesem Raum verbirgt Munition. Ferner kann man auf den Ri in der Nhe des Bcherregals schieen. Man mu nun in das Wasserbecken springen und am Ende wieder auftauchen, um den Level zu beenden.

3.7. Fahrenheit

Waffen: keine weiteren
Secrets:

- In dem Haus neben dem Guilty-Schild drckt man auf das Bild und ffnet so eine geheimes Fach, das aber auch eine Laserwaffe enthlt.
- Wenn man die Flaschen in dem Regal in diesem Raum zerschiet, kann man durch die Holzwand in eine geheime Kammer gehen. Einen Hinweis hierauf findet man, wenn man die Nachsichtglser in der dunklen Ecke dieser Etage benutzt.
- Hinter der Tre, fr die man die gelbe Karte bentigt, geht man die Treppe hoch und in den erleuchteten Raum. Hinten findet man auf der linken Seite eine Tre. Der Raum dahinter zhlt als Secret und enthlt die rote Karte.
- In dem Talkstudio (s.u.) befindet sich hinter dem roten Vorhang ein geheimer Raum. Man mu einfach nur durch den Vorhang durchgehen.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn kann man den Schacht durch die Tre beim Feuer verlassen und kommt auf eine freie Flche. Nachdem man diese gesubert hat, springt man in das Bassin und geht tauchen. Am Ende des Beckens taucht man wieder auf und nimmt sich die blaue Karte.
- Mit dieser ffnet man die Tre im Freien, zu der die Gleise hinunter fhren.

- Dahinter kann man entweder durch die Türe gegenüber dem Eingang gehen und kommt so zu einem Hof mit Feuerwehrauto, oder aber man geht erst nach rechts. Hier kann man über die Kisten in das Fenster rechts neben dem Guilty-Schild springen. In diesem Raum kann man einen weiteren Ausgang schaffen, wenn man den Riß in der Wand gewaltsam erweitert.
- Dann verläßt man den Raum wieder und springt entweder über die Kisten in den anderen Hof oder nimmt den oben beschriebenen Weg (den zum Feuerwehrauto).
- Auf dem Feuerwehrauto gibt es einige Goodies. Außerdem befindet sich hier ein Riß in der Wand, den es aufzusprengen gilt. Dahinter kann man eine Treppe nach oben gehen und am Ende einen Schalter drücken. So kommt man an die gelbe Karte.
- Hinter der Türe, für die man die gelbe Karte benötigt, geht man die Treppe hoch. Durch die kleine Türe kommt man auf eine Terasse und durch das Doppelportal in ein Talkstudio.
- Man kehrt nun in das Wasserbecken zurück, in dem man die blaue Karte gefunden hat. Hinter der Türe kommt ein mächtiger Gegner. Man findet aber auch eine RPG in dem Fach. Mit dieser kann man den Riß in der Wand aufsprengen und so zum Ausgang kommen.

3.8. Hotel Hell

Waffen: keine weiteren
Secrets:

- In der Raum mit dem Hotel-Schwimmbad und der Bar drückt man hinten in der Bar auf die Holzwand. Diese gibt dann eine geheime Kammer frei.
- In der Bar kann man auch auf die Stirnseite des Weinregals drücken, denn auch hier verbirgt sich ein geheimer Raum.
- Das Schwimmbad im Hotel wird durch einen Wasserfall gespeist. Wenn man durch diesen geht, wird man von einem Teleporter in eine Höhle gebracht. In dieser befindet sich ein blutiger Händeabdruck an der Wand. Wenn man auf diesen drückt, öffnet sich ein geheimer Teil der Höhle, in dem man einen aufgespießten Indiana Jones und ein atomic health auf einem Sockel findet. Dieses darf man aber auf keine Fall nehmen, da dann sofort die Höhle einstürzt und man nicht mehr rechtzeitig herauskommt.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn verläßt man die Höhle und springt über den Container auf das Sims. Hier kann man noch weiter nach oben springen und sich die blaue Karte nehmen.
- Hinter der Türe, für die man die blaue Karte benötigt, geht man den Gang nach oben. In der Toilette auf der rechten Seite findet man einige Goodies. In der Halle geht man in das abgetrennte Zimmer und drückt dort den Schalter. Hinter einem wird dann eine kleine Kammer geöffnet. In diesem Raum gibt es auch zwei weiße Wandstücke. Das linke enthält ein kleines Fach mit einem Armor (man muß ein wenig suchen).
- Die Halle kann man entweder durch den mit 'Exit' überschriebenen Ausgang oder durch die Glastüre verlassen. Im ersten Fall sollte man die Mülleimer zerschießen: zwar enthalten einige Slimers, aber es ist dort auch Munition untergebracht. In beiden Fällen kommt man aber auf den gleichen Hof.
- Draußen öffnen sich zwei Fenster in der Nähe der Leuchtreklame, durch die man in den Raum dahinter springen muß. Hinter dem Bild ist die gelbe Karte versteckt.
- Wieder im Hotel kann man nun eine der beiden entsprechenden Türen mit der gelben Karte öffnen. Beide führen nach oben, hinter der einen ist eine Treppe, hinter der anderen ein Fahrstuhl. Oben findet man in der Bar hinter dem Erste-Hilfe-Fach eine Taucherausrüstung und natürlich erste Hilfe. In diesem Raum findet man auch zwei Türen zu zwei Zimmern, die mit einem Lüftungsschacht verbunden sind. In diesem gibt es einen Shrinker. Wenn man auf die Feuerlöscher an den Wänden schießt, kann man einige Löcher in die Wände sprengen. Neben einem der Feuerlöscher befindet sich auch ein Feuermelder. Wenn man diesen drückt, öffnet sich neben einem eine Kammer.

- Durch die Löcher in den Wänden kann man auf ein Sims um das Hotel gelangen und hier etliche Goodies aufsammeln.
- Durch den Wasserfall beim Schwimmbad kann man sich in eine Höhle teleportieren lassen. In dieser findet man auf der rechten Seite einen Urwald, der sich mit einer Pipebomb oder Ähnlichem abholzen läßt. Dahinter findet man dann den Ausgang zum Geheimlevel 2.11.
- Im Hotel kann man beim Schwimmbad auf den Vorsprung mit dem Rettungsring springen. Gegenüber öffnen sich dann zwei Fenster. Entweder fliegt man zu diesen herüber oder man begibt sich zu der Stelle, an der man die blaue Karte gefunden hat, dann ist man ebenfalls bei den offenen Fenstern. In dem Raum dahinter sprengt man das Lüftungsgitter und kriecht den Schacht bis zum Ende durch. Dann springt man runter und steht vor dem Exit-Button. Hier gibt es auch einen Riß, den man aufsprengen kann. Dann befindet man sich wieder ganz am Anfang dieses Levels.

3.9. Stadium

Waffen: keine weiteren

Secrets: keine

Sonstiges:

- In diesem Endlevel wird man mit einem Fahrstuhl in eine Arena gebracht, in der wenige halbwegs normale und ein extrem schwerer Endgegner warten. Man sollte - sofern vorhanden - noch während der Aufwärtsbewegung das Jetpack starten und solange nach oben fliegen, bis man den Werbeballon sieht und diesen mit einer schweren Waffe (RPG, Devastator) zerstören. Er enthält nämlich eine Unmenge an Munition. Ab da heißt es dann rennen und schießen, vor allem aber rennen. Viel Glück!!

3.10. Tier Drops

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Direkt hinter der ersten Türe kommt man in einen quadratischen Rundgang, in dessen vier Ecken sich hinter den Wänden jeweils geheime Kammern mit Munition befinden.

Sonstiges:

- Es gibt insgesamt vier Innenhöfe, die man durch die vier Eingänge vom Rundgang oder aber durch die Schächte in den Höfen erreichen kann. Der Ausgang befindet sich in dem roten Raum oben in dem Gebäude.
- Man kommt nun nach 2.6.

3.11. Freeway

Waffen: keine weiteren

Secrets:

- Wenn man den Kanal verlassen hat, geht man nach links bis zum Ende der Straße. Dort erkennt man am linken Sims einen Riß, den man aufsprengen kann. So kann man auch ohne Jetpack auf das Sims kommen. Hier geht man wieder parallel zur Straße zurück und öffnet das letzte Fenster. Dahinter verbirgt sich ein geheimer Raum. Die Türe dort kann man von dieser Seite allerdings nicht öffnen.

- Wenn man den Gang mit der Türe, für die man die blaue Karte benötigt, wieder herausgeht, läuft man geradewegs auf ein Fenster zu. Dieses kann man öffnen und so in den geheimen Raum dahinter kommen. Von hier aus kommt man durch die Türe auch zum ersten Secret.
- Die Türe hinter der blauen Karte kann man aufsprengen. Dahinter befindet sich ein geheimer Brutraum der Aliens.
- In dem Raum mit der blauen Karte kann man das Bücherregal nach oben schieben. Dahinter liegt dann eine versteckte Nische mit Munition.
- In dem Raum mit dem Förderbandsystem gibt es eine Stelle mit schwarz-gelben Streifen. Durch diese kann man hindurch springen.

Sonstiges:

- Ganz zu Beginn kann man hinter sich auf den Riß schießen und weitere Munition einsammeln.
- Man taucht dann den Gang entlang hinter das Gitter und an der Stelle, an der Licht von oben hereinfällt, auf.
- Oben schießt man rechts auf die Stelle neben dem hellen Stück Mauer. Dann kann man den Kanal verlassen und befindet sich auf einer Straße.
- Hier geht man nach rechts und durch einen Tunnel zu einer weiteren Straße.
- Dort findet man eine schwarze Schräge, die nach oben führt. In diese kann man weiter oben ein Loch sprengen. In dem Raum darunter findet man ein neues Jetpack und andere Goodies.
- Wenn man dieser Schräge ganz nach oben folgt, kann man durch ein Fenster springen. Hier gibt es die blaue Karte.
- Hinter der Türe mit der blauen Karte fährt man mit einem Fahrstuhl nach oben zu einem Förderbandsystem. Mit einigen Knöpfen kann man hier das Laufband stilllegen, aber es gibt auch einen Lichtschalter. Dieser öffnet einen Verschluss mit Gegnern und der roten Karte.
- Mit der roten Karte kommt man bei dem umgestürzten Polizeiwagen durch die Türe. Nachdem man sich dahinter durch die Wand gesprengt hat, kann man den Level beenden.
- Man kommt nun nach 2.9.