

Alle Schlüssel aufgespürt

Turok



Dinosaurierjäger Turok bekommt es nicht nur mit heftigen Gegnern zu tun, sondern auch mit gut versteckten Level-Schlüsseln. Wir zeigen Ihnen, wo sie liegen.

Aclaims brillante Jagd durch eine Dino-Welt wimmelt nur so von Gefahren. Wir helfen Turok durch alle acht Levels und verraten Ihnen, wo er die acht Chronozepter-Stücke und alle runenförmigen Level-Schlüssel findet.

Allgemeine TIPS

TIP 1: Nutzen Sie die rotierenden blauen Gebilde. Sie führen zu Bonusräumen, in denen Sie Waffen, Munition, Rucksäcke, Gesundheit und manches mehr finden, das Ihnen enorm hilft.

TIP 2: Behalten Sie das Schlüsselmenü im Auge, damit Sie sehen, wie viele Schlüssel Ihnen noch fehlen. Ansonsten stecken Sie hilflos im Hubsystem fest und kommen nicht weiter.

TIP 3: Wenn Sie mit dem Messer oder mit dem Bogen kämpfen, können Sie das Pickup »Tödliche Verwundung« erhalten. Sammeln Sie es unbedingt ein, da es Ihre Trefferkraft enorm erhöht.

TIP 4: Sollten alle Stricke reißen, hilft immer noch der Unverwundbarkeits-Cheat: Geben Sie dazu im Cheat-Menü DDDNSTBR ein.

Level 1 – The Hub

Drei Schlüssel für LEVEL 2

TIP 5: Den ersten Schlüssel für den zweiten Level finden Sie hinter der Brücke, wenn Sie die Kletterpflanze hochkraxeln. Links neben dem Schlüssel ist ein Fußschalter. Betätigen Sie ihn, und klettern Sie die Pflanze weiter empor.



Hub-Level: In der Zentralebene setzt Turok die Runenschlüssel für die einzelnen Levels ein.

Drei Schlüssel für LEVEL 3

TIP 6: Im Höhlenlabyrinth ist ein weiterer Teleporter. Benutzen Sie die Leiter, und springen Sie über die Sockel. Durch den Teleporter geht's zur nächsten

Beam-Station. In der ersten Höhle liegt Schlüssel Nummer eins. Über einen weiteren Teleporter gelangt man in ein kreisförmiges Labyrinth, wo der zweite Runenstein und das erste Teil des Chronozepters warten. Hinter dem Checkpoint sind zwei Leitern. Hier springt man in das Loch, bewegt sich durchs Wasser und springt nach oben, um den dritten Schlüssel aufzunehmen und zu teleportieren.

Level 2 – The Jungle

Zwei Schlüssel für LEVEL 4

TIP 7: Gehen Sie am ersten Checkpoint links ins Wasser, und schwimmen Sie mit Hilfe der Karte durch den Unterwassertunnel. Darin wartet der erste Schlüssel. Laufen Sie nach dem Savepoint an einem Checkpoint vorbei, bis ein Gebäude auftaucht. In dem Bau finden Sie die »Geistige Unbesiegbarkeit«. Wenn Sie am Rand des Sims auf dem Gebäude stehen, läßt sich mit Hilfe der Übersichtskarte ein schmaler Weg einsehen. Springen Sie hier vorsichtig hinunter, um das zweite der begehrten Chronozepterteile einzusammeln. Bei den beiden Wasserbecken geht's den Hügel hinauf, wo der zweite Level-4-Schlüssel zu sehen ist. Sie erreichen ihn durch den Tunnel hinter der unteren Plattform.

Schlüssel für LEVEL 5

TIP 8: Über einen Teleporter gelangen Sie zum Savepoint. Laufen Sie über die Seilbrücke durchs Höhlenlabyrinth, und schwimmen Sie zum Tunnel. Hinter dem Hubsystem liegt der erste von insgesamt drei Schlüsseln zum fünften Level.

Level 3 – The Ancient City

Schlüssel für LEVEL 4

TIP 9: Beim Savepoint ist ein Teleporter. Benutzen Sie ihn, und laufen Sie auf der Pyramide vorsichtig entlang der Mauer in einen kleinen Raum, wo der letzte Schlüssel für Level 4 liegt.

Zwei Schlüssel für LEVEL 5

TIP 10: Klettern Sie bei den Palmen auf den höchsten Baum, und springen Sie zum Schalter. In der Nähe des Checkpoints wartet der erste Schlüssel zu Level 5. Vom Savepoint aus geht's weiter über die Säulen bis zu einer Kletterpflanze, wo das dritte Chronozepter-Stück liegt. Springen Sie hinter dem Savepoint über die Plattformen bis zur Pyramide. Hier betreten Sie das Orakel und erkämpfen sich den zweiten Level-5-Schlüssel.

Level 4 – The Ruins

Zwei
Schlüssel für
LEVEL 6

TIP 11: Per Teleporter gelangen Sie in ein Labyrinth, in dem bei einem sich bewegenden Felsen der erste Schlüssel wartet. Vernichten Sie die beiden Statuen, die bei Ihrer Ankunft zum Leben erwachen, und deaktivieren Sie mit dem Schalter das Kraftfeld um den Teleporter. Nach einem weiteren Kampf erhalten Sie den zweiten Runenstein.

Erster
Schlüssel für
LEVEL 8

TIP 12: Am Levelstart springt man ins Wasser und taucht bis zum Grund. Hier findet man linker Hand erst einen Durchbruch und dahinter einen zweiten.



Level 4: In den alten Ruinen lauern Dinos in Hinterhalten.

Jetzt muß man mehrfach vorsichtig springen. Von den neun Teleportern nehmen Sie den dritten von links. Bei der Wand aus Wasserfällen ist auf dem Gipfel ein Schalter, der das vierte Chronozepter-Stück freigibt.

Level 5 – The Catacomb

Letzter
Schlüssel für
LEVEL 6

TIP 13: Hinter den Schaltern geht's rechts zum schmutzigen Wasser. Suchen Sie nacheinander zwei kleine Löcher; nach einem Kampf erhalten Sie das fünfte Chronozepter-Teil. Im Schalterraum müssen Sie drei Schalter betätigen und in die sich öffnende Höhle laufen. Teleportieren Sie neben dem Savepoint, und klettern Sie im Wasser die mittlere Säule empor zur dritten Level-6-Rune.

Zwei
Schlüssel für
LEVEL 8

TIP 14: Beim Checkpoint klettert man über die Holzbalken und erkämpft sich am anderen Ende den ersten Schlüssel zum achten Level. Für den zweiten springt man dort, wo der dritte Level-6-Schlüssel war, auf eine andere Säule, auf der ein schwebender Schalter das Wasser abfließen läßt. Über den nun trockengelegten Boden kommt man zu einem großen Loch in der Wand, hinter dem ein See verborgen liegt. Unter Wasser findet sich ein Durchgang, in dem man angegriffen wird. Nach erfolgreichem Kampf ist der Schlüssel in der Mitte des Raums freigelegt.



Level 5: Bei den uralten Katakomben überrascht eine äußerst wilde Horde unseren tapferen Indianer.

ter Wasser findet sich ein Durchgang, in dem man angegriffen wird. Nach erfolgreichem Kampf ist der Schlüssel in der Mitte des Raums freigelegt.

Level 6 – The Tree-Top Village

Drei Schlüssel
für LEVEL 7

TIP 15: Suchen Sie im Labyrinth den Savepoint, bei dem eine Seilbrücke hängt. Per Teleporter gelangen Sie in eine andere Höhle. Hinter der großen Holz-



Level 6: Im riesigen Baumhaus finden Sie einen weiteren Schlüssel für den siebten Level.

wand liegt der erste Schlüssel zum siebten Level. Das sechste Chronozepter-Stück finden Sie, indem Sie dem Weg bis zum Ende der Karte folgen. Vor der Seilbrücke ist links ein Vorsprung. Über den kommen Sie zu einem Höhlendurchgang und zur

nächsten Plattform. Dort wartet die zweite Level-7-Rune. Schwimmen Sie vom am Wasser gelegenen Savepoint aus zu einem großen hohlen Baum, den Sie hochklettern. Oben führt ein Weg zu einer Hütte, in der die letzte Rune für den siebten Level liegt.

Level 7 – The Lost Land

Zwei
Schlüssel für
LEVEL 8

TIP 16: Über die sich bewegenden Säulen kommt man zum vorletzten Schlüssel, nachdem man den Schalter betätigt hat. Auf der gleichen Landkarte führt ein Weg zur Lava. Hier springt man vorsichtig hinein und taucht ganz unten durch den Tunnel zu einer Plattform. Dort wartet das siebte Chronozepter-Stück. Benutzen Sie den Teleporter an der Stelle, wo Sie den vorletzten Level-8-Schlüssel gefunden haben. Nach dem nächsten Transporter geht's weiter zu einem schwebenden Schalter, den Sie auslösen müssen. Laufen Sie den gleichen Weg zurück, bis sich eine Wand öffnet. Am Ende des Geheimgangs findet sich der letzte von den vier Schlüsseln zu Level 8.

Level 8 – The Final Confrontation

Der Weg
zum T-REX

TIP 17: Über die Leiter geht's in einen großen Raum mit einem unsichtbaren Schalter. Folgen Sie dem Weg, der als »Sektor 2« gekennzeichnet ist, bis zum Fahrstuhl (»Lift Access 2«). Fahren Sie nach unten, und lösen Sie im Lava-Raum den Schalter aus. Ein zweiter Lift bringt Sie auf die nächste Ebene. Wenn Sie die Lavagrube überqueren, öffnet sich ein Loch, in das Sie springen müssen. Berühren Sie das sich bewegende Symbol, und laufen Sie den Weg entlang bis zum T-Rex. Bleiben Sie immer in Bewegung, und beharken Sie den Saurier mit allem, was Sie haben!

Neue
MUNITION

TIP 18: Schnappen Sie sich das letzte Chronozepter-Stück, und marschieren Sie weiter zum Endgegner, dem »Campaigner«. Weichen Sie seinen Attacken aus, während Sie vehement feuern. Im weiter hinten gelegenen Raum liegt genug Reservemunition für diesen letzten Kampf gegen das Böse.

MD