

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

PowerStation

Das wirklich unabhängige Magazin

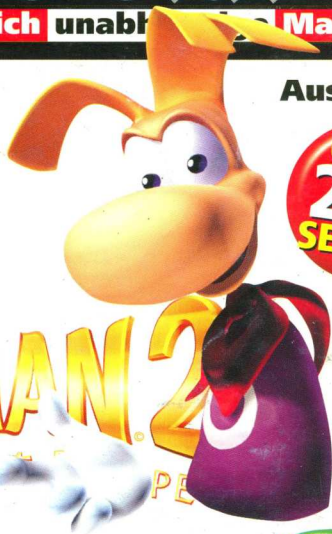
A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN
UND CHEATS

Ausgabe 7

ÜBER
200
SEITEN!

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



KOMPLETT
GELOST



NIGHTMARE
CREATURES 2

KOMPLETT
GELOST



SPIDER-MAN

KOMPLETT
GELOST



TENCHU 2

KOMPLETT
GELOST



KOMPLETT
GELOST



TONY HAWK'S
PRO SKATER 2

HAUFENWEISE CHEATS UND XPLORDER-CODES!

A-Z der Cheats

Lösungen und die besten Cheats zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:
PowerStation
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 – 43 08 564
Fax: (0031) 53 – 43 09 157

A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats, Nummer - 7

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der PlayStation-Lösungen und Cheats (Ausgabe 7) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

© BriStein bv

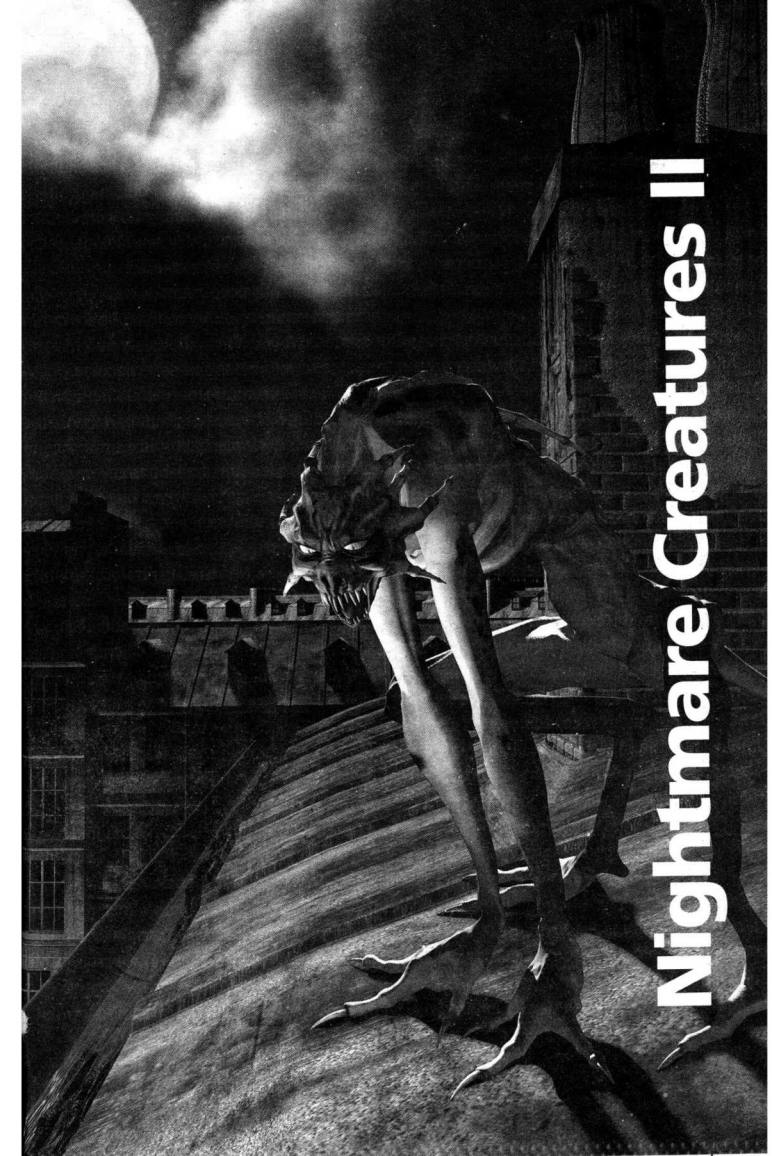
Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Lourens Huizinga
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel,
Hugo Hazebroek, Arjan Bos, Henk Tukker, Soldat, Karsten Rohloff,
Elisabeth, und unseren treuen Lesern!

Gehört zu PowerStation Ausgabe 6/2000

Titel: Rayman
© 1999, 2000 Ubi Soft

Komplettlösungen

Nightmare Creatures 2	005
Rayman 2	049
Spiderman	087
Tenchu 2	109
Tony Hawk's Pro Skater 2	145



Nightmare Creatures II

NIGHTMARE CREATURES II

Level 1 Das Krankenhaus

Bahne dir deinen Weg durch die Zellentür. Dahinter lernst du in einer Sequenz den ersten Zombie kennen, den du anschließend beseitigen musst. Während des Kampfes solltest du dich hin und her bewegen, damit du deinem Gegner kein festes Ziel bietest. Sei dennoch nicht allzu überrascht, wenn er dich an der Schulter erwischen sollte. Diese Untoten scheinen immer wenigstens einen Treffer landen zu können, es sei denn, du bist extrem vorsichtig.

Drehe dich nach dem Kampf um und untersuche auch die anderen Zellen. Du findest das erste Power-Up, ein Gift. Danach verlässt du die Zelle, läufst an dem Feuer vorbei und durchbrichst die nächste Tür. Ein weiblicher Zombie erhebt sich in diesem Raum von einem Operationstisch und kommt auf dich zu. Ziehe dich ein wenig zurück, um ihren Angriffen zu entgehen; denn die Arme der weiblichen Zombies sind länger als die ihrer männlichen Genossen. Nachdem du die Zombiebraut erledigt hast, wirfst du den beweglichen Tisch um und nimmst dir dort die Gesundheitsflasche.

Laufe in den nächsten Raum, in dem sich viele Ketten und Haken befinden. Hebe den silbernen Schlüssel auf, den du in der Mitte des Raumes erkennen kannst. Dann verlässt du diesen Raum und machst dich für das Schwimmen bereit. Du solltest dir die Tastenbelegung noch einmal anschauen, damit dir nicht die Luft ausgeht und du ertrinkst. Wenn du bereit bist, schwimmst du zur anderen Seite und steigst dort wieder aus dem Wasser. Klettere nun nach oben durch das Fenster und springe nach außen. Sammele dort die Gesundheitsflasche und ein Höllenfeuer-Power-Up ein und benutze anschließend den Schlüssel, um die nächste Tür zu öffnen.

Gehe nun nach draußen in den Hof. Nach der Szene mit dem Zombië durchbrichst du schnell das Tor und greifst an. Hier befinden sich gleich

zwei Zombies, daher solltest du einen davon möglichst schnell ausschalten, um dich dann vollständig auf den anderen Zombie zu konzentrieren. Drücke wiederholt die Dreieckstaste, um diese Gegner zu Boden gehen zu lassen. Sobald sie sich wieder aufrappeln, benutzt du deine Combos, damit dürftest du ihnen den Rest geben. Nach dem Kampf öffnest du das letzte verschlossene Tor, erledigst dahinter den männlichen Untoten und kletterst danach die Leiter hinauf.

Auf dem Dach begibst du dich nach links und springst durch das Fenster dort. Mache dich auf den Weg zur Luke und drücke dort die Aktionstaste. Jetzt schnappst du dir die Gesundheitsflasche aus dem Glaskasten in der Ecke und steigst danach die Leiter hinauf. Oben erledigst du den Zombie und schlägst auf das rote Licht in der Ecke, bis es sich grün färbt. Danach folgst du dem Vorsprung, um in den Besitz eines Bolzenschneiders zu gelangen. Lasse dich dann wieder nach unten fallen und laufe die Rampe nach unten, die sich in der Nähe der Kiste befindet. Eine neue Tür hat sich geöffnet und du kannst hindurchlaufen.

Töte den männlichen Zombie und nimm dir das toxische Power-Up vom Tisch. Springe über die Kisten und Fässer, um dahinter die nächste Rampe hinunterzugehen, die dich zum ersten Speicherpunkt in diesem Level führt. Nachdem du deinen Spielstand gespeichert hast, benutzt du den Bolzenschneider, um die verschlossene Tür zu öffnen. Du triffst hinter der Tür auf einen großen, gelben Thumper, ein großes Monster, das die meiste Zeit um sich schlägt und dabei Furcht erregend brüllt. Drücke die Abblocktaste, um seine Angriffe abzuwehren, und kontere dann, indem du mit Hilfe der X-Taste angreifst.

Nach dem Kampf durchbrichst du zuerst die Holztür und anschließend die Metalltür. Beseitige nun den weiblichen Zombie und einen weiteren gelben Thumper. Du solltest dabei die Zaubersprüche nur benutzen, wenn es unbedingt erforderlich ist. Sind die beiden erledigt, läufst du um die Ecke und holst dir das Höllenfeuer-Power-Up. Weiter geht es, indem du das Tor hinter dir auftrittst und dort vom zweiten Speicherpunkt Gebrauch machst. Anschließend steigst du die Treppe nach links hoch und folgst dem Gang, in dem sich dir eine

Zombiebraut in den Weg stellt. Schnappe dir den Gesundheitsbeutel, einen silbernen Schlüssel und ein Gory Spirit-Power-Up.

Kehre danach zum zweiten Speicherpunkt zurück und laufe den Gang hinunter. Erledige den Zombie am Ende des Ganges und werfe den beweglichen Tisch um, damit du in den Besitz eines Power-Ups für Gesundheit gelangst. Die verschlossene Tür öffnest du mit deinem Bolzenschneider und beseitigst gleich hinter der Tür den Untoten, der dort auf der Lauer liegt. Warte an dieser Stelle, bis dich ein gelber Thumper angreift. Hast du auch diesen Gegner ausgeschaltet, benutzt du den Schlüssel, um die Tür zu öffnen. In der folgenden Sequenz lernst du die Wandläufer kennen, eine interessante Monstergattung.

Trete nun die Tür am Ende des Ganges ein und greife dir den Gory Spirit in dem Kasten vor dir. Nachdem du dann die beiden männlichen Zombies im nächsten Raum erledigt und dir den Gesundheitsbeutel aus der Kiste genommen hast, schlägst du auf die Doppeltür ein, bis sie sich öffnet. Sobald du dich im angrenzenden Raum den Türen näherst, wird dir in einer Sequenz der Boss-Gegner dieses Levels vorgestellt. Glücklicherweise brauchst du dich um ihn noch nicht zu sorgen, erst einmal solltest du den beiden lebenden Leichen hier im Raum zeigen, dass mit dir nicht zu spaßen ist. Danach durchbrichst du die Türen und läufst die Rampe vor dir hinauf.

Speichere deinen Spielstand am folgenden Speicherpunkt und nimm den Gesundheitsbeutel mit, bevor du dich zurück in den Gang zu der Tür auf der rechten Seite begibst. Beseitige den Zombie und laufe durch die Räume, in denen du einen Gesundheitsbeutel in einer Kiste findest. Im nächsten Raum befinden sich zwei große Tische, bei denen du einen Gesundheitsbeutel sowie einen weiteren Speicherpunkt findest. Verlasse den Raum durch den Bogengang neben dem Speicherpunkt, aber gehe noch nicht durch die große Doppeltür. Im nächsten Raum wirst du Zeuge einer Sequenz, in der sich zwei Wandläufer über einige fleischige Überreste hermachen. Benutze deine Zaubersprüche, um sie zu beseitigen. Vergesse dabei nicht, ihre Angriffe abzublocken.

Schnappe dir den Gesundheitsbeutel und den silbernen Schlüssel in diesem Raum, bevor du dir aus dem Spind den Dornenkronen-Zauber

nimmst. Anschließend läufst du zurück zu der Doppeltür, an der du vorhin vorbeigelaufen bist. Öffnen sie und erledige zuerst den gelben Thumper, bevor du den Gesundheitsbeutel aufhebst. Dann benutzt du den letzten Schlüssel, den du gefunden hast, um die verschlossene Tür zu öffnen. Hinter dieser Tür wartet ein weiblicher Zombie auf dich, der beseitigt werden muss. Danach holst du dir den Gesundheitsbeutel aus dem Schrank und öffnest die Tür mit einem Schlüssel. Dadurch beginnt eine Filmsequenz, in der du mitansehen kannst, wie der Boss-Gegner das Weite sucht.

Schalte den gelben Thumper aus, der zurückgeblieben ist, und bahne dir einen Weg durch die einzige Tür, die passierbar ist. Erledige die beiden männlichen Zombies im nächsten Raum und durchbreche auch die folgende Tür. Dahinter wartet ein weiterer Zombie auf dich. Nachdem du ihn erledigt hast, springst du über die Regale, um den nächsten Korridor zu erreichen. In der äußersten Ecke befindet sich ein Schalter, den du mit deiner Axt betätigen musst, um die Tür zu öffnen. Ein Zombie fällt durch ein Rohr hinunter, sobald du den Raum betrittst. Eliminiere ihn und bearbeite die Schränke in der Ecke mit kräftigen Tritten, um auf diese Weise den Raum zu verlassen. Speichere anschließend deinen Spielstand am Speicherpunkt.

Klettere die Leiter neben dir hinauf und folge der Rampe nach oben. Wenn du dort die Tür auftrittst, springt ein Wandläufer durch das Fenster und greift dich an. Beseitige ihn und betrete danach den Raum, um innen ein Dornenkronen-Power-Up in einer Kiste zu finden. Das Bücherregal neben dem Ausgang bildet einen geheimen Eingang zu einem Raum, in dem du einige Schlüssel findest. Mit den Schlüsseln im Gepäck verlässt du den Geheimraum wieder und brichst durch das Doppeltor, hinter dem dich ein Zombiepärchen attackiert. Laufe nach dieser Begegnung den schmalen Gang hinunter. Rechts gelangst du in den Waschraum.

Springe in das Wasser auf der rechten Seite und tauche nach unten, um ein weiteres Dornenkronen-Power-Up zu erhalten. Nach dem Auftauchen musst du dich zuerst mit einem weiblichen Zombie auseinander setzen, bevor du den Raum wieder verlassen kannst.

Außen brichst du durch die folgenden Türen und erledigst einen gelben Thumper und einen Zombie, der plötzlich aus einer der Zellen auf der linken Seite kommt. In der Zelle, in der er sich versteckt hatte, findest du einen Gesundheitsbeutel. Benutze anschließend die Schlüssel, die du in dem Geheimzimmer gefunden hast, um die erste Zelle in dem Gang zu öffnen. Du erhältst einen Höllefeuer-Power-Up.

Gehe nun durch die Türen, die mit "H6-f" gekennzeichnet sind, und speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt. Folge danach dem Gang zu einem Operationsraum, in dem du einen weiblichen Zombie ausschalten musst. Werfe den beweglichen Tisch um, der deinen Weg blockiert. Im nächsten Raum befinden sich zwei weibliche Zombies, die dir das Leben schwer machen wollen. Erledige sie und verlasse den Raum durch das Doppeltor. Lasse dich anschließend durch die Luke fallen und speichere erneut deinen Spielstand.

Danach bahnst du dir einen Weg durch die beiden folgenden Tore und machst dich schon einmal bereit, es mit dem Boss-Gegner des Levels aufzunehmen, einem enorm großen, dunklen Wandläufer. Versuche, ihn in eine Ecke zu drängen, und schlage dann zu, was das Zeug hält. Du solltest dich jedoch ab und an zurückziehen, wenn er zu einem seiner Angriffe ansetzt, denn das Abblocken ist bei diesem Gegner nicht sehr effektiv. Nachdem du den Kerl beseitigt hast, betrittst du den Raum, aus dem er herausgesprungen ist, und holst dir das Dynamit und den Gesundheitsbeutel. Danach betätigst du den Schalter an der Wand, um das nächste Tor zu öffnen. Benutze schließlich das Dynamit, um den Krankenwagen in die Luft zu jagen, der deinen Weg aus diesem Level versperrt.

Level 2 **Die Rettung des Zirkels/London**

Zu Beginn des Levels musst du dich gleich gegen einen Wandläufer behaupten. Nach dem Kampf ziehst du dich zu der Stelle zurück, an der du den Krankenwagen zu Schrott verarbeitet hast. Dort zerschlägst du die Kiste in der Ecke, um je ein Gesundheits- und ein Höllenfeuer-Power-Up zu finden. Laufe nun den vorhin eingeschlagenen Weg entlang, durchbreche dabei jede Tür und eliminiere jeden Gegner, den du unterwegs triffst. Du stößt auf einige Tore, die du überwinden musst, bevor du in eines der Gebäude hineingehen kannst. Zerschlage innen alle weiße Kisten, auf diese Weise stockst du deinen Vorrat an Gesundheitsbeuteln auf und findest zusätzlich noch ein Gewehr mit dazugehöriger Munition.

Schiebe nun das Bücherregal mit dem Gewehr zur Seite. Du gelangst in einen geheimen Raum, in dem es weitere Munition für dich zu holen gibt. Danach öffnest du die getäfelte Tür und begibst dich wieder nach draußen. Springe über den gekippten Wagen und laufe anschließend geradewegs in den kleinen Garten, der von einem Holzzaun umgeben ist. In diesem Garten findest du drei Kisten, die du zerbrechen kannst.

Kehre zur Straße zurück und folge ihrem Verlauf, dabei stellt sich dir ein männlicher Zombie in den Weg, der aus einem Gebäude hinaus auf dich zuspringt. Klettere auf die Kiste und springe auf der anderen Seite des Zaunes hinunter, ein gelber Thumper erwartet dich. Nach diesem Kräfteressen durchbrichst du das Tor unten am Hügel, durchquerst den Hof und erledigst auch den nächsten gelben Thumper auf der anderen Seite. Bahne dir nun einen Weg in den kleinen Hof, der durch ein Tor geschützt ist, und hole dir ein Fliegenzauber-Power-Up aus der Kiste. Anschließend kehrst du zu dem Auto zurück, drehst dich herum und folgst der Rampe links von dir nach unten.

Halte dich links und folge dem Weg zu einer Kiste, in der sich etwas Munition befindet. Schlage die Türen ganz unten ein und speichere deinen Spielstand erst einmal am Speicherpunkt. Innen triffst du auf einen Zombie, der mit einer Kettensäge bewaffnet ist. Nachdem dieser Zeitgenosse erledigt ist, gehst du durch die Tür auf der linken Seite und

folgst dem Gang. Du kommst zu einem weiteren Kettensägen-Zombie, der beseitigt werden muss, bevor du die folgenden Türen einschlägst und etwas Gesundheit auftanken kannst. Folge dem Gang und bahne dir einen Weg in einen geheimen Schrank. Dann lässt du dich durch das Loch im Boden fallen und tötest unten die beiden Untoten. Schiebe nun das Bücherregal beiseite, um einen Geheimgang betreten zu können.

Schnappe dir den Schlüssel und klettere über die Leiter wieder nach oben. Dort attackiert dich ein weiterer Kettensägen-Zombie. Beseitige ihn und zerstöre danach die Kiste in der Ecke, um etwas Gesundheit und ein Höllenfeuer-Power-Up zu erhalten. Mache dich jetzt auf den Weg zurück zu dem Raum mit der Uhr, in dem du deine erste Begegnung mit einem Kettensägen-Zombie hattest. Erledige alle Gegner, die du unterwegs triffst, und benutze den Schlüssel, um die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Uhr zu öffnen. Folge dann dem Gang, bis du auf einen weiblichen Zombie stößt. Wenn du die Zombiefrau erledigt hast, durchbrichst du die Bretter, welche die Türöffnung blockieren.

Schalte den männlichen Zombie im nächsten Raum aus, bevor du durch die einzige Tür läufst und wieder einmal auf einen Kettensägen-Zombie stößt. Sobald der Zombie keine Gefahr mehr darstellt, schiebst du die Kommode beiseite und entdeckst ein Geheimzimmer. In den beiden Kisten findest du etwas Gesundheit und explosive Munition. Wenn du nun versuchst, den Raum zu verlassen, lässt sich ein Zombie mitsamt seiner Kettensäge von der Decke zu dir herabfallen. Beseitige ihn, verlasse dann den Raum und drehe dich nach links. Die beiden Kisten, die deinen Weg versperren, kannst du zerstören und in den anderen beiden Kisten, die im nächsten Raum stehen, findest du zusätzliche Gesundheit. Nimm sie auf jeden Fall mit, denn im folgenden Raum triffst du auf einen gelben Thumper und wirst die Gesundheit gut gebrauchen können.

Zerbreche die Kisten im Raum, die Dynamit enthalten, und kehre anschließend zurück in den Raum mit der Uhr. Auf deinem Rückweg musst du dich gegen drei männliche Zombies und einen Wandläufer

zur Wehr setzen. In dem Raum mit der Uhr wirst du von einem neuen Monster angegriffen, einem Fledermaus-Mann. Hast du diesen Gegner erledigt, steigst du die Treppe hinauf und platzierst das Dynamit auf dem Ölfass neben dem versperrten Durchgang. Nach der Explosion begibst du dich nach innen, läufst die Treppe vor dir hinauf (die Tür auf der linken Seite ist verschlossen) und tötet die Fledermaus im nächsten Raum. In den Kisten findest du etwas Gesundheit und die Schlüssel für die verschlossene Tür, an der du gerade vorbeigelaufen bist.

Bevor du die Tür erreichst, stellt sich dir noch ein Kettensägen-Zombie in den Weg. Die Kakerlaken, die im nächsten Raum über den Boden laufen, beseitigst du, indem du einfach nach ihnen trittst. Anschließend betrittst du den ersten Raum auf der rechten Seite. Ein Shank-Zombie kommt aus dem Schrank auf dich zu. Schalte ihn aus und hole dir danach die Gegenstände, die er im Schrank bewacht hat, bevor du den Raum wieder verlässt. Öffne die nächste Tür in dem Gang, innen findest du ein Fliegenzauber-Power-Up. Zurück im Gang läufst du weiter und räumst den Tisch aus dem Weg, der deinen Durchgang versperrt. Springe nun zu dem Vorsprung auf der anderen Seite des Lochs, das sich im Fußboden befindet. Greife dir die Munition, bevor du dich nach unten fallen lässt, um dort einen Shank-Zombie auszuschalten.

Am einfachsten ist es, wenn du deinen Gegner entweder mit der gerade gefundenen Munition erledigst oder das Fliegenzauber-Power-Up benutzt. Nach dem Kampf zerbrichst du die Kiste, holst die Gesundheit heraus und trittst dann die Tür ein. Speichere deinen Spielstand am nächsten Speicherpunkt und folge im Anschluss daran dem Gang. Erledige die beiden männlichen Zombies und breche durch die Tür am Ende des Ganges. In dem Raum musst du erst einen Kettensägen-Zombie beseitigen, bevor du die beiden Gesundheitsbeutel an dich nehmen kannst. Klettere auf jeden Fall die Leiter auf der linken Seite hinauf, um oben einen Schalter zu betätigen, ohne den du den Level nicht verlassen kannst. Im nächsten Raum triffst du auf ein Zombiepärchen, das dich angreift. Springe über das

umgestürzte Bücherregal auf der anderen Seite des Raumes und erledige noch einen weiteren männlichen Zombie.

Begib dich zum Aufzug. Falls das Licht nicht grün leuchtet, hast du vergessen, den Schalter zu betätigen, und musst zurück, um dies nachzuholen. Unten im Aufzug wartet ein Shank-Zombie in Begleitung eines gewöhnlichen Zombies auf dich. Schalte beide aus und bahne dir einen Weg durch die Bretter, welche die Türöffnung blockieren. Innen musst du einen männlichen Zombie töten, bevor du dir den Gesundheitsbeutel nehmen und mit etwas Gewalt durch die folgende Türöffnung laufen kannst. Besiege den Shank-Zombie und hole dir ein Höllenfeuer-Power-Up, einen Schlüssel und etwas Gesundheit aus dem nächsten Raum. Danach kehrst du zurück zu dem Raum, in dem sich das Metalltor mit der Kette befindet, und trittst das Tor ein.

Folge dem Gang zu einer ähnlichen Tür und schlage auch diese ein. In der weißen Kiste an der Wand findest du einen zusätzlichen Vorrat an Gesundheit. Folge den Gängen, bis du in einen Raum gelangst, an dessen Decke einige Rohre entlanglaufen. Springe nun nach unten in das Loch, das sich am anderen Ende des Raumes befindet, und schnappe dir den Gesundheitsbeutel. Anschließend rennst du links auf dem Balkon entlang, erledigst den gelben Thumper und brichst durch das Tor auf der linken Seite. Steige dann hinab ins Wasser und mache dich bereit, ein wenig zu schwimmen. Wende dich nach rechts und hole dir das Fliegenzauber-Power-Up, das sich links unter dir befindet. Tauche weiter durch das Loch unten in einer der Kisten. Steige wieder aus dem Wasser und öffne die Tür.

Du gelangst zu einem weiteren Speicherpunkt, an dem du deinen Spielstand unbedingt abspeichern solltest. Nach dem Speichern wirst du von zwei weiblichen Zombies überrascht, die du schnell erledigen musst, bevor du das Tor autrittst. Nachdem du die Kiste zerstört hast, kletterst du die Leiter auf der rechten Seite hinauf und trittst die Tür ein. Drehe dich nun nach rechts und achte dabei auf den Kettensägen-Zombie, der sich hinter den Kisten versteckt hält. Er wird die Kisten für dich zerstören. Trete auch hier wieder das Tor ein. Du gelangst in einen Raum, in dem sich etliche Metallzäune befinden. Nachdem du den

Shank-Zombie, der aus einem der Tore kommt, erledigt hast, brichst du durch das Tor auf der linken Seite. Öffne die Kiste und du erhältst einen Gesundheitsbonus.

Anschließend öffnest du das Tor vor dir und folgst dem Weg. Hier unten, in diesem Teil der Abwasserkanäle befindet sich ein gelber Thumper, den du beseitigen musst, bevor du dir einen Weg durch das einzige Tor bahnen kannst. Nachdem du die Kathedrale betreten hast, greift dich eine Fledermaus an, die du schnell ausschalten solltest, um danach das Tor vor dir einzutreten. Es folgt eine Sequenz, in der du einen Monolog hältst, an dessen Ende du schwörst, Crowley endgültig zu beseitigen.

Gleich nach der Sequenz erscheint eine Fledermaus, die dir dein Leben schwer machen will. Dann öffnest du das Tor rechts vom Altar und gehst hindurch. Innen tötet du den Kettensägen-Zombie und findest in den weißen Kisten einen Gesundheitsbonus. Bahne dir einen Weg durch das einzige Tor in diesem Raum, laufe zu der Leiter und steige hinauf. Wenn du die Bretter entfernst, die deinen weiteren Weg versperren, endet dieser Level.

Level 3

London - und nochmals London

Durch den Schnee wirkt London richtig malerisch und friedlich, doch der Schein trügt, denn Crowleys untote Helfer sind immer noch auf dem Vormarsch. Bahne dir einen Weg durch die doppelten Eisentore und springe über den niedrigen Stacheldraht, der den weiteren Weg blockiert. Auf der linken Seite der Straße wird der Weg durch Holzplanken versperrt. Im nächsten Hof durchbrichst du die Bretter, die dich am Weiterlaufen hindern, und begibst dich nach innen. Dort zerstörst du die beiden Kisten, um Munition und ein Dornenkronen-Power-Up zu erhalten. Kehre nun zu der Hauptstraße zurück, auf der du deinen Weg begonnen hast, und laufe den einzigen Weg hinunter, den du noch nicht erkundet hast. Du gelangst zu einem Lastwagen. Nähere dich diesem Wagen und versuche hineinzusteigen.

Eine Sequenz folgt, in der du den Lastwagen aus dem Weg schiebst und so eine versteckte Türöffnung entdeckst. Leider entdeckt dich auch ein Wandläufer und greift dich sofort an. Nachdem du den Wandläufer beseitigt hast, öffnest du die Türen vor dir und speicherst deinen Spielstand am Speicherpunkt. Zerschlage die Kiste unten an der Treppe und nimm dir das Power-Up für deine Gesundheit. Steige anschließend die Treppe hinauf und erledige oben den einsamen Kettensägen-Zombie, der sich von der Decke herabfallen lässt. Breche durch die Bretter, die sich vor der Tür befinden, und gehe in den nächsten Raum, in dem du die Metalltür aufstößt.

Ein Kettensägen-Zombie und ein normaler Zombie lauern in einem Hinterhalt auf dich. Hinten in der Kiste, aus welcher der männliche Zombie herauskam, findest du einen zusätzlichen Gesundheitsbonus. Klettere nun auf den einzigen Vorsprung, den du erreichen kannst, drehe dich nach links und stoße die Metalltür auf. Im Treppenschacht entdeckst du zwei weiße Kisten, die einen Gesundheitsbeutel und etwas Munition enthalten. Hinter der nächsten Metalltür gelangst du auf das Dach, auf dem dich gleich zwei Fledermäuse von oben angreifen. Ziehe am besten deine Schrotflinte und beseitige die beiden Plagegeister schnell. Achte darauf, dass du nicht in Panik vom Dach springst, denn sonst verlierst du sofort dein Leben.

Klettere die Leiter nach oben. Du kommst zu einer Kiste, in der sich ein Gesundheitsbeutel befindet. Sobald du dich der nächsten Tür näherst, springt ein Wandläufer von einem nahe gelegenen Dach auf dich zu. Erledige ihn und stoße danach die Tür auf. Auf der anderen Seite befindet sich ein weiterer Speicherpunkt. Nachdem du deinen Spielstand gespeichert hast, beginnt eine Sequenz, in der dir dein nächstes Ziel gezeigt wird, ein Turm. Lasse dich anschließend auf den kleinen Vorsprung unter dir fallen und hole dir das Giftzauber-Power-Up aus der Kiste.

Lasse dich dann erneut nach unten fallen und laufe auf den Brettern auf deinen nächsten Gegner zu. Erledige den männlichen Zombie und springe durch den Boden des Daches, auf dem er sich befunden hat. Innen begegnest du zwei weiteren hungrigen Zombies, die du schnell

ausschalten musst. Gehe danach durch die einzige Tür in diesem Raum. Du gelangst in einen Raum, in dem schummeriges Kerzenlicht herrscht. Kurz nachdem du diesen Raum betreten hast, stürzt ein Zombie aus einem der Beichtstühle heraus und stellt sich dir in den Weg. Zeige ihm, wie gut du mit deiner Axt umgehen kannst. Nun brichst du den Schrank auf, der sich auf der linken Seite des Beichtstuhles befindet. Du findest etwas Munition, die du bestimmt gut gebrauchen kannst.

Neben diesem Schrank entdeckst du einen kleinen Raum, in dem du einen Gesundheitsbeutel einsammeln kannst. Danach gehst du zurück nach draußen und brichst die einzige Metalltür auf. Dahinter befinden sich mehrere Särgе. In dem Sarg, der etwas abseits auf dem Boden steht, entdeckst du einen weiteren Gesundheitsbeutel. Leider gönnen dir die beiden weiblichen Zombies, die aus den anderen Särgen heraussteigen, diesen Fund überhaupt nicht. Nachdem die untoten Damen beseitigt sind, kannst du auch die übrigen Särgе öffnen und ein Power-Up einstecken. Zerschlage den Drahtzaun, der deinen Weg blockiert und laufe weiter.

Im nächsten Raum, in den du vordringen kannst, siehst du einen Sarg, in dem sich ein Gesundheitsbeutel befindet. Drehe dich jetzt nach links und gehe hinunter in das folgende Gebiet. Halte dich dort links und beseitige den Zaun, der dich von dem Gesundheitsbeutel trennt, der auf dem Altar liegt. Gehe nun zurück nach außen und begib dich durch die Türen im Zaun, die dein Weiterkommen behindern. Auch aus dem Beichtstuhl auf der linken Seite springt ein Shank-Zombie heraus, mit dem du es aufnehmen musst. Im nächsten Raum greifen dich zwei Zombies aus verschiedenen Richtungen gleichzeitig an; kein leichtes Unterfangen, sie zu erledigen. Hinter der Frisierkommode auf der rechten Seite findest du einen Schlüssel, den du später dringend benötigst. Wenn du anschließend weiter in die ursprüngliche Richtung läufst, kannst du deinen Spielstand am nächsten Speicherpunkt abspeichern.

Begib dich durch den Torbogen und laufe in den steinernen Gang hinein. An der Abzweigung hältst du dich links und findest einen Gesundheitsbeutel. An der Tür hinten im Gang benutzt du den

Schlüssel und gehst durch die Türöffnung. Danach steigst du die Treppe hinunter und findest in einer Kiste etwas Munition. Anschließend kehrst du zu der Abzweigung zurück und wählst die andere Richtung. Einen Zombie musst du aus dem Weg räumen, bevor du in dem schmalen Gang links die Tür aufbrechen kannst. Diese Treppe steigst du nach oben und findest dich vor einer Tür wieder.

Breche auch diese Tür auf und kämpfe mit dem Kettensägen-Zombie, der dich erwartet. Hinter der folgenden Tür, die du aufbrechen musst, folgst du einem schmalen Gang nach links und findest in einer Kiste einen weiteren Gesundheitsbeutel. Öffne die einzige Tür hier gewaltsam und stelle dich dem Shank-Zombie, bevor du dich der folgenden Tür widmest und auf eine der vielen Kisten stößt. Wenn du nun dem Gang folgst, gelangst du in eine Forschungskammer, in der du einen weiblichen Zombie bei einem Mittagsschläfchen störst. Entferne die Bretter hinter dem Hängetisch, die dir den Weg versperren, und laufe weiter in den nächsten Raum. Hier wartet bereits der Level-Boss auf dich.

Er hängt von der Decke herunter und in diesem Raum fehlt dir der Platz für größere Manöver. Versuche erst gar nicht, dich auf ein richtiges Kräfteressen einzulassen, denn er hat viel zu viele miese Tricks auf Lager. Kurz nachdem er grünes Gas in deine Richtung geblasen hat, springst du nach vorne und schwingst ein oder zwei Mal deine Axt. Danach ziehst du dich sofort wieder aus dem unmittelbaren Gefahrenbereich zurück und wartest auf die nächste Gelegenheit. Das Ganze dauert zwar eine Weile, aber dadurch bleibst du wenigstens auf der sicheren Seite und erleidest nicht zu viele Verletzungen.

Sobald die Gesundheit deines Gegners ziemlich angegriffen ist, beginnt der Gang hinter dir zusammenzustürzen, dadurch hast du noch weniger Platz zur Verfügung und musst noch besser auf deine Gesundheit achten. Nachdem du den Boss-Gegner eliminiert hast, öffnet Rachel ein Tor für dich. Sie hat folglich überlebt, aber du hast im Spiel leider keine Zeit für sie. Sie hat das Schloss von Crowley an der Küste entdeckt und du machst dich natürlich gleich auf den Weg dorthin.

Level 4

Das Schloss von Crowley

Du beginnst deinen Weg zum Schloss auf einem unbefestigten Pfad, auf dem du gleich zu Anfang des Levels Bekanntschaft mit einer neuen Art Monster machst. Diese Zombies sehen aus wie der personifizierte Tod und sind äußerst aggressiv, außerdem verfügen sie über eine wirkungsvolle Waffe, nämlich über eine Sense. Du kannst verhindern, dass du von einem dieser Sensen-Zombies getroffen wirst, indem du auf ihn zuspringst und ihn zu Boden zwingst. Du schaffst es dann, ihn zweimal zu treffen, bevor er ausholt und du den Rückzug antreten musst. Lasse ihn dich dann ein wenig verfolgen und wiederhole den Vorgang, bis er endgültig erledigt ist.

Gehe in den Raum, aus dem der Sensen-Zombie herausgekommen ist, und sammle einen Gesundheitsbeutel und ein neues Power-Up ein, die brennende Axt. Kehre anschließend nach außen zurück und breche das Holztor auf, das deinen Weg blockiert. Du kannst auch als Alternative dazu einfach über den niedrigen Stacheldrahtzaun springen. Rechts von dir befindet sich ein Zaun und ein kleiner Friedhof. Breche das Tor auf und töte erst einmal den weiblichen Zombie, der dort herumläuft. Hinter dem äußersten Grabstein findest du etwas Munition, die du mitnehmen solltest, bevor du den Friedhof wieder verlässt.

Erledige einen weiteren Sensen-Zombie, der zusammen mit einem männlichen Zombie den Weg bewacht. Nachdem auch der andere Zombie beseitigt ist, öffnest du die nächste Tür und speicherst deinen Spielstand am Speicherpunkt, zu dem du gelangst. Lasse dich danach in das Wasser unter dir fallen und mache dich zum Schwimmen bereit. Tauche zunächst direkt zum Boden, um dort ein Gory-Ultraschall-Power-Up zu erhalten, das sich unter einem großen Brett befindet. Außerdem findest du dort unten eine Kiste, in der du einen Schlüssel entdeckst.

Begib dich in das Tunnelsystem, das dich in die Höhlen des Schlosses führt, aber achte darauf, dass du vorher noch einmal auftauchst und kräftig Luft holst. Der Tunnel teilt sich nach einiger Zeit. Falls du unbedingt Luft holen musst, wendest du dich nach links, dort findest du eine Stelle, an der du auftauchen kannst. Reicht dein Luftvorrat noch,

nimmst du den rechten Tunnel. Eine Sequenz folgt, in der dir ein Wassermöster vorgestellt wird. Anschließend tauchst du weiter den Tunnel entlang und weichst dabei den Tentakeln aus. Nach der ersten Ansammlung dieser Tentakeln hältst du dich links und tauchst auf. Steige aus dem Wasser und klettere über eine kleine Mauer. Das Tor, zu dem du kommst, öffnest du mit dem Schlüssel, den du gefunden hast.

Nun läufst du den Korridor entlang und stellst dich den beiden Wasserkreaturen, die am Ende des Ganges auf dich warten. Danach schnappst du dir den Gesundheitsbeutel und den Bolzenschneider und kehrst zurück zu dem Tunnelsystem im Wasser. Diesmal wendest du dich bei den Tentakeln am Boden nach rechts, tauchst nach hinten und hältst dich im nächsten Tunnel links. In der Kiste am Boden findest du ein weiteres Gory-Ultraschall-Power-Up. Tauche nun wieder auf, öffne das verschlossene Tor mit deinem Bolzenschneider und hole dir die Munition und den Schlüssel. Sobald du versuchst, zurück ins Wasser zu gelangen, stellen sich dir zwei weibliche Zombies in den Weg. Erledige sie und springe dann zurück ins Wasser.

Tauche zum Boden des Tunnels und wende dich dort nach rechts. Schwimme erneut an den Tentakeln vorbei und halte dich dabei rechts, dann entdeckst du eine weitere Kiste auf dem Grund, in der sich ein Fliegenzauber-Power-Up befindet. Tauche weiter um die nächsten Tentakeln herum und anschließend wieder an die Oberfläche. Nun kletterst du eine der Leitern in diesem Raum hinauf und beseitigst oben den gelben Thumper, bevor du das Tor mit dem letzten Schlüssel öffnest, den du gefunden hast. Hinter dem Tor stößt du auf den zweiten Speicherpunkt in diesem Level. Nachdem du deinen Spielstand gespeichert hast, ignorierst du die Tür auf der linken Seite (du hast noch nicht den passenden Schlüssel zu dieser Tür) und läufst geradewegs den Gang hinunter. Mache mit den beiden Sensen-Zombies, die dir den Weg versperren wollen, kurzen Prozess und springe am Ende des Korridors auf die Wand.

Nachdem du die weiße Kiste zerschlagen und einen Gesundheitsbonus erhalten hast, gehst du weiter den Gang hinunter und erledigst nebenbei den weiblichen Zombie in Begleitung eines

Sensen-Zombies. Schnappe dir den Gesundheitsbeutel in der Nähe der Drahttür und laufe anschließend durch diese Tür. Drehe dich nun sofort nach rechts und breche die mit Brettern gesicherte Tür auf. Innen erhältst du einen weiteren Gesundheitsbeutel und hast die Möglichkeit, deinen Spielstand erneut zu speichern.

Gehe danach zurück in den Gang. Dort läufst du den Abhang hinauf und entfernst die Bretter, die dein Weiterkommen behindern. Du kommst an seltsamen Dingen vorbei, die eigentlich Pflanzen ähneln. Im nächsten Hauptraum entdeckst du gleich mehrere dieser seltsamen pflanzenähnlichen Dinger, wobei eines eine viel hellere Farbe hat als die restlichen. Sobald du die Mitte des Raumes erreicht hast, erwachen die "Pflanzen"! Es stellt sich heraus, dass es sich hierbei um eine neue Zombieart handelt. Gegen drei dieser vierbeinigen Zombies musst du in diesem Raum antreten, bevor du im hinteren Teil des Raumes deine Gesundheit etwas auffrischen kannst und obendrein noch einen Schlüssel findest. Vergiss nicht, den Schalter auf der anderen Seite des Raumes zu betätigen, denn dadurch öffnet sich ein Tor in der Mitte des Raumes.

Springe nach oben und laufe weiter. Nachdem du den nächsten vierbeinigen Zombie erledigt hast, steigst du die Treppe hinauf und beseitigst auch den Sensen-Zombie, der sich dir in den Weg stellt. An dem verschlossenen Tor benutzt du deinen Bolzenschneider und speicherst gleich hinter dem Tor deinen Spielstand am Speicherpunkt. Im nächsten Raum entdeckst du die grauenvolle Gestalt eines Zombies, der am Galgen baumelt. Springe auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Raumes und schalte oben den gelben Thumper aus. Danach springst du über die Blöcke auf dem Boden und tötest den weiblichen Zombie auf der anderen Seite.

Lasse dich in den Tunnel fallen und begib dich ganz nach unten. Dort wirst du Zeuge, wie sich ein weiblicher Zombie selbst an den Galgen in der Mitte des Raumes hängt. Erledige das untote Wesen und betätige den Schalter an der Wand. Bei deinem Versuch, zurück in den anderen Raum zu gehen, wirst du von einem Sensen-Zombie und einem weiblichen Zombie überrascht. Lässt du dich zurück nach unten fallen,

erwacht auch der weibliche Zombie am Galgen und du mussst ihn ausschalten. Bevor du nun über den Graben zu der Tür auf der anderen Seite springst, lässt du dich vorher noch einmal in das Wasser fallen.

Tauche den gesamten Tunnel nach unten, denn dort findest du einen Gesundheitsbeutel und einen Schlüssel. Um aus dem Wasser steigen zu können, musst du nach einer Stufe Ausschau halten, die sich ungefähr an der Stelle befindet, an der du in das Wasser gesprungen bist. Nachdem du aus dem Wasser gestiegen bist, springst du über den Graben zu dem geöffneten Tor auf dem anderen Vorsprung. Erledige den Zombie und trete die Tür am Ende des Vorsprunges ein. Du befindest dich in Crowleys Büro. Wirf den beweglichen Tisch um, damit du einen Gesundheitsbeutel einsammeln kannst. Außerdem solltest du deinen Spielstand hier am Speicherpunkt abspeichern.

Crowley ist bereits nach Paris aufgebrochen und dir bleibt nichts anderes übrig, als ihm zu folgen. Verlasse den Raum auf der anderen Seite und erledige den Sensen-Zombie im nächsten Raum. Wenn du den zerbrochenen Kasten beiseite schiebst, entdeckst du einen geheimen Raum. Laufe den Gang hinunter und breche die Tür zum Schrank des Hausmeisters auf. Greife dir den Gesundheitsbeutel und ein zusätzliches Power-Up, von dem du dich überraschen lassen solltest. Gehe dann zurück nach außen und klettere die Leiter am geheimen Schrank nach oben.

Wieder draußen musst du dich mit einem gelben Thumper und einem männlichen Zombie herumärgern, die auf der Treppe lauern. Oben brichst du die Tür auf und speicherst deinen Spielstand erneut. Danach drehst du dich nach links und steigst eine Leiter nach oben. Du gelangst in einem Raum, in dem sich mehrere weiße Kisten befinden, und du erhältst Munition und ein Gory-Ultraschall-Power-Up. Außerdem befindet sich noch ein weiterer Gegenstand in diesem Raum, den du mitnehmen solltest, bevor du dich wieder nach unten fallen lässt. Anschließend läufst du in dem geräumigen Gang an den blutigen Betten entlang und betrittst den folgenden großen Raum. Beseitige dort den gelben Thumper und werfe danach den Tisch um. Du erhältst ein Feuerzauber-Power-Up.

Bahne dir deinen Weg durch die Steine in der Ecke und wirf auch die beiden Tische im nächsten Raum um. Nachdem du die Munition und den Gesundheitsbeutel eingesammelt hast, nimmst du dir auch einen weiteren unbenannten Gegenstand und verlässt den Raum wieder. Zurück im Speisezimmer betrachtest du den Tisch, unter dem du das Feuerzauber-Power-Up gefunden hast. Springe auf den Tisch mit der Decke und klettere zu dem Fensterrahmen hinauf. Anschließend folgst du dem Gang und brichst auch die nächste Tür auf, hinter der du einen vierbeinigen Zombie ausschalten musst. Stoße die folgende Tür auf und benutze den dortigen Speicherpunkt.

Erledige dann die beiden Fledermäuse, bevor du die Gegenstände aus Metall, die du gefunden hast (eine Kurbel, ein Bolzen und ein Getrieberad) an dem Kasten auf der rechten Seite benutzt. Dieser Kasten steuert die Brücke, die du überqueren musst. Auf der anderen Seite erledigst du den männlichen Zombie und kletterst dann die Leiter nach oben. Dort musst du einen weiteren männlichen Zombie eliminieren. Klettere und springe weiter den Berg hinauf und betrete den Turm oben auf dem Berg, in dem sich der Level-Boss befindet. Um diesen Gegner zu schlagen, musst du dich vor allem vor seiner großen Reichweite in Acht nehmen. Sobald er einige Treffer eingesteckt hat, beginnen seine Halteketten zu brechen. Nachdem auch dieser Boss-Gegner erledigt ist, springst du mit einem Fallschirm aus dem Turm und lässt dich von einem heftigen Sturm davontragen. Anschließend besteigst du ein Flugzeug, das dich nach Paris bringt.

Level 5 Paris

Rachel kontaktiert dich und bittet dich um ein Treffen in einem Theater in Paris. Du bist schon auf einige Wandläufer gestoßen, daher weißt du, dass auch Crowley nicht weit sein kann. Zu Beginn des Levels befindest du dich draußen in den Straßen von Paris und wirst gleich ohne Vorwarnung von einem Shank-Zombie angegriffen. Öffne das Tor auf der linken Seite und beseitige auch den Wandläufer, der hinter dem Tor auf dich wartet. Nachdem du den Wandläufer besiegt hast, stürzt ein gelber Thumper aus dem Raum direkt vor dir auf dich zu.

Danach musst du noch gegen einen Kettensägen-Zombie antreten, bevor du dir sein Lager genauer ansehen, dir den Gesundheitsbeutel nehmen und den Schalter an der Wand betätigen kannst. Kehre zurück nach draußen und laufe durch das nun geöffnete Tor. Links von dir findest du in einem Schaufenster etwas Munition, bevor du der langen Straße weiter folgst. Du triffst auf einen Shank-Zombie und einen Wandläufer. Neben dem Doppeltor befindet sich zudem eine Kiste, in der sich ein Gesundheitsbeutel befindet. Breche das Tor auf und begib dich in den nächsten Hof, in dem du auf eine neue Art Monster stößt, einen größeren, grauen Thumper. Nachdem du diesen Gegner erledigt hast, machst du dich auf den Weg zum Eingang zur U-Bahn.

Laufe die Rampe hinunter und beseitige unten den männlichen Zombie. Breche danach das Tor auf und schnappe dir das Dynamit sowie das Feuerzauber-Power-Up. Kehre anschließend zurück in den Hof über dir und springe über die Barrikade genau in der Mitte. Nun musst du dich gegen zwei Kettensägen-Zombies zur Wehr setzen. Laufe ein Stückchen die Straße hinunter, bis du zu drei Kisten kommst, in denen sich Gesundheitsbeutel befinden. Dann begibst du dich zu dem Raum, aus dem einer der Kettensägen-Zombies gekommen ist, und schau dich um. Neben der Bar ist eine Tür, die du aufbrechen musst, um in das Innere des Gebäudes zu gelangen.

Folge dem Gang zu einer Kiste, in der du Munition findest, und gehe weiter zum ersten Speicherpunkt in diesem Level. Folge weiter dem Gang und erledige unterwegs den grauen Thumper. Wenn du deine

Explosivmunition benutzt, fliegen ganz schön die Fetzen! Bei den verhangenen Fenstern findest du einen Gesundheitsbeutel und leider auch einen männlichen Zombie, der dir den Fund nicht gönnt. Hast du den Zombie erledigt, wendest du dich zu der Barrikade und benutzt Dynamit, um sie zu zerstören. Räume zusätzlich noch den Holzzaun aus dem Weg und drehe dich sofort nach rechts. Betrete das Gebäude und lasse dich in die nächste Gasse hinunterfallen. Schalte die beiden heranstürmenden Zombies aus, bevor du den Holzzaun durchbrichst und zu der Kiste gelangst.

Lasse dich durch das Loch im Boden fallen und folge dem Tunnel. Erledige den Kettensägen-Zombie, der dir den Weg versperren will, und öffne die nächste Tür. Ein neues Monster springt aus dem Wasser direkt auf dich zu. Du merkst schnell, dass diese Wasserkreatur hungrig ist und du genau nach seinem Geschmack bist. Nachdem du die erste Wassereidechse beseitigt hast, erscheint auch schon die zweite. Sind beide außer Gefecht gesetzt, springst du in das Wasser und tauchst nach unten. Du erhältst einen Schlüssel und einen Gesundheitsbeutel. An der Oberfläche zerstörst du die Kisten, um ein Giftzauber-Power-Up zu bekommen.

Nun steigst du den Straßenschacht wieder nach oben, dazu musst du auch auf die Wand springen, von der du dich hast fallen lassen. Wieder oben kehrst du zur Hauptstraße zurück. An der Stelle, an der du den großen Holzzaun durchbrochen hast, drehst du dich sofort nach rechts. Lasse dich nach unten fallen, während du die Straße entlangläufst. Dabei musst du allerdings auf die Fenster achten, an denen du vorbeigehst. Du findest ein Gory-Spirit-Power-Up. Sobald die Straße nach oben führt, hältst du dich rechts und benutzt deinen Schlüssel, um das verschlossene Tor zu öffnen.

Anschließend gehst du den Hügel hinab. Auf deinem Weg hinunter kannst du den Spielstand am Speicherpunkt speichern. Unten schnappst du dir den Gesundheitsbeutel im Fenster auf der linken Seite und läufst weiter die Straße entlang. Ein einsamer gelber Thumper stellt sich dir in den Weg und etwas weiter kommst du zu einer Kiste, in der sich ein Gesundheitsbeutel befindet. Kurz hinter der Kurve triffst du auf

einen weiteren gelben Thumper, den du erledigen musst, bevor du dich auf die Straße nach links begibst. Öffne das Doppeltor und laufe in die Sackgasse hinein, du musst zwei Wandläufer besiegen, um an den Inhalt der Kisten zu gelangen. Anschließend kehrst du zurück auf die Straße und wendest dich nach links. Springe über die Hindernisse, die im Weg herumliegen, und laufe um die Ecke. Nun siehst du das Theater, in dem du Rachel treffen sollst. Nimm dir den Gesundheitsbeutel am Ende der Straße hinter einem Pfahl und breche danach die Vordertür des Theaters auf.

Im Innern erledigst du zuerst die beiden männlichen Zombies. Schiebe dann die leeren Gestelle zur Seite, um einen geheimen Raum zu entdecken. Dort findest du einen Schlüssel. Wieder im Hauptraum siehst du eine Tür auf der "Prive" (Privat) zu lesen ist, um diese Tür zu öffnen, brauchst du den gefundenen Schlüssel. Gehe aber noch nicht hinein, denn du benötigst einen weiteren Schlüssel, um durch das Areal zu gelangen. Breche dazu die einzig verbleibende Tür auf, beseitige den Shank-Zombie und durchquere den Raum. Hinter der nächsten Tür findest du ein Gory-Spirit-Power-Up. Nimm es an dich, und die Vorhänge gehen auf.

Eine neue Monsterart erscheint, ein Drama-Zombie, der nur in diesem Theater zu leben scheint. Der schnellste Weg, dieses Monster zu eliminieren, besteht darin, deine Explosivmunition herauszuholen und damit auf ihn zu zielen. Ein Schuss dürfte hierbei genügen, um ihn zu erledigen. Hinter der Leinwand findest du den zweiten Schlüssel und zusätzlich einen Gesundheitsbeutel. Auf deinem Rückweg stößt du auf einen weiteren Drama-Zombie, den du auf die gleiche Weise beseitigen solltest wie den ersten. Obwohl hier auch das Gory-Spirit-Power-Up gute Dienste leistet... Benutze nun den Schlüssel, um die Tür mit der Aufschrift "Prive" zu öffnen, und steige anschließend die Treppe hinauf. Oben musst du einen Kettensägen-Zombie aus dem Weg räumen und danach dem Gang zur Treppe folgen.

Diese Treppe führt dich wieder nach unten, wo du zu einer weiteren Tür mit der Aufschrift "Prive" gelangst. Springe zu der Tür und öffne sie, dahinter findest du etwas Dynamit. Rachel hat dir eine Nachricht

hinterlassen, in der sie dich über Crowleys Plan aufklärt. Nachdem du die Nachricht gelesen hast, springt ein männlicher Zombie aus einem der Spinde auf dich zu. Eliminiere ihn und nimm dir aus der Kiste die Munition. Auf dem Weg zurück zur Straße begegnest du noch einem Drama-Zombie, der von der Wirkung der Explosivmunition noch nichts zu wissen scheint. Kurz bevor du das Theater verlassen willst, stellt sich dir noch ein Drama-Zombie in den Weg. Diesmal wirst du ihn auf die normale Art bekämpfen müssen, da du keine Power-Ups mehr zur Verfügung hast.

Nähere dich deinem Gegner, denn er kann mit Gegenständen nach dir werfen, also ist ein Rückzug nicht sonderlich effektiv. Nach diesem Nahkampf läufst du weiter in Richtung Ausgang. Bei der ersten "Prive"-Tür hast du eine weitere Begegnung mit einem dieser Drama-Zombies. Hast du auch diesen erledigt, verlässt du endlich das brennende Theater und gehst zurück zur Hauptstraße. Dort musst du eine Treppe auf der linken Seite suchen, die du schon einmal hinuntergelaufen bist. Dort befinden sich auch mehrere hängende Straßenlampen. An dieser Stelle drehst du dich nach rechts und springst über den niedrigen Stacheldrahtzaun, der den weiteren Weg blockiert.

Bahne dir deinen Weg durch die brennenden Hindernisse, indem du das Dynamit benutzt, um dir den Weg freizumachen. Als Nächstes steht dir eine schwierige Aufgabe bevor: Du triffst gleichzeitig auf zwei Kettensägen-Zombies und einen großen grauen Thumper. Danach zerbrichst du die Kisten auf der rechten Seite und springst darüber. Du siehst einen Lastwagen auf dem Boden, bei dem sich ein weiterer Speicherpunkt befindet. Bleibe vorerst auf dem Boden. Dort auf dem Baugerüst findest du eine Kiste mit einem Gesundheitsbeutel. Am Ende der Straße triffst du auf einen gelben Thumper und einen großen grauen Thumper, die sich dir zusammen in den Weg stellen.

Nachdem du die beiden erledigt hast, schaust du dich an den Steinwänden etwas um, damit du die Munition dort findest. Laufe nun zurück zum Anfang des Baugerüsts und klettere daran hoch. Du stolperst über einen Gesundheitsbeutel, während du dem Weg im Baugerüst folgst und zu guter Letzt auf dem Dach landest. Nun musst

du zu einem anderen Baugerüst hinüberspringen und dort erst einmal einen Wandläufer beseitigen. Anschließend springst du zu dem Dach, von dem aus er dich angegriffen hat. Du fällst auf einen kleinen Vorsprung unterhalb des Daches, von dem aus du zurück auf das Dach klettern kannst.

Oben begibst du dich zum äußersten Ende des Daches und springst zu dem Dach unter dir, auf dem du von einer Fledermaus angegriffen wirst. Lasse dich nach dem Kampf auf der anderen Seite des Daches hinunterfallen. Eine weitere Fledermaus attackiert dich. Bevor du dann nach der Munition rechts von dir greifst, springst du nach oben und ziehst dich auf das nächste Teil des Daches. Stecke das Feuerzauber-Power-Up ein und kehre zu der Stelle zurück, an der sich die Munition befindet. Beim Aufheben entdeckst du den Weg, den du einschlagen musst. Hüpfе über die kleine Wand und laufe weiter. Anschließend drehst du dich nach rechts und springst auf den nächsten Vorsprung.

Sofort greift dich ein Wandläufer an. Eliminiere ihn und wende dich nach links, wo du zu einem anderen Vorsprung hinüberspringst. Halte dich hier links und klettere die kleine Wand nach oben. Dort solltest du einen Gesundheitsbeutel finden. Hebe ihn auf und lasse dich danach durch das Dach unter dir fallen. Du fällst direkt auf einen Shank-Zombie, der danach keine große Herausforderung mehr ist. Benutze den Stuhl in der Ecke, um zurück auf das Dach zu klettern, auf dem wieder ein Wandläufer auf dich wartet. Nimm den Gesundheitsbeutel nach dem Kampf mit und lasse dich links herunterfallen. Du befindest dich in einem kleinen Hof, in dem ein Auto steht. Aus dem Hinterhalt greifen dich ein Shank-Zombie und ein Wandläufer gemeinsam an. Erledige sie und breche das Tor vor dir auf. Während du auf das nächste Tor zugehst, endet dieser Level.

Level 6: **Das Museum/Rachel in gefahr**

Rachel ist von Crowleys Schergen gefangen worden. Ihre Spur führt dich zu einem Museum. Gleich nachdem du das Museum betreten hast, wirst du von zwei männlichen Zombies angegriffen. Erledige sie und breche danach die Doppeltür vor dir auf. Wenn du den großen Raum betrittst, beginnt eine Sequenz, in der du einen männlichen Zombie beim Essen beobachten kannst. Begib dich in den Raum, in dem er sich befindet, und beseitige ihn. Anschließend brichst du die Tür zu dem Schrank auf, der sich genau neben der Mahlzeit des Zombies befindet. Innen betätigst du den roten Knopf. Sobald er grün ist, öffnet sich das Tor in der Halle.

Nachdem du einen weiblichen Zombie ausgeschaltet hast, öffnest du gewaltsam die kleine Holztür links von dir. Im Ankleidezimmer greift dich ein weiterer weiblicher Zombie an. Folge danach dem Gang zum Lagerraum. Dort zerbrichst du die Kisten, nimmst dir den Gesundheitsbeutel und springst auf eine der übrigen Kisten, um so nach oben zu klettern und den Raum verlassen zu können. In der nächsten Kiste findest du ebenfalls einen Gesundheitsbeutel, doch sobald du damit beginnst, den Raum zu untersuchen, nähert sich dir ein Kettensägen-Zombie aus dem folgenden Raum. Du findest noch mehr Gesundheitsbeutel und einen Schlüssel.

Laufe in den Raum, den der Zombie verlassen hat, und hole dir dort ein Power-Up. Nun begibst du dich zurück in die Haupthalle, in der du das große, gelbe Tor geöffnet hast. Gehe die Rampe nach oben. Nach kurzer Zeit beginnt eine Sequenz, in der du sehen kannst, wie der Leuchter von der Decke herabstürzt und den Teppich in Brand setzt. Laufe den Gang auf der rechten Seite entlang und bahne dir einen Weg durch die Spinnennetze, die sich hier befinden. Wo Spinnennetze sind, können auch Spinnen nicht weit sein – du wirst von einem Spinnenmonster angegriffen! Nachdem du diese Kreatur besiegt hast, läufst du weiter den Tunnel entlang und findest noch einen Gesundheitsbeutel.

Gehe zurück zu dem anderen Tunnel, an dem du vorbeigelaufen bist, und laufe unten auf die roten Türen zu. Betrete die große Kammer. Du

entdeckst eine große Anzahl Tentakeln in der Mitte der Kammer, die irgendwie lebendig wirken. Erledige den einsamen männlichen Zombie in dieser Kammer und halte dich dabei von den Tentakeln fern, denn du kannst ihnen keinen Schaden zufügen, aber sie dir. Verlasse den Raum durch die einzig verbleibende Tür. Dazu benutzt du den Schlüssel, den du vorhin gefunden hast. Unten am Fuß der Treppe kannst du deinen Spielstand am Speicherpunkt abspeichern, bevor du in den nächsten Raum läufst und dort eine weitere Spinne beseitigst.

Gehe nun durch die rote Tür auf der linken Seite und schalte den Kettensägen-Zombie aus. Zerstöre dann die Kisten im Raum. Falls du es bis jetzt noch nicht gemerkt haben solltest: Die Kisten, die eine Markierung haben, können in der Regel zerstört werden. Du erhältst ein Feuerzauber-Power-Up und findest zudem ein geheimes Gebiet, in dem ein Gesundheitsbonus für dich liegt. Kehre zurück in die Haupthalle und laufe geradeaus an dem versperrten Tunnel vorbei. Du musst dich gegen einen männlichen Zombie zur Wehr setzen, der in einer kleinen Animation von unten her auf dich zukommt. Wenn er erledigt ist, begibst du dich nach unten und nimmst dir die Munition.

Laufe jetzt zu dem versperrten Durchgang und zerstöre die Kisten, um hindurchzugelangen. Folge dem langen, kurvenreichen Durchgang vorbei an rauchenden Rohren zu einem schmalen Durchgang, der von einem Kettensägen-Zombie bewacht wird. Töte ihn und nähere dich der Winde mit den Ketten auf dem kleinen Abschnitt über dir. Stelle dich genau vor die Ketten und springe nach oben zum höher gelegenen Abschnitt. Dort beseitigst du den weiblichen Zombie und zerstörst anschließend die Kisten, die dir im Weg stehen. Springe nach oben auf die untere Kiste.

Hüpfe über die Tentakeln auf der rechten Seite, um in einen großen Lagerraum zu gelangen. Zunächst einmal musst du dich mit zwei männlichen Zombies rumschlagen. Hier befinden sich haufenweise Kisten, die du zerschlagen kannst und in denen du drei Gesundheitsbeutel findest. Im nächsten Gebiet weichst du den Tentakeln aus und läufst auf der rechten Seite daran vorbei. Du kommst zu einem weiteren Speicherpunkt, an dem du deinen

Spielstand abspeichern solltest. Kümmere dich nicht um den Raum gerade vor dir, außer einem Shank-Zombie, den du bei genauem Hinsehen hinsiehst entdecken kannst, gibt es nichts, wofür es sich zu kämpfen lohnt.

Gehe lieber nach links in den Raum, in dem sich ein riesiges Dinosaurierskelett befindet. Auch hier wartet ein Shank-Zombie auf dich. Töte ihn und nimm dir den Gesundheitsbeutel aus dem Schrank. Verlasse den Gang auf der Seite gegenüber der, an der du ihn betreten hast, und wende dich bei der ersten Abzweigung nach rechts. An der zweiten Abzweigung hältst du dich eben falls rechts. Kurz danach siehst du in einer Sequenz einige Tentakeln, die das Fenster durchbrechen und nach dir schlagen. Laufe rechts an den Tentakeln vorbei zu dem Schrank und hole dir den Gesundheitsbeutel. Danach drehst du dich um und gehst genau in die Richtung zurück, aus der du gekommen bist.

Bevor du dich in den Raum mit dem Walkiefer an der Wand begibst, gehst du nach links in einen kleinen Gang. Falls du schon in dem Raum mit dem Kiefer sein solltest, gehst du sofort wieder hinaus und schaust nach rechts, dort findest du den Gang. Du gelangst in einem Raum, in dem sich ein riesiges Mammutskelett befindet. Um an die nützlichen Gegenstände in diesem Raum zu kommen, musst du vorher erst die Spinne erledigen. Achte darauf, dass du auf jeden Fall das Feuerzauber-Power-Up und den silbernen Schlüssel mitnimmst. Anschließend kehrst du in den Raum mit dem Walkiefer an der Wand zurück. Dieser Kiefer fällt von der Wand herunter, sobald du daran vorbeilaufst, daher musst du hinüberspringen, um weitergehen zu können. Folge dem Gang, bis du praktisch in einen Shank-Zombie hineinläufst, den du dann beseitigst.

Du gelangst in einen Gang, der durch einige Tische versperrt wird. Springe über die Tische und klettere dann die kleine Mauer vor dir empor. Im nächsten Abschnitt gibt es zwei Türen. Die Tür auf der linken Seite ist verschlossen und du benötigst einen Schlüssel, deshalb begibst du dich durch die Tür auf der rechten Seite. Innen in dem großen Raum siehst du einen riesigen Tentakel, der sich genau in der

Mitte befindet. Laufe die Rampe rechts hinunter und sammle alle Gegenstände in diesem Raum ein, nämlich zwei Gesundheitsbeutel, einen goldenen Schlüssel und ein Stück Papier, dem du Näheres über den Plan von Crowley, Paris zu zerstören, entnehmen kannst. Auf dem Zettel siehst du eine Zeichnung des Eiffelturms und liest einige Details über die Katakomben, die bei dem Plan ebenfalls eine Rolle zu spielen scheinen. Bevor du den Raum wieder verlässt, solltest du deinen Spielstand am Speicherpunkt abspeichern.

Kehre zurück nach oben zu der verschlossenen Tür und erledige den männlichen Zombie, der auf ein Kämpfchen aus ist. Danach öffnest du die Tür und findest dich über dem Mammutskelett wieder. Springe hinüber, um den Gesundheitsbeutel zu bekommen, und dann gleich wieder zurück. Laufe nun auf der rechten Seite entlang, bis du in der Ecke einen Gang entdeckst. Bevor du dir anschließend den Gesundheitsbeutel aus dem Schrank holst, musst du zuerst einen einsamen Shank-Zombie ausschalten, der es sich in den Kopf gesetzt hat, den Weg zu bewachen. Am Ende des Ganges drehst du dich nach links und folgst dem Balkon. Passe besonders gut auf dich auf, denn der Boden unter dir gibt nach. Falls du hinunterfallen solltest, musst du dir deinen Weg wieder nach oben bahnen. Ein kleines Stück Holz ist übrig geblieben und du kannst darauf den Spalt überqueren.

Im nächsten Raum bemerkst du zwei große Tentakeln, die nach unten hängen. Weiterhin stellen sich dir hier zwei weibliche Zombies in den Weg, die du erledigen musst. Bist du wieder allein, brichst du die Tür auf der anderen Seite auf und gehst hindurch. Halte dich links und beseitige den männlichen Zombie, der vor der nächsten Tür steht. Danach trittst du die Tür ein und kämpfst dahinter mit einem Kettsägen-Zombie. Hinter der Tür findest du eine Kiste, in der sich nützliche Munition befindet. Wenn du den Raum durch die Tür im unteren Abschnitt verlassen hast, folgst du dem Gang, bis eine Sequenz beginnt, in der du einen männlichen Zombie dabei beobachten kannst, wie er dir hinterherklettert. Töte auch ihn und springe danach zur linken Seite der Öffnung mit den Tentakeln hinüber. Auch hier musst du einen männlichen Zombie ausschalten.

Benutze den goldenen Schlüssel an der nächsten Tür. Im Gebiet dahinter wirst du von einer Spinne angegriffen. Erledige sie und drehe dich zu der Stelle um, von der du hinuntergesprungen bist. Laufe unter den Balkon und lasse dich nach innen fallen, um dort einen Gesundheitsbeutel und etwas Munition zu finden. Klettere zurück nach oben und gehe zur anderen Seite des Atriums, auf der du einen weiteren Gesundheitsbeutel einsammeln kannst. Gehe anschließend zu dem großen Ast, springe darauf und klettere auf den Balkon. Dies gelingt dir am besten, wenn du es auf der rechten Seite versuchst. Verlasse den Balkon durch den Gang und bleibe bei den drei Kisten stehen. In einer davon befindet sich ein Bolzenschneider, den du gleich gut gebrauchen kannst. Folge nun dem Gang weiter und erledige einen weiblichen Zombie, der auf der Lauer liegt.

Gehe durch die Tür nach draußen und speichere zunächst deinen Spielstand am Speicherpunkt. Anschließend folgst du dem Laufweg außen am Museum entlang und kletterst über die Leitern und Treppen nach oben auf das Dach. Wenn du den großen Laufweg erreichst, drehst du dich nach rechts und befasst dich mit dem Fledermaus-Mann, der dich angreift. Danach läufst du auf die Tür zu und benutzt den Bolzenschneider, um hineinzugelangen. Nachdem du dich hast fallen lassen, attackiert dich ein Kettensägen-Zombie, den du erledigst, bevor du die Kisten zerstörst, die den Weg versperren. Im nächsten Raum musst du dich mit einem weiteren Kettensägen-Zombie befassen und danach die Metalleiter vor dir nach oben klettern.

Klettere zu dem nächsten Abschnitt des Baugerüstes nach oben und laufe darauf entlang. Nachdem du an einer Stelle einen Gesundheitsbeutel aufgehoben hast, musst du nachfolgend darauf achten, wohin du trittst. Das Gerüst unter dir ist dabei, den Geist aufzugeben. Sobald du das Geräusch von fallenden Teilen hörst, springst du zurück und wartest eine Weile. Anschließend springst du mit einem Satz über die freie Stelle und findest oben einen weiteren Gesundheitsbeutel. Folge dem Gang so schnell wie möglich zum dritten Gesundheitsbeutel.

Jetzt kletterst du eine weitere Leiter nach oben und triffst dort auf Mr. Yukmouth, den Boss-Gegner des Museums. Erledige zuerst seine Brut,

LEITUNGSPUNKT

bevor du beginnst, ihn anzugreifen. Benutze die kleine Steinbrücke auf der linken Seite, um deine Angriffe in die richtige Richtung zu lenken. Seine Tentakeln fallen wiederholt auf dich hinunter, dennoch darfst du nicht damit aufhören, ihn heftigst zu attackieren. Je öfter du deine Axt schwingst, desto schneller ist er Geschichte. Bewege dich zur linken Seite des Gegners, um dort einen Gesundheitsbeutel und etwas Dynamit einzusammeln, das ihm den Rest geben sollte. Danach läufst du über die Brücke zurück und drückst die Aktionstaste, um das Dynamit zur Explosion zu bringen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, dein Gegner geht sofort in Flammen auf und stellt keinerlei Gefahr mehr dar.

Gehe nun zu der Stelle zurück, an der du das Dynamit gefunden hast, und benutze dort den neuen Speicherpunkt. Anschließend brichst du die Türen vor dir auf und betrittst den Aufzug. Drücke einen der Knöpfe und der Aufzug setzt sich in Bewegung. Nachdem sich die Türen des Aufzuges geöffnet haben, bekommst du es sofort mit einem Kettensägen-Zombie zu tun. Erledige ihn und breche das Tor vor dir auf. An der Abzweigung hältst du dich links und läufst den Gang hinunter. Durchsuche auch die kleinen Seitenkammern, irgendwas findet sich immer. Nachdem du die Spinne beseitigt hast, wendest du dich nach links und gehst den kleinen Gang entlang, um an dessen Ende einen Gesundheitsbeutel zu finden.

Kehre dann zurück in den größeren Gang. An der Stelle, an der die Spinnweben aufhören, wendest du dich nach links und läufst in einen anderen schmalen Gang. Betätige den roten Schalter am Ende des Ganges, damit er sich grün verfärbt. Dann läufst du zurück zu der Abzweigung, an der du nach rechts gegangen bist, und folgst dem Gang nach unten. Erledige die beiden Shank-Zombies, die sich dir in den Weg stellen, und begib dich durch die gerade geöffnete Tür, durch die du diesen Level verlässt.

Level 7

Der Weg zu den Katakomben

Du machst dich schnellstens auf den Weg, um Rachel und Crowley zu finden. Dabei durchbrichst du das Tor und wirst sofort danach von einem Zombie angegriffen, der in einem Sarg hinten im Auto gelegen hat. Nachdem er erledigt ist, gehst du durch das Tor auf der rechten Seite (übrigens das einzige Tor, das sich öffnen lässt) und wirst dahinter gleich von einem Sensen-Zombie herzlich empfangen.

Auf der rechten Seite des Weges befindet sich ein Mausoleum, in dem du ein Feuerzauber-Power-Up findest. Weiterhin erhältst du einen Gesundheitsbeutel, wenn du den Brunnen aufbrichst, der rechts steht. Töte den nächsten Sensen-Zombie und brich das nächste Tor auf. Die Deckel der Särge links von dir heben sich und ein weiblicher und ein männlicher Zombie greifen dich an, weil du ihren Schlaf gestört hast. Gehe durch das nächste Tor und du gelangst zu einer Abzweigung, an der du dich rechts hältst. Beseitige auch den Shank-Zombie, der aus dem Mausoleum herauskommt. Links von dir befinden sich vier Kisten, in denen du das neue Erdbeben-Power-Up findest.

Springe über den Zaun neben dir, indem du auf die übrigen Kisten steigst und sie als Sprungbrett benutzt. Hinter dem Zaun befinden sich zwei weitere Kisten, aus denen du dir einige Schlüssel holen kannst, was aber ein Weilchen dauern kann. Danach springst du zurück über den Zaun und läufst in die andere Richtung. Unterwegs erledigst du auch den Shank-Zombie, der von rechts auf dich zukommt. Zerstöre den Brunnen rechts von dem Weg, um einen Gesundheitsbeutel zu erhalten.

Anschließend springst du vor dem Springbrunnen über den Zaun. Auf der anderen Seite siehst du eine einzige Kiste, in der sich ein Erdbeben-Power-Up befindet. Mit dem neuen Power-Up im Gepäck springst du zurück und läufst weiter den breiten Weg entlang. Zerstöre auch die Kisten, an denen du vorbeikommst, und vergiss nicht, deinen Spielstand am Speicherpunkt zu speichern. Danach wendest du dich nach rechts und steigst die Treppe hinunter. Ein weiblicher Zombie springt von links auf dich zu und einige Türen weiter unten findest du ein Feuerzauber-Power-Up.

Breche die Tür auf und folge dem Pfad bis ans andere Ende. Dort brichst du auch diese Tür auf und wirst in dem Gebiet hinter der Tür gleich von einem männlichen Zombie angegriffen. Ein grüner Brunnen beinhaltet einen Gesundheitsbeutel, nimm ihn auf jeden Fall mit. Auf der anderen Seite des Gebietes kannst du die Tür mit Hilfe des Schlüssels öffnen, den du vorhin gefunden hast. Auf deinem weiteren Weg begegnest du einem Shank-Zombie, der sich dir aus einer der Grabkammern auf der rechten Seite nähert. Erledige ihn und hole dir aus dieser Grabkammer ein Gory-Spirit-Power-Up. Wieder draußen, brichst du das einzige Tor auf. Auf dem nächsten Weg greifen dich zusätzlich ein männlicher Zombie und ein Sensen-Zombie an, die schon auf dich gewartet haben.

Breche das Tor am Ende des Weges auf und beseitige den Zombie dahinter. Rechts von dir befindet sich eine Grabkammer, in der sich ein Shank-Zombie versteckt hält, den du ausschalten musst, um zu der geheimen Tür in dieser Kammer zu gelangen. Bahne dir einen Weg durch diese Tür und erledige den weiblichen Zombie, auf den du stößt. Am Ende des Ganges musst du eine weitere Tür aufbrechen, um in ein Gebiet zu kommen, in dem sich zwei männliche und ein weiblicher Zombie befinden. Nachdem du sie einen nach dem anderen getötet hast, findest du einen Gesundheitsbeutel, einen Schlüssel und etwas Explosivmunition. Außerdem gibt es hier einen Speicherpunkt, bei dem du deine Fortschritte abspeichern kannst.

Während du dieses Gebiet wieder verlässt und in Richtung der geheimen Tür zurückgehst, greift dich ein Sensen-Zombie an. Eliminiere ihn und begib dich durch die Grabkammer und weiter durch das Tor gerade vor dir. Folge dem Weg nach rechts und zerstöre alle Kisten, die dir den Weg versperren. Steige danach die lange Treppe nach oben und springe dort über den kleinen Zaun auf der linken Seite. Achte erst gar nicht auf das Tor vor dir, denn es lässt sich nicht öffnen. Hinter der Grabkammer befindet sich ein Gory-Spirit-Power-Up. Springe mit diesem Power-Up im Gepäck zurück über den Zaun und hüpfе gleich weiter über den Zaun auf der gegenüberliegenden Seite.

Hier empfangen dich zwei Sensen-Zombies, die du erst erledigen musst, bevor du weiterlaufen kannst. Benutze aber keinesfalls den Gory Spirit, auch wenn du eigentlich keine Lust auf einen längeren Kampf mit ihnen hast, du brauchst dieses Power-Up später viel dringender. Springe nach deinem Sieg auf den Vorsprung in der Mitte der steilen Wand, um so zum nächsten Abschnitt zu gelangen. Links von dir befindet sich eine Gruft, die du aufbrechen kannst, um darin ein Feuerzauber-Power-Up zu bekommen. Schnappe es und bahne dir einen Weg durch die Doppeltür auf der rechten Seite der Plattform.

Benutze den Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und bleibe eine Weile stehen, bis der Boden vor dir nachgegeben hat und hinuntergefallen ist. Springe über die Öffnung und nimm dir den Gesundheitsbeutel, bevor du dich in das Loch fallen lässt. Nachdem du den männlichen Zombie abgewehrt hast, entfernst du die Bretter, welche die Türöffnung blockieren. Auf dem Weg in den nächsten Raum wirst du von einer neuen Gattung Monster angegriffen, nämlich von einem Mantel-und-Degen-Zombie. Diese Kerle sind wirklich stark und fast nicht zu schlagen, außer du hast dir noch ein paar Gory-Spirit-Power-Ups, Explosivmunition oder wenigstens irgendein anderes Power-Up aufgehoben. Dieser Gegner blockt alles ab, was du in seine Richtung wirfst, es sei denn, du führst einen perfekten Combo durch, denn einige Combos mit der X- und Viereckstaste scheinen nach einer Weile zu wirken.

Achte in jeden Fall darauf, dass er dich nicht zu viele Leben kostet, bevor du ihn vernichtet hast. Nach dem Kampf kletterst du die Leiter hinauf zum nächsten Abschnitt und läufst durch das folgende Tor. Dann wendest du dich nach links und begibst dich durch ein weiteres Tor. Dahinter hältst du dich rechts und folgst der Wand. Wenn die nächste Sequenz beendet ist, in der du einen Baum siehst, der sich im Wind wiegt, wendest du dich nach links und hebst dort die Explosivmunition auf, die in dem geöffneten Mausoleum liegt. Folge dem Weg weiter nach links und speichere deinen Spielstand am Speicherpunkt, zu dem du nun kommst.

Unten am Abhang springst du über die kleine Mauer zu dem gut beleuchteten Gebiet unter dir. Laufe dort nach links. Du wirst von zwei Sensen-Zombies angegriffen, die aus den Grabkammern an den Seiten herausspringen. Wenn sie erledigt sind, erscheint ein zweiter Mantel- und-Degen-Zombie, den du mit der gerade gefundenen Explosivmunition beseitigen kannst. Nachdem dieser Gegner beseitigt ist, zerstörst du alle Kisten vor dir, um einen Gesundheitsbeutel zu finden. Auf der anderen Seite triffst du auf einen weiteren Mantel- und-Degen-Zombie, den du nur mit Explosivmunition oder Power-Ups ausschalten kannst. Wenn das geschehen ist, schnappst du dir den Schlüssel und den Gesundheitsbeutel aus den Kisten.

Nun öffnest du die Tore, vor denen sich der Zombie befunden hatte, und gehst durch das nächste große, aber leere Gebiet. Folge dem Hauptweg zum nächsten Tor, das du mit einem Schlüssel öffnen kannst. Begib dich hindurch und laufe weiter. Der Boss-Gegner befindet sich im folgenden Gebäude. Sobald du dich diesem Gebäude näherst, beginnt eine Sequenz, die dir diesen Gegner in all seiner Hässlichkeit vorstellt. Dieser Gegner scheint zunächst fast unbesiegbar, da hilft nur rohe Gewalt. Am besten versuchst du, ihn durch Combos mit der X- und Viereckstaste zu schwächen. Du dürftest einige Treffer landen, wenn du auf ihn zuspringst und dabei deine Axt schwingst. Hast du ihn erst einmal entwaffnet und ist er das Kreuz los, kannst du dich in den Nahkampf stürzen und Combos mit der X- und Dreieckstaste anbringen. Das sollte ihn langsam, aber sicher zermürben und schließlich töten. Hab nur Geduld!

Nachdem du ihn erledigt hast, erhältst du die Möglichkeit, deinen Spielstand zu sichern. Du hast den Pariser Untergrund und die Katakomben erreicht.

Level 8 Die Katakomben

Zu Beginn des Levels befindest du dich unten in den Tunneln der U-Bahn. Folge dem Gang zum ersten Raum, der zur Hälfte voller Wasser ist und in dem sich auch einige Rampen befinden, über die man laufen kann. Springe in das Wasser und tauche nach einem Gesundheitsbeutel. Du musst an die Oberfläche, um dir den Gesundheitsbeutel zu holen, und wieder untertauchen, um wieder herauszukommen. Klettere auf die kleine Plattform, die sich am Wasser befindet, und wende dich nach links. Laufe die Rampe nach oben auf die rote Tür zu und breche sie auf. Du gelangst in einen großen Tunnel und musst dich mit einem großen, grauen Thumper auseinander setzen. Laufe nach rechts den Tunnel entlang. Du stößt dort fast mit einem männlichen Zombie zusammen, der es auf dich abgesehen hat. Töte ihn und gehe weiter, bis du zu einer Abzweigung gelangst.

Halte dich rechts (links läufst du nur einem gelben Thumper in die Arme) und steige eine große Treppe hinunter. An der nächsten Abzweigung wendest du dich wieder nach rechts und steigst die Treppe dort runter. (Falls du dich dazu entschieden hast, erst nach links zu laufen, gelangst du zu einigen Drähten, die von oben herabhängen. Berühre sie auf keinen Fall, sonst wirst du geröstet.) Unten am Fuß der Treppe erreichst du einen Bahnsteig. Springe auf das Häuschen, um dort einen silbernen Schlüssel einzusammeln. Sobald du dich dem Zug näherst, springt ein gelber Thumper durch eines der Zugfenster auf dich zu. Nachdem er beseitigt ist, begibst du dich zum hinteren Teil des ersten Waggons und zur ersten Tür des zweiten Waggons.

Die Tür ist verschlossen, du kannst sie aber mit deiner Axt gewaltsam öffnen. Es dauert zwar etwas, aber irgendwann gibt sie nach. Im Innern findest du einen silbernen Schlüssel. Nimm ihn mit und laufe zum Vorderteil des Zuges. Lasse dich dort auf die Schienen fallen und entferne dich von dem Zug. Du begegnest einem männlichen Zombie auf den Schienen und musst ihn wohl oder übel aus dem Weg räumen. Wenn du den Waggon erreicht hast, der die Schienen blockiert, wendest du dich nach links und öffnest die rote Tür mit dem Schlüssel.

Folge nun dem Gang. Dabei kannst du getrost an dem ersten Raum, zu dem du kommst, vorbeilaufen, denn dort findest du nichts Interessantes. Gehe weiter und halte dich am nächsten Korridor rechts. Ein männlicher Zombie fordert dich zu einem Kampf heraus, den er nur verlieren kann.

Nach dem Kampf öffnest du erneut eine rote Tür. Dahinter stößt du auf einen weiteren männlichen Zombie und findest in einem Spind einen Gesundheitsbeutel. Öffne nun die Tür links von dem Spind. Du gelangst zu einem Speicherpunkt, den du in Anspruch nehmen solltest. Betätige den roten Schalter. Wenn er grün wird, aktivierst du damit eine Falltür im Boden des vorherigen Raumes. Laufe zurück und lasse dich durch die Öffnung im Boden fallen. Ein männlicher Zombie scheint etwas dagegen zu haben und greift dich an. Erledige ihn und schaue dich etwas um. Links findest du Dynamit. Drehe dich um und kehre zurück in den Gang. Dort hältst du dich rechts und öffnest die rote Tür vor dir. Läufst du weiter den Gang entlang, kommst du zu einem Raum, in dem sich ein Bolzenschneider befindet. Leider fehlt dir momentan noch der notwendige Schlüssel, um diese Tür zu öffnen. Ein Kettensägen-Zombie erwartet dich bereits.

Öffne die Kiste in diesem Raum, um so in den Besitz eines Höllenfeuer-Power-Ups zu gelangen. Unter den Betten an der Wand findest du zusätzlich noch etwas für deine Gesundheit. Gehe nun zu der Stelle, an welcher der Kettensägen-Zombie gestanden hat, und lasse dich in das Wasser fallen. Schwimme zur anderen Seite und steige dort wieder aus dem Wasser heraus. Im nächsten Raum attackiert dich ein weiterer Kettensägen-Zombie. Nachdem du ihn beseitigt und dich ein wenig umgesehen hast, läufst du zu den Spinden und drückst die Aktionstaste. Die Spinde enthalten einen Gesundheitsbeutel und einige nützliche Informationen über Crowleys Kreaturen.

Hinter den Betten findest du noch etwas Explosivmunition, bevor du das Dynamit an der Kiste in der Ecke anbringst. Die Explosion reißt ein riesiges Loch in die Wand und ein brennender Zombie läuft durch das Loch auf dich zu. Töte ihn und begib dich durch das Loch in der Wand. Hier lässt du dich im hinteren Teil in das Wasser fallen, um an den

Schlüssel zu gelangen, der die Zelle öffnet, in der sich der Bolzenschneider befindet. Auf deinem Weg zurück bemerkst du eine kleine Türöffnung auf der rechten Seite, die von Brettern verdeckt ist. Entferne diese Bretter und steige die Treppe hinunter. Du kommst zu einer Zelle, in der sich zwei männliche Zombies befinden. Nachdem du sie beseitigt hast, findest du heraus, dass du ohne einen Bolzenschneider nicht durch das Tor gelangst. Merke dir diesen Raum und seine Lage, bevor du zurück in den vorherigen Raum gehst und dort die weiße Kiste in der Ecke zerbrichst.

Stecke das Höllenfeuer-Power-Up ein und mache dich auf den Weg zurück zu der verschlossenen Zelle. Unterwegs musst du dich mit einem Sensen-Zombie herumschlagen. Benutze den Schlüssel, um die Tür der Zelle zu öffnen, und hole dir den Bolzenschneider. In dem Raum, in dem du den silbernen Schlüssel gefunden hast, der in einer kleinen Wasserfläche gelegen hat, springt eine Wassereidechse plötzlich aus dem Wasser und greift dich an. Töte sie und kehre zu dem verschlossenen Tor zurück. Öffne das Tor mit dem Bolzenschneider und speichere zunächst deinen Spielstand am Speicherpunkt. Während du die verheerend aussehenden Tunnel entlangläufst, klettert einer der Sensen-Zombies aus einer Wand und stellt sich dir in den Weg.

An der Stelle, an der sich der Tunnel teilt, gehst du nach links weiter, bis du Munition auf der rechten Seite findest. Sobald du dich dieser Munition näherst, erscheint ein Zombie und will sie dir streitig machen. Erledige ihn und nimm dir Munition. Kehre zurück in den Tunnel und gehe diesmal an der Abzweigung nach links. Beim nächsten Raum erwartet dich ein grauer Thumper, den du unbedingt beseitigen musst, bevor du dich in das Loch auf der anderen Seite des Raumes fallen lässt. Links von dir krabbelt ein Zombie aus der Wand und versucht, dich am Weitergehen zu hindern. Töte ihn und nimm den Gesundheitsbeutel mit, der erscheint, nachdem der Untote erledigt ist. Als Nächstes begegnest du einer Wassereidechse, die es auszuschalten gilt.

Hebe den Gesundheitsbeutel auf, den die Eidechse hinterlässt, und springe danach nach unten in das Wasser. Dort siehst du eine weitere Eidechse, die in einiger Entfernung ihre Kreise zieht. Begib dich in die

Zelle, aus der sie gekommen ist, und hole dir dort das Fliegenzauber-Power-Up. Folge anschließend der Wasseroberfläche und springe am Ende aus dem Wasser, um die Eidechse auszuschalten, die du eben gesehen hast. Wenn dieser Gegner tot ist, zerstörst du in dem Raum das Schild, um ein Gory-Spirit-Power-Up zu erhalten. Nun brichst du das Eisentor auf, das sich links von dem Schild befindet. Hinter dieser Eisentür kannst du deinen Spielstand erneut an einem Speicherpunkt abspeichern.

Glücklicherweise hast du gerade ein Gory-Spirit-Power-Up mitgenommen, denn vor dir befinden sich zwei wenig freundliche Mantel-und-Degen-Zombies. Erledige den ersten mit dem Power-Up und versuche, den anderen mit deinen Kombinationsangriffen kleinzukriegen. X- und Vierecks-Combos scheinen ihre Wirkung nicht zu verfehlen und nach einiger Zeit lassen seine Kräfte merklich nach. Ist er endgültig beseitigt, kannst du dich einem der Schilder in dem Raum widmen, denn es ist zerbrechlich und gibt einen Gesundheitsbeutel frei. Stecke den Beutel ein und breche den Zaun in der Ecke auf. Im nächsten Raum befindet sich eine einzelne weiße Kiste, in der Munition gelagert wird.

Weiter auf deinem Weg begegnest du einem Zombie, den du besiegen musst, bevor du das folgende Tor durchbrechen kannst. Du gelangst in einen großen Raum, in dem ein Sarkophag steht, der sich öffnet, sobald du dich ihm näherst. Ein männlicher Zombie klettert heraus und fordert dich zu einem Kampf. Hinter einem der Tore in diesem Raum befinden sich einige nützliche Gegenstände, doch du benötigst für das Tor einen speziellen blauen Schlüssel, der sich noch nicht in deinem Inventar befindet. Am Ende des Raumes kannst du das linke Tor aufbrechen und einen Tunnel entlanglaufen. In dieser Sackgasse findest du Dynamit.

Kehre nun zurück zu dem Sarkophag und stelle dich davor. Dann drehst du dich zu dem Tor rechts und brichst es auf. Wenn du das Schild im nächsten Raum zerbrichst, erhältst du etwas Munition, die du gut gebrauchen kannst. Nähere dich dem Grabstein in der äußersten Ecke des Raumes und platziere das Dynamit auf der linken Seite des

Grabsteins. Die Explosion lässt einen männlichen Zombie auf der anderen Seite des Raumes in Flammen aufgehen. Wenn du ihn tötest, bekommst du einen Gesundheitsbonus und etwas Explosivmunition. In diesem Raum befindet sich weiterhin ein Tor, für das du einen roten Schlüssel benötigst.

Sobald du den blauen Schlüssel gefunden und das Tor von vorhin geöffnet hast, dürfte das kein Problem mehr darstellen. Rechts von dem verschlossenen Tor kannst du mit etwas Gewalt ein anderes Tor öffnen. Dahinter bahnst du dir deinen Weg durch ein weiteres Tor und gelangst in einen Raum, der leer zu sein scheint. Ein großer, gelber Thumper springt plötzlich hervor. Töte ihn und sammle danach den blauen Spezialschlüssel ein, den du gesucht hast. Wenn du den Raum verlässt, greift dich außerdem noch ein Mantel-und-Degen-Zombie an, dem du aber mit etwas Explosivmunition oder einem Power-Up zu Leibe rücken kannst. Begib dich nun den ganzen Weg zurück zu dem Raum, in dem sich der geschlossene Käfig befindet. Bei dem Käfig stellt sich dir ein weiterer dieser zähen Mantel-und-Degen-Zombies in den Weg. Erledige ihn auf die altbewährte Weise.

Im Käfig kannst du deinen Spielstand abspeichern und dir den roten Spezialschlüssel nehmen, mit dem du dann zu der Tür zurückgehst, an der du den roten Schlüssel benutzen musst. Betrete diesen Raum und folge dem Gang nach links. Eine Eidechse springt aus dem Wasser und greift dich an. Nachdem sie beseitigt ist, zerstörst du das Schild und findest etwas Munition. Schwimme nun zur anderen Seite und klettere dort wieder aus dem kühlen Nass. Links von dir befindet sich etwas Explosivmunition. Nimm sie dir und springe zurück in das Wasser, nur um kurz darauf wieder aus dem Wasser zu klettern, und zwar rechts von der Stelle, an der du die Munition gefunden hast.

Bevor du diesen Raum verlassen kannst, musst du zuerst zwei Eidechsen beseitigen. Breche danach die Tür auf der rechten Seite auf und hole dir das Höllenfeuer-Power-Up. Wieder draußen begibst du dich durch das andere Tor und begegnest einem Mantel-und-Degen-Zombie sowie einer Eidechse. Schalte beide Gegner aus und laufe in den Raum, aus dem die Eidechse herausgekommen ist. In der Ecke springst du ins

Wasser. Außerhalb der Zelle zerstörst du das Schild, um so einen Gesundheitsbonus zu erhalten. Anschließend gehst du durch das Tor auf der anderen Seite der Kammer und drehst dich sofort nach rechts.

Folge dem Gang an den Stangen vorbei, bis du auf einen Mantel-und-Degen-Zombie stößt. Benutze dein Gory-Spirit-Power-Up, damit er schnell aus dem Weg geräumt ist. Breche jetzt das Tor links auf und zerbreche das Schild, ein Gesundheitsbonus wird sichtbar. Dann speicherst du deinen Spielstand und folgst dem Gang, in dem ein männlicher Zombie versucht, deinen Weg zu blockieren. Folge dem Gang weiter und vergiss nicht, die Munition mitzunehmen, die auf dem kleinen Vorsprung liegt. Anschließend kletterst du über denselben Vorsprung und schaltest den Mantel-und-Degen-Zombie aus, der in der großen Kammer auf dich wartet. Sobald du diesen Untoten erledigt hast, kommt ein weiterer Zombie dazu und möchte seinen Freund rächen.

Nachdem du auch den dritten Mantel-und-Degen-Zombie beseitigt hast, begibst du dich zu seinem Schlafplatz und schnappst dir den Gesundheitsbonus, der sich dort befindet. Der Level endet damit, dass du diesen Raum verlässt und wieder in den großen Raum hineinläufst.

Level 9 Der Eiffelturm

Obwohl du das gesamte Gebiet der Katakomben durchsucht und gereinigt hast, bist du immer noch auf der Suche nach Rachel. Die finsternen Mächte, die Crowley freigelassen hat, zerstören langsam die ganze Stadt. Doch verliere nicht den Mut, denn du bist fast an deinem Ziel angelangt. Du beginnst diesen Level noch unter der Erde. Dein erstes Ziel ist es, dieses Gebiet zu verlassen und wieder nach oben zu gelangen. Bei deinem Versuch, die rote Tür zu öffnen, die nach draußen führt, stellt sich dir ein Kettensägen-Zombie in den Weg. Eliminiere ihn und mache dich auf den Weg durch die Tür in den Haupttunnel. Wende dich zuerst nach rechts und dann nach links, dabei triffst du auf einen weiteren Kettensägen-Zombie. Erledige auch diesen Untoten und laufe dann weiter. Nach der Sequenz, in der du siehst, wie ein männlicher

Zombie durch Gitter hindurch nach dir greift, gehst du auf der linken Seite an dem Gitter vorbei.

Beseitige den Zombie dort und hebe den Gesundheitsbeutel auf, den du am Ende des Tunnels findest. Drehe dich nun um und laufe bis zu der Stelle zurück, an der du von rechts kamst. Links von dir bemerkst du einen Vorsprung, auf den du klettern musst, um das Gebiet zu verlassen. Laufe dann an den Knochen vorbei und beginne zu klettern, wenn du nicht mehr weitergehen kannst. Oben siehst du dann den Eiffelturm, der über dir in all seiner Pracht leuchtet. Klettere zu dem Platz, auf dem der Eiffelturm steht, und nähere dich dem unteren Teil des Turmes. In einer Kiste findest du einen blauen Schlüssel.

Drehe dich jetzt nach rechts und eliminiere die beiden männlichen Zombies, die an der Kante entlangschlurfen. Springe anschließend links von den Zombies nach oben über den Zaun und nimm dir einen Gesundheitsbeutel und ein Erdbeben-Power-Up mit. Doch sei etwas vorsichtig, denn dieses Power-Up liegt direkt auf der Kante... nicht dass du so kurz vor dem Ziel den Boden unter den Füßen verlierst. Begib dich dann zur anderen Seite des Turmes, an der du einem weiteren männlichen Zombie begegnest, der dich am Betreten des Turmes hindern will. Schalte ihn aus und breche das Eingangstor zum Turm auf.

Innen wirst du sofort von zwei vierbeinigen Zombies empfangen. Links von dir ist eine Tür, die du aber ohne Bolzenschneider nicht öffnen kannst. In der Ecke, in der es sich die Zombies gemütlich gemacht haben, befindet sich eine Leiter. Klettere hinauf und steige anschließend auch die Treppen hoch. Du kannst all den Müll, der im Weg herumliegt, zerschlagen, bevor du zu einer ersten Tür kommst. Öffne die Tür und steige weiter die Treppen hinauf. In den nächsten Abfällen findest du ein Gory-Spirit-Power-Up und in der äußersten Ecke noch ein Gory-Ultraschall-Power-Up. Weiter geht es die Treppen hinauf, bis du zu einem männlichen Zombie gelangst, der neben zwei Fässern steht.

Jetzt hast du die Chance, Donkey Kong zu spielen und den Fässern auszuweichen. Wenn du das erste Fass auf dich zukommen siehst, trete einen großen Schritt zurück und lasse es explodieren. Dem zweiten

Fass weichst du aus, indem du dich rechts davon in Sicherheit bringst. Nachdem die beiden Fässer explodiert sind, widmest du dich dem Zombie. Anschließend räumst du den Abfall aus dem Weg und läufst weiter. Nach einer Weile siehst du eine große Leiter und einen Gesundheitsbeutel rechts davon. Nimm ihn mit und klettere danach die Leiter nach oben. Dort befinden sich zwei Kisten auf der linken Seite, aus denen du dir ein Gory-Ultraschall-Power-Up mitnehmen kannst.

Gehe auf den grauen Thumper zu, der den Zaun bearbeitet und ihn so für dich öffnet. Eliminiere ihn und springe dann zu der Plattform, auf der er gestanden hat. Auf der linken Seite entdeckst du eine Leiter, die du hinaufkletterst, um oben dem Weg zu folgen. Begib dich zu dem anderen grauen Thumper, indem du über den Teil der Plattform gehst, den er bearbeitet hat. Erledige diesen Gegner und springe danach zur nächsten Plattform hinüber. Achte darauf, dass du dich vor dem Sprung gut konzentrierst, denn sonst kann es leicht in die Hose gehen und du fällst nach unten. (Du müsstest dann den Level wieder von vorne beginnen.)

Speichere nach diesem Sprung deinen Spielstand am Speicherpunkt und folge der Treppe nach oben. An der Sackgasse kletterst du über die Leiter noch weiter nach oben und besiegst die beiden grauen Thumper, die schon auf dich warten. Es gibt hier nur einen schmalen Laufweg, der dich zu einer Plattform bringt, die außen am Turm entlangführt. Folge der Plattform ans andere Ende, um dort einen Gesundheitsbeutel zu finden und deinen Spielstand erneut abspeichern zu können. Bevor du nun die Leiter hinaufsteigst, musst du den ganzen Weg zurück zu der Tür, die du ohne Hilfe des Bolzenschneiders nicht aufbekommen kannst. Auf dem Weg dorthin musst du zusätzlich zwei männliche Zombies beseitigen.

Bist du bei der Tür angelangt, siehst du, dass sie von einem grauen Thumper bewacht wird. Eliminiere ihn und gehe durch die Tür. Dahinter kommt dir ein männlicher Zombie in die Quere, den du aus dem Weg räumen musst, bevor du dir die Standardmunition, die Explosivmunition, den Gesundheitsbeutel und das Brecheisen nehmen kannst. Mit diesen Sachen im Gepäck machst du dich wieder auf den Weg ganz nach

oben, wobei einige finstere Zombies, die du unterwegs triffst, es dir wirklich nicht gerade leicht machen. Steige nun oben die Leiter hinauf und laufe über einen langen Laufsteg aus Metall zu einer verschlossenen Tür.

Erledige den Kettensägen-Zombie sowie den männlichen Zombie, die dich stoppen wollen, und öffne die Tür mit deinem Bolzenschneider. Hinter der Tür fordert dich ein weiterer Kettensägen-Zombie zu einem Tänzchen auf. Beseitige ihn und bleibe kurz stehen, bevor du den Raum betrittst, denn dieser explodiert um ihn herum. Folge nun dem Richtungspfeil, den du an der Wand entdeckst, und klettere die Leiter daneben empor. Im nächsten Raum triffst du auf einen grauen Thumper, der gerade die Maschinerie auseinander nimmt, die den Turm steuert. Schalte diesen zerstörerischen Kerl aus und verlasse den Raum durch den Ausgang in der hinteren linken Ecke.

Die Plattform, die um den Turm herumführt, steht in Flammen. Erledige zuerst den einzelnen vierbeinigen Zombie, bevor du die Bedientafel des Teleskops auf dieser Plattform zerstörst. Du erhältst ein Feuerzauber-Power-Up. Nachdem du um die Ecke herumgegangen bist, musst du einige Bänke aus dem Weg räumen und findest unter der Bank auf der rechten Seite ein Gory-Spirit-Power-Up. Nun musst du den grauen Thumper und den brennenden männlichen Zombie beseitigen, um danach zu dem kleinen Lüftungsschacht auf der rechten Seite zu gehen. Benutze dein Brecheisen, um den Schacht zu öffnen, und speichere deinen Spielstand noch einmal am Speicherpunkt. Wenn du das Schild neben den brennenden Ölkannistern zerstörst, bekommst du noch ein Feuerzauber-Power-Up.

Gehe durch die kleine Türöffnung hinter dir und schalte den Kettensägen-Zombie aus. Nimm das Rad, den Gesundheitsbeutel und das Erdbeben-Power-Up mit und gehe den anderen Weg nach draußen. Wenn du den vierbeinigen Zombie auf der Plattform erledigt hast, entfernst du dich von der blauen Tür und springst über den Spalt vor dir. Auf der nächsten Plattform begegnest du gleich zwei vierbeinigen Zombies auf einmal. Beseitige sie und springe über den Spalt auf der linken Seite. Drehe dich jetzt nach links und räume den

LEBENS-GEHEIMNISSE

brennenden Zombie aus dem Weg.

Nimm dir den Gesundheitsbeutel und drehe dich zu der Wartungstür herum, bevor du den ganzen Weg zurückgehst. Zerstöre die Kiste und hebe die Munition auf. Danach läufst du in Richtung des Feuers im Gang. Erledige den männlichen Zombie und befestige das Rad an dem Feuerhydranten, der dann die Arbeit übernimmt und das Feuer löscht, damit du weiter zum Aufzug gehen kannst. Steige in den Aufzug, der dich automatisch nach oben bringt. Dort begibst du dich zu der Leiter und kletterst über diese und noch zwei weitere zur obersten Plattform.

Wenn du dich auf dem kleinen Vorsprung befindest, drehe dich nach links und klettere auf den Träger. Du kannst nun das Unterteil des Endgegners erkennen. Steige die Leiter auf der linken Seite hinauf und bereite dich auf den Endkampf vor. Zerstöre die Kiste rechts von dir und nimm dir die erste Stange Dynamit. Renne damit zur linken Seite der Kreatur und folge der größeren Rampe zu der ersten Ansammlung von Fässern. Begib dich nun wieder nach unten und hole dir die zweite Stange Dynamit. Bringe das Dynamit nun an den Fässern zur Explosion, die dir am nächsten sind. Wiederhole diesen Vorgang, bis du es geschafft hast, aber vergiss nicht, die Zeit arbeitet gegen dich.

Wenn du erfolgreich warst, wirst du vom Turm weggeschleudert, kommst endlich wieder mit deiner Rachel zusammen und erlebst eine tolle Endsequenz. Falls dir jedoch deine Aufgabe misslungen ist, wird Crowley über dich lachen, Rachel bleibt verschwunden und die Endsequenz fällt sehr dürrtig aus. Also nicht unbedingt ein Ende, das dich nach all den Mühen im Spiel befriedigen dürfte.

A black and white promotional image for the video game Rayman 2: The Great Escape. The character Rayman is shown from the waist up, wearing his signature striped shirt and pants. He is holding a large, dark, rounded object, possibly a shield or a piece of equipment, in front of him. He has a surprised or excited expression on his face, with wide eyes and an open mouth. His right hand is raised, palm facing forward. The background is a lush, tropical jungle with palm trees and dense foliage. A large, curved rock formation is visible on the right side of the image. The overall style is that of a classic video game promotional art.

Rayman 2
DIE GROSSE FLUCHT

RAYMAN 2

DIE GROSSE FLUCHT

Eins **Die Wälder des Lichtes**

Sobald du in die Handlung eingestiegen bist, findest du dich an Bord des Gefängnisschiffs der Piraten wieder. Nachdem Globox dir den wertvollen silbernen Lum überreicht und deine magische Faust wiederhergestellt hat, wird es Zeit für dich, aus dem Laden auszubrechen! Ziele auf das Gitter hinter dir und setze deine magische Faust ein, dieses aufzubrechen, um hinein zu springen. Du wirst in eine Röhre gelangen und abwärts rutschen. Sammle während der Rutschpartie die roten Lums ein (diese bringen dir Energie zurück). Am Ende folgt dir Globox noch und schießt dich in die Wolken!

Wenn du unten ankommst, ist Globox nirgends zu sehen, doch du solltest besser nach ihm Ausschau halten. Springe weiter nach vorne in den nächsten Abschnitt. Auf dem Rasen triffst du Murphy, der dir an verschiedenen Stellen im gesamten Spiel aus der Klemme helfen wird. Also höre auf seine Ratschläge! Nachdem er gegangen ist, laufe am magischen Stein vorbei und in den feuchten Gang. Vor dir findest du einen Piratenkäfig. Brich ihn mit deiner magischen Faust auf und sammle den gelben Lum ein, um das Gitter darunter zu öffnen. Springe hinunter in den Gang. Laufe ins Freie und springe zwischen den grasbewachsenen Felsvorsprüngen herum, sammle dabei die gelben Lums auf. Oben packst du den gelben Lum ein, der sich unterhalb des Wasserfalls befindet. Klettere anschließend links auf den höchsten Vorsprung und springe zur gegenüberliegenden Seite. Benutze den Sprung-Knopf, um deinen Hubschrauber zu starten, und fliege rüber zu den Baby-Globoxes. Sobald du sie erledigt hast, gehe in den langen, dunklen Gang und folge ihm bis zur weit geöffneten Höhle am Ende.

Um auf die sehr hohe Mauer zu gelangen, musst du eine besondere Sprungtechnik anwenden. Stelle dich zwischen die zwei Felsblöcke und

betätige den Sprung-Knopf, um zu springen, betätige ihn dann nochmals, um deine Hände auszustrecken und dich festzuhalten. Setze dies fort (sammle dabei den gelben Lum ein), und du wirst problemlos nach oben gelangen. Wenn du dort angekommen bist, breche mit deiner magischen Faust den Piratenkäfig auf, um die gefangenen Teensies zu befreien. Nach einer kurzen Auseinandersetzung werden sie dir von Ly und der Feenlichtung erzählen. Du solltest nun fünf gelbe Lums in dieser Gegend gesammelt haben. Dann werden dir die Teensies den Weg freigeben zur Halle der Türen. Dies ist der einzige Weg, der dich dorthin führt, wo die Piraten Ly bewachen.

Zwei Die Feenlichtung

In der Halle der Türen verschiebst du den Lum nach unten, um die Feenlichtung zu wählen, und drückst dann den Sprungknopf, um durch das Portal zu springen. Wenn du auf der Lichtung landest, renne über die hölzerne Brücke und springe auf der rechten Seite ins Wasser. Schwimme durch die Passage vor dir und sammle alle blauen Lums ein, damit du stets genügend Luft hast. Zerschlage den Piratenkäfig, schwimme danach zurück und klettere auf die kleine Insel mit dem Pilz darauf.

Springe auf den Pilz, dann hinauf und halte dich an dem Ast mit der Ranke fest. Sammle hier einen weiteren gelben Lum ein, bevor du hinüber kraxelst zur Plattform auf der anderen Seite. Lass dich fallen und folge dem Weg zum See mit den großen Wasserlilien. Wie es der magische Stein verheißt, ist das Schwimmen in diesem Wasser nicht zu empfehlen, außer du magst es, von Piranhas angeknabbert zu werden! Überquere die Lilienpolster bis zum äußersten Ende, drehe dich dann um und springe entlang der kleinen Felsvorsprünge durch die Öffnung oben in der Wand. Laufe die violette Passage runter und überquere die Seilbrücke bis zum Schalter an ihrem Ende – springe und drücke gleichzeitig mit deiner magischen Faust darauf, um das Tor unten zu öffnen.

Wende dich dann nach links und laufe auf dem langen Ast entlang, sammle dabei den gelben Lum auf. An der Astgabel halte dich links und

folge dem Weg bis zum Ende. Zerstöre den Piratenkäfig, und du erhältst einen weiteren gelben Lum. Dann drehe dich um und setze deinen Weg fort zum nun geöffneten Tor. Der Gang führt dich zu einem weiteren See, wo das Schwimmen ebenfalls verboten ist. Nimm den linken Pfad und folge seinem Verlauf. Überquere die kleine mit Gras bewachsene Brücke und betrete das Gebäude, aus dem vergiftetes Wasser austritt. Folge dem metallenen Weg bis zum Ende. Schauge in die Richtung, aus der du das Gebiet betreten hast. Du wirst einen kleinen Felsvorsprung mit einem Fass daneben sehen – wenn du dorthin schwebst, kannst du auf das Fass springen und mit seiner Hilfe einen weiteren gelben Lum einsammeln. Kehre dann zurück zu den metallenen Stegen ins Gebäude. Springe von einem Steg zum nächsten bis aufs Dach. Von hier aus springst du auf einen aufsteigenden Blasebalg und benutzt ihn, um links in die Öffnung der Wand zu gelangen.

Laufe durch die kurze Passage zur offenen Höhle und töte den seltsamen Nightmare, der rechts vor dir erscheint. Laufe danach um den Baum herum. Du wirst dort Ranken finden. Klettere daran hinauf bis zur Baumkrone. Schlüpfe durch die Öffnung, rutsche den nassen Abhang hinunter und greife dir den grünen Lum im nächsten Raum. Schnapp dir links die Ranken und hängele dich an der Wand entlang. Unterwegs wechselst du die Ranken. Du kommst am Wasserfall vorbei und findest schließlich einen gelben Lum. Über den darüberliegenden Weg gelangst du in die Nähe eines der Piratenschiffe.

Halte dich links, laufe durch die Passage an der Seite, und du gelangst hinunter zu einem weiteren See, der mit Piranhas besetzt ist. Überquere die Lilienpolster und sammle die gelben Lums ein, bevor du den gewundenen Felsvorsprung an der Seite hinaufläufst und an den Strickleitern hochkletterst. Zerstöre dort den Piratenkäfig und gehe dann zurück ins Gebiet, wo das Piratenschiff liegt. Gehe vorwärts und stelle dich auf den dunkelgrauen Stein, der sich auf dem Boden befindet. Sobald vom Schiff eine Bombe auf dich gefeuert wird, springe zur Seite, so dass der Fels weggesprengt und ein Tunnel freigelegt wird. Schlüpfe dort hinein, springe auf die treibenden Kisten und klettere am Netz hoch. Bewege dich dabei von einer Seite zur anderen, um den

herunterfallenden Fässern auszuweichen. Oben angekommen, zerschlage die verschlossene Tür mit deiner magischen Faust ein und gehe hinein.

Der Knopf, um die Laserstrahlen auszuschalten, befindet sich hoch oben und wird von einem schlafenden Piraten bewacht. Halte dich links, steige die Treppen hoch und bereite dich auf einen Kampf mit einem Piraten vor. Benutze den Z-Schalter, damit du dich seitlich bewegen kannst, um seinen Angriffen auszuweichen. Schlage so lange auf ihn ein, bis er zu Boden geht. Nun laufe den langen Gang entlang, aus dem er gekommen ist. Du wirst auf einen weiteren Piraten treffen. Töte ihn ebenfalls, greife dir dann das Pulverfass und kehre nach draußen zurück. Sprenge mit dem Fass die verschlossene Tür auf. Gehe hinein und zerstöre den Piratenkäfig. Danach gehe erneut dorthin, wo du das Fass gefunden hast. Klettere am Gitter hinauf und schwinde dich mit den Seilen an der Decke hinüber. Du findest zwei gelbe Lums. Gehe durch die Wandöffnung und springe an der anderen Seite hinunter. Benutze dabei den Hubschrauber, um langsam hinunter zu segeln. Aktiviere während des Falls den Schalter. Achte unten auf den Laser und springe zurück an das Netz, um die andere Wandöffnung zu erreichen.

Laufe rechts durch den Gang, springe über die Laserstrahlen und erschlage den Piraten, bevor du den Schalter drückst. Kehre zurück zum Ausgangspunkt und gehe dann durch die ausgeschaltete Lasertür die Treppen nach unten. Dort angekommen, springe über oder krieche unter den sich bewegenden Lasern bis zur Treppe, die zu einem tieferen Level führt. Biege nach links ab und klettere die Strickleiter runter. Auf dem Weg nach unten sammelst du die zwei gelben Lums ein.

Wenn du dich umdrehst, wirst du Ly sehen. Sie wird hinter einem Kraftfeld gefangen gehalten! Wenn du sie retten willst, musst du die Maschine finden, die das Feld aufbaut. Kehre um und laufe den gegenüberliegenden Gang hinunter zu dieser verfluchten Maschine. Schnapp dir das Pulverfass am Eingang des Raumes und laufe dann hinein. Es gibt drei Schwachstellen, die du zerstören musst, um die Maschine in die Luft zu sprengen. Also werfe das Fass auf diese Stellen. Während du das tust, greifen dich fliegende Bomben an. Drücke A, um

das Fass in die Luft zu werfen, zerstöre die Bombe mit deiner magischen Faust und fange das Fass wieder auf usw. Wenn alle drei Schwachstellen zerstört sind, wird die Maschine explodieren, und Ly ist wieder frei.

Wenn du die violetten Lums einsammeln kannst, klettere an der Strickleiter hinauf und benutze oben den violetten Lum, um dich auf die andere Seite der zerstörten Brücke zu schwingen. Laufe durch die Passage und benutze die bewährte Sprung- und Greiftechnik, um die hohe Wand zu erklettern. Oben springst du hinunter und landest auf einem langen Metallrohr. Springe anschließend herunter und benutze den Hubschrauber, um hinab zu schweben. Sammle unterwegs die gelben Lums ein. Wenn du fast unten bist, zerstöre den Piratenkäfig und töte den Piraten, um eine ganze Menge der gelben Lums zu bunkern. Nach der Landung auf der untersten Röhre, laufe durch die Passage.

Höre auf Murfys Worte und aktiviere deinen Hubschrauber in den Luftsäulen. Du wirst dann in die Höhe steigen! Der Trick hierbei ist, in einer Säule ganz nach oben zu steigen, um dann zur nächsten Säule zu schweben, ohne dabei wieder auf den Boden zu sinken. Du musst selbst ausprobieren, welche Luftsäule du als nächstes wählst, denn einige werden nicht in deiner Reichweite sein! Sammle alle gelben Lums ein, die du hier findest. Wenn du ganz oben angekommen bist, feue den violetten Lum ab, um dich auf die Plattform in der Wand zu schwingen. Brich den Piratenkäfig auf, um den Weg zurück zur Halle der Türen zu öffnen.

Drei Die Sümpfe des Erwachens

Gehe zum nächsten Portal und springe hinein, um zu den Sümpfen des Erwachens zu gelangen. Laufe vorwärts und überquere die Lilienpolster, um zu dem Zaun zu kommen. Springe auf ihn, halte dich fest, klettere darüber, und du landest auf dem Weg auf der anderen Seite. Zerstöre den Piratenkäfig, um Sssam zu befreien. Schieße auf seinen Schal, um die Sümpfe zu durchqueren. Überspringe jedes Hindernis und halte dich von den Geistern und Piranhas fern, aber vergiss nicht, alle gelben Lums

aufzusammeln, die du unterwegs erspähist. Drücke nach der schwingenden Klinge den Knopf an der rechten Wand, um noch mehr gelbe Lums zu ergattern. Danach breche die drei Piratenkisten auf, die sich über den schwebenden Kisten befinden, um die Super Lums einzusammeln. Du hast drei Versuche, danach wird das Spiel fortgesetzt.

Der zweite Abschnitt in den Sümpfen ist erheblich schwerer als der erste. Nicht nur, dass da tonnenweise hölzerne Stangen sind, denen es auszuweichen gilt, du musst außerdem über Bomben springen oder einen Bogen darum machen. Übrigens gibt's dort für dich eine Menge gelbe Lums einzusammeln, meist an ziemlich fiesen Orten. Benutze dazu die verschiedenen Rampen und Felsen mit Höchstgeschwindigkeit und springe dann hoch. Du gelangst so selbst an die höchsten Lums. Halte Ausschau nach dem Super Lum oben auf dem Piraten-Fischerboot im Tunnel. Doch sei vorsichtig, wenn du den letzten Lum am Ende einsammeln willst. Wenn du die Lücke verpasst, dann landest du entweder auf einer Stange, oder aber eine Bombe zerfetzt dich! Hattest du Glück, erreichst du kurz darauf das Ende der Sümpfe. Brich den Käfig auf, um den Teensie darin zu befreien und das Portal zur Halle der Türen zu öffnen.

Vier Die Höhle der Alpträume

Das nächste Portal befindet sich links auf einem Ast. Springe hinein und folge der langen Röhre nach unten. Springe mit Hilfe des violetten Lums hinüber auf den schmalen Felsvorsprung. Benutze deinen Hubschrauber, um von dort auf den gegenüberliegenden Felsvorsprung zu gelangen. Nun springst du auf die Totenkopf-Blöcke, die im tödlichen Schlick treiben. Sie versinken sehr schnell, beeile dich also, um die andere Seite zu erreichen. Klettere auf halbem Wege die Wand hinauf, um den gelben Lum einzusammeln, und gehe dann weiter zum entfernten Felsvorsprung.

Achte auf dein Timing, während du an der großen Klaue vorbeigehst, um nicht hinuntergestoßen zu werden, und schieße dann den violetten Lum ab, um dich zur gegenüberliegenden Wand zu schwingen. Klettere

an ihr entlang und springe dann auf die Plattform, um als nächstes zur Säule zu schweben, an der du dich festklammerst. Sie versinkt im Wasser, also klettere schnell an ihr hinauf und schieße auf den violetten Lum, um dich zur nächsten Säule zu schwingen. Klettere auch diese hoch und springe zur nächsten Säule. Springe weiter zur vor dir liegenden Plattform.

Laufe den Felsvorsprung hinauf, weiche dabei den großen Krallen aus, die nach dir schlagen, während du vorbeiläufst. Am Ende kletterst du schnell zwischen den beiden Wänden hoch; diese bewegen sich ab und zu auseinander, und du könntest wieder auf den Boden fallen. Oben angekommen, gehe zur gegenüberliegenden Seite des Felsvorsprungs, springe hinunter und schwebe zur entfernten Plattform hinüber. Töte dort alle widerlichen Zyklopen und hebe die glimmernde Kugel auf, die zurückbleibt. Platziere sie auf die Spitze der Pyramide. Die Pyramide erhebt sich und gibt eine Öffnung im Boden frei.

Laufe vorwärts und versuche, den Nightmares auszuweichen, die in dieser Gegend ihr Unwesen treiben. Gehe nach links und ziehe dich am Felsvorsprung hoch. Gehe in die Höhle. Biege an der Kreuzung nach rechts ab. Überquere die Lücke mit Hilfe des violetten Lums und gelange mit der beweglichen Totenkopfplattform zum äußersten Ende. Gebrauche den nächsten violetten Lum, um dich hinüber zu schwingen. Doch sei vorsichtig, wenn du versuchst, zwischen den Wänden hinauf zu klettern, sie bewegen sich nämlich auseinander. Deshalb brauchst du genügend Höhe, um zu schweben, andernfalls fällst du ins Wasser.

Benutze den nächsten beweglichen Totenkopf, um das Überqueren fortzusetzen. Dann springe auf die kleinen Plattformen und sammle die Yellow Lums ein. Doch halte Ausschau nach den Nightmares! Eine weitere bewegliche Totenkopfplattform erhebt sich, die dich nach oben trägt. So gelangst du an die goldene Kugel. Um sie zum Pyramidenraum zurückzubringen, musst du sie zwischen den Felsvorsprüngen in die Luft werfen und so zum Ausgangspunkt zurückkehren. Am Ende schwinde dich hinüber zum Eingang, nimm dann die Kugel mit in den Pyramidenraum und platziere sie auf dem rechten Sockel.

Nun kehre zurück zur Kreuzung und gehe nach links in einen weiteren Raum, der mit ungesundem Wasser angefüllt ist. Springe auf

die beiden Totenköpfe, so dass der zweite dich auf die Höhe des sich drehenden Vorsprungs emporhebt. Springe hinauf und drehe dich um. Du erblickst drei gelbe Lums auf dem Felsvorsprung hinter dir. Sammle sie ein, springe zurück und überquere den rotierenden Vorsprung. Am äußersten Ende findest du die silberne Kugel. Um sie zum Pyramidenraum zu schaffen, musst du sie zwischen den Plattformen zurückwerfen. Das kann bei den beweglichen Plattformen ganz schön nervig sein, also achte darauf, dass du das richtige Timing hast. Platziere die silberne Kugel auf dem linken Sockel, um die Tür zu öffnen. Gehe hinein und sammle den Super Lum ein, bevor du dich ins Loch fallen lässt. Achte drinnen auf die scharfkantigen Kristalle.

Wenn du im Raum unten angekommen bist, ist alles verdächtig ruhig. Sobald du dich vorwärts bewegst, wirst du merken, dass du nicht alleine bist. Hier ist ein Monster, das beabsichtigt, dich zum Mittag zu veraschen! Dieser Abschnitt ist ziemlich schwierig, denn es gibt hier zahlreiche Dinge, die dich töten können. Nicht nur, dass du über die scharfkantigen Kristalle springen oder sie zerschmettern musst. Du musst zudem über die Löcher im Boden springen und dem Monster ausweichen, das hinter dir herjagt! Wenn du mit irgendetwas zusammenstößt, wird es dich fangen und fressen. Also werde nicht langsamer. Achte darauf, dass du die Super Lums einsammelst, während du den Stick nach vorn drückst, um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren.

Wenn du unter angekommen bist, wirst du mit dem widerlichen Monster einen Kampf eins zu eins austragen. Das einzige Problem dabei ist, dass egal wie oft du auf ihn schießt, du ihn nicht verletzen kannst. Statt dessen konzentriere dich darauf, seinen Feuerkugeln auszuweichen, und warte, bis er Totenköpfe nach dir wirft. Schieße auf den ersten Schädel, kurz bevor er dich erreicht, um ihn zu stoppen. Dann springe auf den Schädel und schieße auf den nächsten, um eine Brücke zum Monster zu schlagen. Wenn du dort bist, wird es wegrennen, so dass du das Ganze wiederholen musst. Schaffe eine Brücke mit den Schädeln, die es nach dir geworfen hat.

Nach dem dritten Mal musst du deine Jagdmethode ändern. Weiche den Feuerkugeln aus und schieße die violetten Lums ab, um auf seine

Plattform zu schwingen. Hier wartest du auf das Monster, das dich aus der Distanz erneut mit Schädeln bewirft. Mit diesen Schädeln kannst du die nächste Plattform erreichen und von dort zu den kleineren Vorsprüngen springen, um zum Monster zu gelangen. Vom äußersten Ende wird es dich in schneller Folge mit Schädeln beschießen. Also versuche, sie möglichst eng zusammenzuhalten, damit du nicht herumschweben musst und am Ende noch ins Wasser fällst.

Wenn du dann schließlich die Schatzkammer betrittst, musst du entscheiden, ob du den Schatz mitnehmen oder zurücklassen willst. Wenn du gierig bist, wird irgendetwas Unangenehmes passieren. Als bescheide dich lieber. Wie auch immer, sei ein Ehrenmann/eine Ehrenfrau und lasse den weltlichen Tand zurück. Dann nämlich wirst du zurück zu den Sümpfen des Erwachens gebracht, wo du das Lebenselixier erhältst. Netter Zug!

Fünf Der Sumpf

Zurück in der Halle der Türen verschiebst du den Lum nach rechts und dann nach unten, um den nächsten Level zu erreichen. Nachdem du beobachtet hast, wie Razorbeard einen der wertvollen gelben Lums verschlingt (neiii!), findest du dich im Sumpf wieder. Springe auf das Fass und reite darauf durch das Wasser. Schieße dabei alle fliegenden Bomben ab, die dir in den Weg kommen. Steige runter vom Fass, bevor es am Ende versinkt, und springe links auf den schmalen Weg, um einen Piratenkäfig aufzubrechen. Gehe zurück, um auf dem nächsten Fass weiter durch den Sumpf zu reiten.

Springe in die Nische, wo du einige gelbe Lums findest. Steige auf der Leiter bis in die Baumkrone hoch. Ziele und feuere auf den Schalter, um die Brücke herunter zu lassen. Springe hinab und renne schnell den Weg entlang, bevor die Brücke ins Wasser stürzt. Springe auf den Felsvorsprung an der Wand, aber achte auf das Kriegsschiff, das dich unter Beschuss nimmt. Klettere am Ende die Leiter hinauf und gehe rechts in den schmalen Gang. Töte den schlafenden Piraten und breche

den Käfig auf, um den violetten Lum zu bekommen.

Schwinde dich mit dem Lum hinüber zum Fass. Reite darauf bis zum Ende des Flusses, doch passe auf, dass dich die Geister nicht runterwerfen, und denke daran, unterwegs die gelben Lums einzusammeln. Am Ende springe hinüber zu den schmalen, grasbewachsenen Felsvorsprung und beschieße den Käfig, der darunter hängt, um einen weiteren gelben Lum zu erhalten. Schwebte anschließend hinunter auf den Weg und laufe bis nach oben. Benutze dabei den violetten Lum, um dich zur Nische zu schwingen, und breche den Piratenkäfig auf. Springe zurück und setze deinen Weg fort entlang des Docks bis zum trockenen Gebiet um die Ecke. Drehe dich um und schieße auf den Piratenkäfig hinter dir, bevor du durch die Öffnung gehst.

Du gelangst zu einem großen See, in dem Piranhas schwimmen. Springe auf den Baumstamm und halte dich von seinem Ende fern. Du landest sicher am anderen Ufer, ohne von den Piranhas gefressen worden zu sein. Laufe zwischen den Bäumen hindurch und töte den Piraten hinter der nächsten Ecke. Danach schieße auf den Schalter an der rechten Wand. Laufe die ausgedehnte Plattform entlang und folge dem Weg, der um die Bäume führt. Weiche den herunterfallende und rollenden Fässern aus. Springe über die Blöcke, um den grünen Lum zu greifen, und gehe weiter über die Felsvorsprünge. Hüpfte über die Lücken und meide die Fässer entlang des Weges.

Wenn du die Metallplattform erreicht hast, die am Ende von Fackeln umgeben ist, gehst du links auf den gelben Lum zu, um den Schalter zu finden, der die Brücke herunterlässt. Laufe über die Brücke und benutze sie, um in den Baum zu springen. Doch bereite dich dort auf einen Roboter-Piraten vor. Du kannst ihn nicht erschießen, also springe zur Seite, wenn er auf dich zuläuft, und er wird über den Felsvorsprung in den Abgrund laufen. Weiter den Weg entlang drückst du links auf den Knopf, um die Laser auszuschalten. Laufe dann schnell nach rechts rüber, bevor sie wieder aktiviert werden.

Laufe durch den Eingang und den Abhang hinunter und springe über die Fässer, die dich zu überrollen drohen. Danach gehe links in den Raum mit den Rohren. Zerschiesse den Käfig, um den Teensie zu befreien,

und schaue ihm zu, wie er das Trampolin benutzt, um nach oben zu kommen. Bevor du ihm folgst, drehe dich um und schieße auf den Käfig, der sich bei der Fassrutsche befindet, die du soeben herunter gelaufen bist. Wenn du alle Käfige zerstört hast, springe mit Hilfe des Trampolins nach oben, um die gelben Lums zu holen. Gehe danach durch das Portal.

Sechs **Der Weg des Lebens**

Dieser Abschnitt des Spiels ist weniger ein eigenständiger Level, sondern ein Wettlauf gegen die Zeit. Deine Aufgabe ist es, Ly durch den Level zu folgen. Du darfst sie nicht schlagen, bleibe nur innerhalb des Zeitlimits. Mit Hilfe der Spinnweben kannst du zu den entfernten Vorsprüngen gelangen. Klettere hinauf und über die Ranken. Laufe dann schnell über die zusammenbrechenden Plattformen, bevor du hinunter stürzt. Um Zeit zu sparen, läufst du über die glimmernden Inseln, die gleichzeitig als Restart-Punkte dienen, falls du vorzeitig ablebst. Sammle auf jeden Fall alle gelben Lums ein, um deine Energie zum Ende des Rennens zu erhöhen!

Sieben **Die Zuflucht von Wasser und Eis**

Sobald du durch das Portal gekommen bist, sei bereit für einen Piraten, der über dir auf dem Felsvorsprung steht. Er hat den Vorteil, sich durch den Sand wühlen zu können, deshalb schieße sofort auf ihn, wenn er sich zeigt. Töte ihn, bevor er dich töten kann. Danach drehst du dich um und läufst zum See. Du kannst zunächst über die hölzerne Pier laufen und den Piratenkäfig zerstören, bevor du zurückläufst und die Klippe hinauf zur Höhle kletterst. Betrete die Höhle und gehe ins Wasser. Tauche durch den Tunnel und sammle die blauen Lums ein, um genügend Luft zu haben. Am Ende tauchst du wieder auf und siehst einen kleinen Raum. Springe hinein und breche den Käfig auf. Tauche dann wieder zurück zu der ersten Höhle.

Klettere auf der gegenüberliegenden Seite des Höhleneinganges hinaus und kraxe die Strickleiter hoch. Springe ab und gehe den Abhang zum felsigen Gebiet hinunter. Töte den Piraten zwischen den Sockeln und gehe dann zum rechten Gebilde. Gehe den Abhang nach rechts hinauf. Nimm das Fass und benutze es, um die Tür zu sprengen, an der du soeben vorbeigekommen bist. Hol dir ein weiteres Fass und gehe dann zurück am silbernen Sockel vorbei, um eine andere Tür zu öffnen. Gehe hinein und sammle die silberne Kugel auf. Kehre dann zurück nach draußen und platziere sie auf dem linken Sockel. Gehe durch die Tür, in deren Nähe du das Pulverfass gefunden hast, und mache das gleiche mit der goldenen Kugel. Wenn beide Kugeln am richtigen Platz sind, öffnen sich die Türen des Tempels. Gehe in den Tempel hinein. Klettere im Außenbereich den Hang hinauf und sammle die gelben Lums ein, bevor du durch die dunkle Öffnung gehst.

Wenn du in dieser Mondlandschaft ankommst, bewege dich vorwärts und rutsche den glatten Abhang hinunter. Versuche, dich in der Mitte zu halten, lass dir genügend Platz zu den Seiten, um Fehler zu vermeiden. Bewege dich nur, um die gelben Lums einzusammeln, die sich zu beiden Seiten der Route befinden. Unten erwartet dich Axle, der Tempelwächter. Um ihn zu töten, musst du vorwärts springen und dich an den verschiedenen violetten Lums vorwärts schwingen, die über dem Abhang hängen. Falls du hinunter fällst, wirst du ganz unten landen und musst von vorn anfangen. Schieße am Ende auf den mit Pfeilen markierten Stalaktiten. Er stürzt hinab und tötet den Wächter. Nun kannst du zurückgehen und die violetten Lums erneut überqueren, um die Plattform zu erreichen, auf der sich der Stalaktit befand. Dort angekommen, folge dem Weg bis oben zur Säule. Hier erhältst du die erste der vier Masken des Polukus!

Acht Die Menhir-Hügel

Wenn du die Menhir-Hügel betrittst, triffst du Murfy, der dir einige Ratschläge über die wilden Muscheln gibt, die hier leben. Um es über den dornigen Boden zu schaffen, musst du eine dieser Muscheln

zähmen. Stelle dich in die Nähe der Dornen und warte, bis eine Muschel auf dich zufliegt. Wenn sie näherkommt, laufe davon und bringe sie dazu, dich im Kreis zu jagen. Schließlich wird sie Qualm ausspucken und anhalten. Das ist deine Chance, um auf sie zu springen und über die Dornen zu fliegen. Fliege auf die geschlossene Tür zu und springe dann schnell ab. Die Muschel wird die Tür aufsprengen und dir Zugang zu dem Piratenkäfig geben. Zerstöre den Käfig, gehe nach links und klettere die Treppen hoch zur Piraten-Militärakademie. Du könntest an den beiden schlafenden Piraten vorbeischieben, doch um die linke Tür zu öffnen und an den Piratenkäfig zu kommen, musst du die beiden Piraten töten. Es bleibt dir überlassen. Anschließend gehst du durch die Öffnung und zurück nach draußen.

Dort steht eine weitere Muschel für dich bereit. Doch zuvor solltest du den federnden Pilz am Baumstamm benutzen, um zu dem violetten Lum hoch zu springen. Schwinde dich hinüber zu dem Balkon über der Treppe und sammle den gelben Lum ein. Schieße auf den rechten Käfig, um mehr davon zu bekommen. Nun lass dich wieder runterfallen und klettere auf die Muschel. Benutze dabei die gleiche Technik wie zuvor. Reite auf der Muschel durch den dornigen Korridor. Du musst besonders vorsichtig sein, um nicht an die Wände zu stoßen oder mit den dornigen Zweigen oder den Kisten auf dem Dock zu kollidieren, denn dann explodiert die Muschel! Wenn du es geschafft hast, fliegst du in Richtung der Rampe und springst ab. Die Muschel wird dann oben die verschlossene Tür zertrümmern. Mache dir keine Sorgen, wenn es dir misslingt, denn an der Seite des Hanges befindet sich noch ein Pulverfass.

Gehe durch die Tür und folge dem Gang. Töte den Piraten und drücke den Schalter, der sich um die Ecke befindet, um die Tür zu öffnen. Gehe die Treppe hinunter und treffe Clark. Er ist ein wenig müde. Aber wenn du ihm das Lebenselixier gibst, wird er putzmunter und bricht durch die Wand! Folge ihm durch das Loch und laufe bis zum Ende des Gangs. Er folgt dir. Klettere auf die Kiste und benutze die drei violetten Lums, um den Balkon über dir zu erreichen. Lasse dich durch die Lücke fallen. Drücke den Schalter, um das Tor zu öffnen, und lasse Clark eine weitere Wand durchbrechen.

Folge ihm erneut und gehe die Treppe hinunter, um hinaus zu gelangen. Klettere auf den Stumpf und schwinde dich mit dem violetten Lum hinüber, um den Käfig auf dem gegenüberliegenden Vorsprung zu erreichen. Lasse dich hinunterfallen und laufe zu der wilden Muschel. Springe über sie und betrete hinter ihr die Höhle. Dann klettere die Weinranken hinauf und springe rückwärts ab, um ein verstecktes Sims mit einem Käfig zu finden. Nun kehre zurück nach unten und zähme die wilde Muschel. Fliege auf ihr den steilen Hang hinauf, der sich gegenüber der Stelle befindet, wo du diese Gegend betreten hast. Achte auf die Felsbrocken, die aus dem Boden aufsteigen oder über dir herunterfallen. Dann bahne dir deinen Weg durch die Höhlen zu dem Portal am Fuß der Klippe.

Neun Die Baumkronen

Bewege den Lum hinüber zu dem nächsten Portal, in der Nähe von Globox in der Halle der Türen, und gehe hinein. Du solltest wie ein Wahnsinniger rennen, denn dich erwartet schon bald eine riesige Spinne, die dir am Hintern kleben wird! Klettere an dem Netz außen um die bodenlose Höhle herum, um der angriffslustigen Spinne auszuweichen. Wenn möglich, drehst du dich um und springst, um die Spinne mit deiner magischen Faust zu treffen. Außerdem kannst du von ganz oben in die Mitte springen und den violetten Lum packen, der dort hängt. Dies ist notwendig, um die zwei Käfige zu erreichen, die an den seitlichen Felsvorsprüngen schaukeln. Schließlich kommst du nach oben und kannst in die Wandnische schlüpfen. Gehe hinein und schwebe über den breiten Abgrund, bevor du am Ende in die Grube fällst.

Wenn du dort ankommst, laufe die linke Planke hinunter, um an deren Ende den Piraten zu töten. Das Schild besagt, dass der Staatsfeind Nr. 2 hier gefangen gehalten wird. Stelle dich auf die schmale Plattform und schieße auf den Schalter, um den Käfig zu öffnen und den Gefangenen zu befreien. Nun gehe zurück, laufe die rechte Planke hinunter und folge ihr durch den Gang, wo du in den

nächsten Level hinunterspringst. Springe auf die weit geöffnete Blume und lass dich von ihr hinauf auf den Felsvorsprung tragen. Gehe durch die linke Öffnung. Folge dem Weg. Töte den Piraten und gehe dann hinein, um erneut auf Globox zu treffen.

Wenn du erst einmal den silbernen Lum erhalten hast, laufe den Weg an der Seite des Berges hoch. Gehe oben durch den Torbogen und töte den Piraten in der engen Passage. Du kommst zu einer kleinen Lichtung. Wenn du rechts auf die Kisten springst, kannst du den violetten Lum in der Luft greifen, um dich hinüber zum Käfig zu schwingen. Von dort schwingst du dich mit Hilfe des violetten Lums wieder zurück und schwebst zum Balkon hinüber, um den Super Lum einzusammeln. Lasse dich hinunterfallen. Nun springe in die Hecke und gehe zur Tür hinüber. Sie werden dich nicht als Rayman erkennen und öffnen dir die Tür! Gehe hinein und breche den letzten Käfig auf, um den Teensie zu befreien, der dir das Portal zur Halle der Türen öffnen wird.

Zehn Walbucht

Gehe zum nächsten Portal, das dich zur Walbucht führt. Dort angekommen, laufe vorwärts und halte rechts auf das große Fischbecken zu. Du kannst hochspringen und dich am Rand des Beckens festhalten, dich hochziehen und dann ins Wasser fallen lassen. Tauche unten durch die Öffnung und sammle den gelben Lum über der Schatztruhe ein. Schwimme wieder hinauf und tauche auf der linken Seite auf. Drücke den Schalter, um die Strahlen außerhalb des Beckens auszuschalten. Springe aus dem Wasser, doch achte auf das Fassmonster, bevor du durch die neue Öffnung gehst.

Gehe nach rechts bis zum Ende des Seilweges und springe hinunter. Gehe unter die nächste Seilbrücke. Halte dich daran fest und schwinde dich hinüber, um die gelben Lums dort einzusammeln. Kehre zurück und springe wieder nach oben auf die erste Seilbrücke. Überquere sie und betrete die Höhle am Ende.

Nähere dich dem Boot und springe und schieße, um den Piraten zu

töten, der sich oben auf dem Deck befindet. Gehe nach rechts und klettere auf die Fässer, springe hinüber zu der gegenüberliegenden Strickleiter. Dann klettere ins Boot und springe durch das Fenster hinaus, um zum Sims auf der anderen Seite zu schweben. Dann machst du kehrt und drückst den Schalter an der Wand, um die Strahlen auszuschalten. Lasse dich fallen und laufe zur gegenüberliegende Seite des Raumes. Gehe durch die Öffnung, die ursprünglich durch die Laser blockiert wurde.

Im Gang rollen nach kurzer Zeit Fässer auf dich zu, über die du hinwegspringen musst. Sammle unterwegs die gelben Lums ein und biege am Ende des Korridors nach rechts ab. Nun läufst du auf den Gang und springst ins Wasser. Begib dich zur Insel hinüber und töte dort den Piraten. Gehe in den kurzen Gang links hinein und schnappe dir das Pulverfass. Dann gehe nach links zurück und benutze das Fass, um die verschlossene Tür aufzusprengen. Breche den Käfig auf, um den Super Lum und den violetten Lum einzusammeln. Jetzt kannst du auf die Bäume klettern. Schwinge dich mit Hilfe des violetten Lums hinüber zum Balkon über der Tür.

Gehe durch den Tunnel, und du wirst wieder nach draußen an den Strand gelangen. Laufe vorwärts und höre, was Murfy dir erzählt, bevor du ins Wasser springst und nach unten tauchst. Du wirst den Wal Carmen treffen, der hinter Laserstrahlen gefangen ist! Nimm den linken Weg und folge ihm bis an die Oberfläche. Springe aus dem Wasser und nimm den Weg direkt vor dir, um den Schalter zu finden, der Carmens Gefängniszelle deaktiviert. Sobald du sie befreit hast, drehe dich um und zähme die wilde Muschel, die hinter dir aufgetaucht ist. Wenn du auf ihr reiten kannst, fliege zurück den Hang hinauf, über den du das Gebiet betreten hast. Mit dem Booster kannst du den Abgrund überqueren. Springe rechtzeitig ab, bevor die Muschel mit der Tür kollidiert und sie aufsprengt. Gehe hinein und steige die Treppe hinauf. Oben findest du einen Käfig.

Gehe nach links und lasse dich vom Gang ins Wasser fallen. Tauche hinunter und folge Carmen durch das Wasser. Sammle dabei ihre Luftblasen ein, um deinen Luftvorrat so groß wie möglich zu halten. Wenn du durch die erste Unterwasserpassage gelangt bist, musst du

dich mit Piranhas um die Luftblasen zanken. Falls sie die Luftblasen eher erhaschen als du, wirst du ganz sicher ertrinken! Schließlich erreichst du ein gesunkenes Piratenschiff. Tauche auf der linken Seite tief hinunter und schwimme durch den Unterwassertunnel, sammle dabei die blauen Lums auf und tauche am entfernten Ende auf. Benutze das Trampolin, um die roten Lums zu schnappen, und schwimme dann wieder zurück. Gehe ins Schiff und sammle die gelben Lums ein. Dann tauche in dem kleinen Raum auf, um Luft zu holen.

Laufe zum Ende des Gangs und lasse dich unterhalb ins Wasser fallen. Schwimme hinüber zu dem Piratenschiffwrack. Klettere an Bord und benutze die Takelage, um ganz oben den Balken zu erreichen. Gehe nach rechts und laufe vorwärts. Dann springe und schwinde dich am violetten Lum zum Krähenest hinüber, wo du einen Piratenkäfig findest. Lasse dich fallen und klettere wieder an der Takelage hinauf. Gehe diesmal nach links und springe auf die Plattform, von der Wasser herunter rinnt. Sammle die gelben Lums ein und springe hinüber auf den trockenen Sims. Dann kletterst du über die Strickleiter hinunter zu der kleinen Nische an der Seite. Bringe den Roboterwächter dazu, dich zu jagen, und stoße ihn vom Sims ins Wasser hinunter. Gehe dann durch den Tunnel und breche den Käfig auf. Folge dem Teense die Strickleiter hinauf und über den Abhang nach unten. Dort öffnet er dir das Portal zur Halle der Türen.

Elf Die Zuflucht von Stein und Feuer

Du solltest dich nun um die zweite der Masken des Polukus kümmern. Springe in das Portal, das zur Zuflucht von Stein und Feuer führt, laufe vorwärts und springe an der Kante ab. Schweben hinunter auf den schmalen Weg. Laufe auf dem Vorsprung entlang und hinüber auf die gegenüberliegende Seite. Du stößt auf einen Piraten. Nimm ihn nicht auf die leichte Schulter, er wehrt sich ganz beachtlich! Wenn er tot ist, läufst du weiter und springst auf das Gitter, um dich zum Turm hinauf zu katalisieren. Laufe dann die Schräge aus Metall entlang bis ans Ende und

schieße auf die Bandage an der Wand, um einen violetten Lum freizulegen.

Verwende diesen Lum, um dich über die Lava zu schwingen, dabei sammelst du auch den gelben Lum auf der Säule ein. Begib dich zum untersten Felsvorsprung und drehe dich um. Schieße auf die nächste Bandage, um einen zweiten violetten Lum freizugeben. Schwinde dich zurück und verwende den zweiten Lum, um einen weiteren gelben Lum einzusacken, bevor du zum unteren Felsvorsprung zurückkehrst. Gehe rechts durch die Öffnung, folge dem Gang und bereite dich auf den nächsten harten Piratenbrocken vor, der sich über dem Abgrund befindet. Springe zu der Stelle, wo er gestanden hat, und gehe links in die Öffnung. Überquere die schmalen Felsvorsprünge über der Lava, bis du das Netz an der Decke erreichst.

Schieße auf die Pflaume, die links hängt, so dass sie herabfällt. Springe anschließend hinunter und benutze sie als Plattform, um das Netz zu erreichen, bevor sie in der Lava versinkt. Klettere über das Netz. Auf halbem Wege lässt du dich kurz fallen, um zu einem anderen Netz zu wechseln. Achte dabei immer auf die Nightmares, die dich herunterstoßen wollen. Am anderen Ende angekommen, lässt du dich auf den Felsvorsprung fallen und schießt auf die nächste Frucht, bevor du auf sie springst. Schieße auf die Wand, und du bewegst dich kühlen Fußes auf der Pflaume durch die Lava. Springe auf der anderen Seite hoch und klettere an den Felsvorsprüngen hinauf. Oben gehst du dann durch die Öffnung.

Zurück im Freien hörst du dir an, was Murfy über Pflaumen zu berichten hat. Schnapp dir die rechte Pflaume und benutze sie, um nach links an der Lava entlang zu hüpfen. Am anderen Ende stößt du auf einen Tempel. Gehe hinein und über die Plattformen zum entfernten Ende, weiche dabei den Flammen aus, die aus den Wänden schießen. Klettere auf die Säule und springe zu dem Käfig hinüber, um ihn zu öffnen. Lasse dich dann in die Nische treiben und schieße dort auf das Hindernis, um den Weg freizulegen. Treffe den Stalaktiten und überquere damit das große Lavabecken. Auf der anderen Seite gehst du weiter den Gang entlang.

Schieße auf den nächsten Stalaktiten und überquere die Abgründe

bis zur nächsten Plattform. Dort ballerst du auf die Bandagen auf den Säulen, damit sie herunterfallen und eine Brücke bilden. Gehe hinüber zur anderen Seite und schwebe über den Abgrund zum darunter liegenden Weg. Folge ihm und schieße auf einen weiteren Stalaktiten, um hinüber zur sechseckigen Plattform zu gelangen. Die Plattform trägt dich über den Lavastrom zu einer Kammer. Springe dort auf die Blöcke. Klettere an den verschiedenen Säulen nach oben, schieße unterwegs auf den Käfig, und gehe dann durch die kleinen Kammern zu dem Sims über der Säulenhalle. Schwinge dich am violetten Lum hinüber zur anderen Seite und gehe dann nach links auf eine schmale Plattform. Schwebe zu dem Block hinüber, der in der Lava treibt, und verwende ihn, um den Strom zu überqueren. Schieße auf die Stalaktiten, um Plattformen zu bilden, mit deren Hilfe du den Flammen ausweichen kannst.

Springe am Ende der Reise herunter und gehe durch den nächsten Gang. Hinter dir kracht ein Tor ins Schloss! Schieße auf eine der drei Sperren, um die dahinterliegenden Räume zu öffnen. Im rechten findest du rote Lums, im mittleren befindet sich ein Piratenkäfig, und im linken wohnt eine Riesenspinne! Töte sie und gehe anschließend durch diesen Raum in einen Gang, wo schon eine wilde Muschel auf einen zünftigen Ausritt wartet. Doch der wird kein Zuckerschlecken. Du musst über Abgründe springen, fliegst eine Schleife und musst schon bald darauf Vollgas geben, um genügend Tempo für das Überqueren eines verdammt großen Abgrunds zu haben. Jetzt fliegst du über den engen Gang und hältst dich rechts. Folge dem Pfad über die Lava und springe schließlich hinüber auf den letzten Weg. Auch hier solltest du wieder rechtzeitig abspringen, denn die Muschel rammt sich in die Wand und sprengt sie!

Gehe durch die Öffnung, und du befindest dich auf einem Sims hoch über dem Tempeleingang. Laufe über den Stamm und schnapp dir die gelben Lums. Lasse dich dann fallen und benutze die Pflaume, um wieder zurück durch die Lava zu treiben. Passiere die Stelle, an der du dieses Gebiet betreten hast und fahre weiter den Lavastrom hinab. Springe schließlich auf den metallenen Block und folge dem Pfad die Schräge hinauf bis nach oben. Erledige den Piraten und zerstöre den Käfig, bevor du wieder zurück zum Fuß des Hanges gehst. Überquere

dort die Plattformen und springe durch die Öffnung in der Wand.

Laufe in das mit Gras bewachsene Gebiet und bereite dich auf einen Kampf vor. Hier musst du ein ziemlich fieses Monster töten, doch es taucht nur dann auf, wenn du wegschaust. Finde heraus, hinter welchem Felsen es sich versteckt, und locke es heraus, indem du zur Seite schaust. Drehe dich dann schnell herum und verpasse ihm eine. Wiederhole das so lange, bis das Monster den Löffel abgibt. Es hinterlässt dir ein Pfläumchen, auf das du springen und so die Öffnung oben links im Felsen erreichen kannst. Laufe dahinter den Gang entlang.

Am Ende des Gangs fällst du hinunter in einen Tunnel. Schnapp dir die herabfallenden Pflaumen und springe mit ihrer Hilfe durch die Lava. Hier gibt's allerdings Lava, die selbst für eine zähe Pflaume zu heiss ist. Halte dich also nach Möglichkeit von den gelb glühenden Bereichen fern. Anschließend schwebst du den tiefen Abgrund hinunter und sammelst unterwegs alle roten und gelben Lums ein. Bewege dich jetzt hin und her, um den Tentakeln auszuweichen, die aus der Wand heraus nach dir fihern. Sie kommen von links, von rechts und von oben. Halte also rechtzeitig Ausschau nach Löchern in der Wand. Wenn du das Ende erreicht hast, lässt du dich in das Loch fallen. Du erreichst einen Tunnel und treibst hier auf der Lava weiter stromabwärts. Hüte dich wieder vor der gelb glühenden Lava!

Gehe am anderen Ende des Tunnels durch den Torbogen und schwebe hinüber auf die Spitze der Säule vor dir. Schnapp dir die goldene Kugel und laufe anschließend zum Rand, wo du links die nächste Säule erblickst. Um nach unten zu gelangen, musst du die Kugel an den Säulen entlang werfen und ihr nach unten folgen. Dort angekommen läufst du die Stufen hinunter und hin zu dem schmalen Stück Lava. Wirf die Kugel in die Luft und schieße auf die Pflaume. Wenn sie bei dir ankommt, steigst du auf und wirfst erneut die Kugel in die Höhe. Schieße wiederum, um auf die andere Seite zu gelangen. Schleudere die Kugel durch die Öffnung, springe ab und bringe sie in die nächste Kammer, wo du sie schließlich auf den linken Sockel setzt.

Sobald sich die Wände nicht mehr bewegen, springst du über die Lava und läufst vorwärts. Klettere die Stufen hinauf und gehe oben

durch die Öffnung. Du landest unten auf der Plattform und gelangst wieder in den vorherigen Lavaraum. Nimm die Pflaume und springe stromabwärts über die Lava; diesmal gehst du am Ende durch die umgedrehte Tür. Nimm dir am Abhang die nächste Pflaume. Schieße auf die Wand am Ende, um sie zu zerstören. Pass aber auf, dass du nicht in die gelbe Lava gerätst. Jetzt springst du durch das Loch und überquerst die Plattformen bis ans andere Ende. Betrete oben den Gang und gleite den Hang hinunter. Bremse rechtzeitig, um die scharfen Kurven nehmen zu können. Unterwegs springst du und schwingst dich mit einem violetten Lum weiter, bevor es weiter den Hang hinab geht. Schließlich landest du in einem Loch.

Du befindest dich wieder im Raum mit den Sockeln, diesmal allerdings auf einer höheren Ebene. Über die Plattformen oben gelangst du zu der silbernen Kugel. Schnapp sie dir und lasse dich fallen. Bringe die Kugel zum silbernen Sockel auf der anderen Seite der Lava. Dadurch weckst du Umber, den zweiten Tempelwächter. Klettere hinauf, springe auf seinen Kopf und lasse dich von ihm durch die Lava tragen. Springe ab, bevor er vollständig versinkt, und steige dann die Stufen hinauf zur zweiten Maske!

Zwölf Die Echohöhlen

Springe durch das Portal. Du siehst, wie ein Pirat durch eine Tür im Boden verschwindet. Um die Tür zu öffnen und ihm nachzujagen, musst du vier verschiedene Schalter aktivieren, die sich in diesem Level befinden. Töte den Piraten, der zu Beginn des Levels auf dich wartet, und halte dich dann rechts. Gehe die Treppe hinauf zum ersten Schalter. Drehe dich anschließend um, springe vom Gang herunter und schwebe auf den mit Gras bewachsenen Felsvorsprung hinab. Springe in das Loch und falle dann links in das Becken. Schwimme hindurch und klettere an der anderen Seite wieder hinaus. Betätige den Schalter im kleinen Raum, bevor du wieder zurück durch das Becken schwimmst.

Hol dir die Pflaume vom Baum. Laufe und wirf sie auf den Roboterpiraten, so dass sie auf seinem Kopf landet. Springe auf ihn und federe hinauf zur Strickleiter. Klettere empor und springe zur nächsten Leiter. Oben gehst du durch den Torbogen und holst dir einen Super Lum.

Falle zurück auf den Boden und laufe vorwärts. Überquere die beiden Säulen, um in das bewaldete Gebiet vor dir zu gelangen. Hinter einem der Bäume findest du einen Super Lum. Lasse dich am Ende von der Kante fallen, und du landest in einem leeren Becken. Gehe nach links und den Hang hinauf. Bekämpfe den Piraten und drücke anschließend auf den Schalter hinter ihm. Wende dich zur gegenüberliegenden Seite und drücke auf den Knopf, um einige Plattformen im Becken anzuheben. Klettere schnell über sie nach oben, denn sie werden von einem Timer gesteuert. Klettere an der Strickleiter hinauf zur Öffnung. Folge dem Gang zum Rand einer hohen Klippe.

Springe über die Plattformen und lasse sie so hoch wie möglich ansteigen, bevor sie umstürzen. Gehe hinüber zum Wasserrad und betrete das Gebäude über die Treppe auf der linken Seite. Drücke den Knopf, um die Tür zu öffnen. Laufe hinein, bevor sie sich wieder schließt, und drücke draußen auf den letzten Schalter. Die Tür am Startpunkt ist jetzt geöffnet. Springe zurück nach unten und laufe über die Treppe zu der Tür im Boden.

Schnapp die unten zunächst einmal das Pulverfass, um damit die Tür in der Nähe deiner Einstiegsstelle zu sprengen. Zerstöre den Käfig dahinter. Laufe zurück und hole dir ein weiteres Pulverfass. Stelle dich neben die brennende Fackel, um die Lunte anzuzünden, und bereite dich auf eine raketenschnelle Reise vor! Versuche, nach der ersten Kurve auf den Turm zuzuhalten. Springe dort vom Fass und lande auf dem Sims, der den Turm umgibt. Mit dem Trampolin erreichst du den Käfig über dir und kannst ihn zerstören. Besorge dir nun ein neues Pulverfass, zünde die Lunte an und setze deinen Rundflug fort. Am anderen Ende des Ganges springst du auf den Vorsprung vor dem Haus und lockst den Roboterpiraten heraus, so dass er ins Wasser fällt. Hole dir das Pulverfass, das sich in der Nähe der Türen befindet, drehe dich um und wirf es auf den Schalter an der Wand hinter dir. Lasse es

ordentlich krachen!

Die Türen am Ende sind nun geöffnet. Gehe hindurch, und du gelangst zu einem anderen Weg. Nimm dir wieder ein Pulverfass, stelle dich in den Schatten und wirf das Fass nach oben, um den Käfig zu sprengen. Nun holst du dir noch ein Fass und fliegst damit durch den niedrigen Tunnel und durch die Schiebetür und springst am Sims auf der anderen Seite ab. Töte den Piraten und gehe durch die Öffnung, wende dich sofort nach links, und du landest auf einem Netz. Springe hoch und schnappe nach den Seilen über dir. Klettere hinüber und schieße auf den Käfig, der gegenüber hängt. Lasse dich wieder fallen und kehre zum ersten Raum zurück. Gehe nach links und drücke den Knopf, um das Tor zu öffnen. Nun musst du den Gang entlang laufen, das Pulverfass schnappen, die Lunte anzünden und durch den Gang zurückfliegen, bevor sich das Tor wieder schließt.

Gehe durch die Torbögen und ziele am anderen Ende nach oben. Springe ab und lande an den Seilen an der Wand. Beeile dich, denn die Seile und die umgebenden Plattformen werden unter dir einstürzen, wenn du nichts unternimmst! Hole dir am anderen Ende das Fass und fliege schnell nach links, um eine andere Plattform zu erreichen. Klettere nun links hinauf aufs Dach und gehe herum, um einen Käfig zu finden. Zerstöre den Käfig, befreie den Teensie und laufe wieder nach unten. Gehe durch die Öffnung, und du entdeckst das Portal, durch das du den Level verlassen kannst.

Dreizehn Die Klippe

Dies ist ein echt hartes Rennen, vom Anfang bis zum Ende! Sobald du diesen Level betrittst, eröffnet das Piratenschiff das Feuer auf dich. Bewege dich möglichst schnell über die hölzernen Pfade, damit du nicht getroffen wirst und in den Abgrund stürzt. Halte dich eng am Felsvorsprung, springe über die kleinen Löcher und benutze Seile, um die größeren Abgründe zu überqueren. Wenn du still stehst, wird alles in sich zusammenstürzen. Bleibe nicht eine Sekunde lang stehen! Springe

über die Muscheln, die auf dich zukommen, und verwende die violetten Lums, um an Höhe zu gewinnen und wieder hinunterzuschweben. So bleibt dir ein wenig Zeit, um auf Käfige zu schießen, die du hier entdeckst. Am Ende drückst du auf den Schalter, um die Laserstrahlen abzusenken, und rennst in den nächsten Abschnitt.

Auch hier musst du wieder den Salven des Piratenschiffs ausweichen. Laufe den Gang entlang zum Turm am anderen Ende. Du musst außen herum laufen und dich dabei vor den Explosionen in Sicherheit bringen. Bald schon versinkt der Turm jedoch im Wasser, so dass du dich jetzt doppelt so schnell bewegen musst! Wenn du Seile findest, klettere daran hinauf, und springe auf Trampoline, um ganz nach oben zu gelangen. Dort tötest du den Piraten und drückst auf den Schalter, der sich hinter ihm befindet, bevor du links am Netz hinaufkletterst und einen weiteren Schalter aktivierst. Dieser schwenkt einen Steg herüber, über den du laufen kannst. Schnappe dir die gelben Lums und sprinte bis zum Ende weiter. Schweben dann über die Öffnung vor dir.

Wenn du wieder draußen bist, geht's erneut mit Speed über schmale, hölzerne Pfade, während dich das Schiff beharkt. Laufe um die Klippe herum und überquere größere Spalten mit Hilfe der Seile, bis du am Ende den großen Abgrund erreichst. Springe ab und schweben bis ganz nach unten. Sammle dabei die gelben Lums ein und schieße auf die fliegenden Bomben, die dich aufs Korn nehmen. Lande schließlich auf dem hölzernen Pfad und laufe weiter um den Berg herum zur großen Öffnung am anderen Ende.

Laufe den Pfad entlang nach draußen zur Schiffswerft. Töten den schwer bewaffneten Piraten, um die Tür auf der linken Seite zu öffnen. Drinnen zerstörst du den Käfig. Der Teensie öffnet für dich ein Portal, das dich zurück zur Halle der Türen bringt. Vorher solltest du jedoch noch nach links laufen, den Hang hinaufklettern und die beiden Super Lums einstecken.

Vierzehn Das Dach der Welt

Schiebe den Lum zum nächsten Portal und springe hinein, um zum Dach der Welt zu gelangen. Du wirst gleich von einem Roboterpiraten empfangen. Lasse dich von ihm vom Rand der Klippe weggagen, laufe dann vorwärts und steige in den Sessellift. Um die Reise mit dem ersten Lift in einem Rutsch zu schaffen, musst du den Sitz um die Achse drehen und sämtlichen Hindernissen ausweichen. Lasse dich nicht gegen eine Wand oder hinter ein Rohr quetschen, wenn du nicht ganz von vorn beginnen möchtest! Versuche, möglichst viele gelbe Lums einzusammeln, und vergiss nicht den grünen Lum auf halber Strecke, der dir die Fahrt ein wenig erleichtert.

Am Ende der Fahrt löst du versehentlich den Alarm aus. Ein Fassmonster taucht auf und stellt sich dir entgegen. Laufe anschließend den Korridor entlang und die Treppe hinauf, um zum nächsten Weg zu gelangen. Springe über die rollenden Fässer und krieche dann rechts durch die Öffnung in einen Raum voller Kisten. Hier erwartet dich schon wieder ein Fassmonster. Anschließend begibst du dich in den linken Teil des Raumes. Benutze die Netze an der Decke der kleinen Nische, um über den Spalt und zum Weg in der rechten Ecke zu gelangen. Sammle hinter dem Torbogen die Boni ein und laufe dann zurück zu der Stelle, wo du das Fassmonster erledigt hast (das hast du doch, oder?). Gehe durch den Torbogen hinter ihm hindurch. Klettere an den Seilen nach oben, folge dem Korridor in den nächsten Raum und töte (schon wieder!) ein Fassmonster. Gehe die Treppe hinauf und durch die Türen am Ende, um zum Portal zu gelangen, das dich zurück in die Halle der Türen bringt.

Fünfzehn Die Zuflucht von Fels und Lava

Wenn du außerhalb der Zuflucht von Fels und Lava landest, läufst du über die Gänge durch den Felsen und springst auf die Seilplattform. Erledige den auftauchenden Piraten und springe dann an der anderen

Seite ab, um auf dem treibenden Fass zu landen. Schwimme damit über das Wasser, aber achte auf die Geister, die hier erscheinen und dich herunterstoßen wollen. Wenn du dich in der Höhle vor dir befindest, springst du auf den Gang und läufst weiter, während du über die herabrollenden Fässer springst. Oben angekommen schwingst du dich mit dem violetten Lum zur gegenüberliegenden Öffnung hinüber, springst ab und schwebst dann hinunter auf einen mit Moos bedeckten Ast.

Laufe über die Äste und weiche dabei den springenden Piranhas aus. Töte alle Augäpfel, die sich dir in den Weg stellen. Überquere die beiden großen Schildkrötenpanzer-Felsen und begib dich zu dem hölzernen Steg. Springe hinunter auf die Planken und drehe dich um. Zerstöre den Käfig und setze einen violetten Lum frei. Damit schwingst du dich über den breiten Abgrund zwischen den Stegen. Laufe weiter vorwärts, springe über die Löcher im Boden und gehe dann durch das Tor in den Tempel. Töte sämtliche Augäpfel und sammle die gelben Lums ein, bevor du durch den nächsten Torbogen gehst.

Folge dem Gang bis ans Ende und in einen Raum. Über die rechte Rampe gelangst du hinauf zum Balkon. Lasse dich fallen und schwebe hinunter, um den herumhängenden Käfig zu zerstören. Anschließend kletterst du wieder hinauf und tötet alle Nightmares, die du erwischen kannst. Gehe am anderen Ende durch den Bogen. Im nächsten Raum tötet du alle Nightmares und überquerst die Plattformen. Benutze die strukturierte Wand, um nach links zum Felsvorsprung zu klettern. Steige in den Tunnel hinab und zerstöre dort die dornigen Tentakeln. Anschließend gelangst du zu einem großen Raum.

Springe auf die seltsame violette Blume und lasse dich von ihr den Weg zurück tragen, den du gekommen bist. Zerstöre wieder die Tentakeln, und wenn du zum ersten Raum gelangst, geht's in ein tiefes Loch hinunter. Spreng die Wand, um den Weg frei zu machen, und springe herunter, sobald die Flammenwerfer der Blume einheizen. Steige auf die nächste Pflanze und setze die Reise fort. Tausche ein weiteres Mal deinen Untersatz und meide dann die Tentakeln, die aus der Wand hervorschnellen. Wenn die Pflanze verschwindet, schwebst du auf die tiefer gelegene Plattform hinunter und gehst durch die Öffnung.

Springe über die kleinen Plattformen in der Lava. Bleibe in Bewegung, denn sie brechen unter dir zusammen. Gelange nach oben auf den Balkon und laufe um ihn herum. Rechts entdeckst du dann einen Knopf. Feuere darauf, springe dann schnell über die auftauchende Plattform hinüber und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum verwendest du rechts die kleine Plattform, um den beweglichen Turm zu erreichen. Warte dort. Wenn der hohe Sims herüberschwenkt, stelle dich darunter und folge ihm durch die Lava. Er dient dir als eine Art Regenschirm. Nun springst du hinten zu dem kleinen Vorsprung und kletterst an der strukturierten Wand nach oben. Schweben zurück nach unten auf den beweglichen Sims und warte, bis er auf einer Höhe mit den kleineren Vorsprüngen um den Turm herum ist. Schließlich kletterst du nach oben und drückst auf den Knopf, um die Tür zu öffnen. Laufe so schnell du kannst hindurch, bevor sie sich wieder schließt.

Folge dem Korridor zum nächsten Raum. Töte unterwegs die Nightmares. Springe über die Dornen, aber achte auf die Tentakel, die sich durch den Boden wühlt. Drücke auf den Knopf und warte dann, bis die Tür sich zu schließen beginnt. Nun drückst du den Knopf erneut. Wiederhole dies, bis sich die Tür weit genug öffnet, um hindurch zu gelangen. Laufe auf dem Sims entlang und springe auf die Plattform hinunter, die sich neben den beweglichen Dornen befindet. Drehe dich schnell um, um den Käfig zu zerstören. Laufe über den Steg, überspringe die Spalten, und behalte ein gutes Tempo bei, damit du nicht in die Lava gestoßen wirst. Wenn du die Säulenreihe erreichst, springst du hinüber und drückst auf den Knopf. Eine Plattform erscheint, auf der du landen kannst. Gehe an der nächsten Gruppe mit beweglichen Dornen vorbei und biege dann nach links ab. Schließlichfeuerst du Schüsse auf den Portal-Block ab, damit die Geschosse abprallen und den Käfig zerstören. Ein Teensie wird befreit, und du kannst wieder zurück zur Halle der Türen gelangen.

Sechzehn Der Weg der Macht

Wieder einer von den Renn-Levels. Diesmal ist es allerdings etwas komplizierter, denn hier gibt's bewegliche Plattformen und es gilt, einige knifflige Sprünge zu schaffen. Zwar kann Ly weit springen und in einem Satz die Teiche überqueren, doch Rayman kann es nicht. Deshalb musst du die Lilienpolster benutzen, um trockenen Fußes hinüber zu gelangen. Bleibe stets in Bewegung und kalkulierte deine Sprünge gut, sonst geht's zurück zum letzten Restart-Punkt. Achte wieder darauf, dass du alle gelben Lums einsammelst, um dein Wissen über die Lums weiter zu vertiefen!

Siebzehn Unter der Zuflucht von Fels und Lava

Zurück bei der Zuflucht von Fels und Lava, bringt dich das nächste Portal nach unten, in die Tiefen der Zuflucht. Wenn du dort ankommst, erscheint Ly und gibt dir eine weitere Spezialkraft: die Fähigkeit, mit dem Hubschrauber zu fliegen! Jetzt, wo du dich sowohl aufwärts als auch abwärts bewegen kannst, ist das Überwinden heißer Lava oder gefährlicher Dornen viel einfacher.

Springe von der Plattform und schwebe hinunter. Drehe dich sofort um zur Wand unterhalb des Felsvorsprungs. Sprenge hier die Wand und steige durch das Loch. Drinnen landest du auf einer Plattform und läufst bis ans Ende. Du kannst den Käfig hinter dem gegenüberliegenden Gitter zerstören, bevor du zum Start-Raum zurückkehrst. Nun fliegst du mit deinem Hubschrauber hoch hinaus und oben durch den dornigen Gang. Meide die Tentakeln und die Nightmares, die auf dich zutreiben. Schließlich landest du auf einer Plattform. Doch was immer du auch tust, berühre nicht die Wände!

Links entdeckst du ein Gebläse. Das ist ungünstig, denn wenn du von hier aus schweben möchtest, wird dich das Gebläse nach vorn pusten, und du kannst nicht mehr anhalten! Springe ab und meide den

Flammenspucker. Gehe durch den großen Bogen hindurch und begib dich dann nach unten zu der schmalen Öffnung. Fliege tief über die Lava hinweg in den nächsten Raum, um der dornigen Decke fern zu bleiben. Achte auf die rotierenden Flammenwerfer vor dir. Lasse dich fallen und fliege unter eine weitere niedrige Decke. Hüte dich vor den Tentakeln, die aus der Wand schnellen, und sprengte das Hindernis am Ende des Tunnels, um den Weg freizumachen. Gehe durch die Öffnung und achte auf die heiße Lava. Schieße auf das nächste Hindernis, bevor du in den dahinter liegenden Raum gehst.

Mache einen Bogen um die Lava, die von der Decke strömt, und sammle alle gelben Lums ein. Schließlich landest du links auf dem Weg. Lasse dich fallen und schwebe hinunter. Zerstöre dabei den Käfig, der unter dem Weg hängt. Dann steigst du wieder hoch und landest auf dem Weg. Laufe bis zum Raum am Ende und töte alle Nightmares. Stelle dich jetzt vor die Säule und schwebe nach oben. Feuere einige Schüsse auf die schräge Kante der Säule, so dass die Geschosse nach unten abgelenkt werden und dort das Hindernis zerstören. Gehe nun herunter zu dem neuen Weg. Wenn du den Boden erreichst, befindet sich hinter dir ein weiteres Gebläse. Mach dich also auf einen flotten Trip gefasst, wenn du deinen Hubschrauber aktivierst.

Der Luftstrom wird dich den Lavaabhang hinaufdrücken, steige also schnell hinauf, um nicht hereinzufallen. Weiche den Strömen von heißer Lava, die von oben herunterfließt, nach links und rechts aus, krieche unter der niedrigen Decke hindurch und steige schnell auf, bevor du in der Magma landest. Bewege dich weiter den Tunnel entlang und fliege über die Dornen, die den Weg versperren, oder krieche unter ihnen hindurch. Halte dich nach dem grünen Lum an der linken Seite, und du gelangst in einen Seitentunnel, wo du zwei Piratenkäfige zerstörst. Kehre zum Haupttunnel zurück, krieche unter der nächsten niedrigen Decke hindurch und gehe weiter in den langen Gang. Hüte dich vor den Tentakeln und sammle die Super Lums ein, bevor du am anderen Ende schließlich durch die Tür gehst.

In dem Raum scheint alles ruhig zu sein... Doch plötzlich taucht hinter dir etwas auf und gibt dir kräftig eins auf die Mütze! Du hast deine

Flugfähigkeit verloren! Du kannst dich nun mit Foutch, dem Wächter dieser Zuflucht, über dieses Missgeschick unterhalten, aber glaube uns, das wird ein schwieriger Kampf. Laufe über die Plattformen vorwärts, springe dabei über Spalten und über die Flammen, die Foutch auf dich feuert. Auf halbem Wege erreichst du ein Spinnennetz. Warte, bis Foutch näher kommt. Springe dann auf das Netz und schwebe hinauf. Drehe dich um und feue auf den Stalaktiten unterhalb der Brücke. Er stürzt auf den Kopf des Wächters und verletzt ihn. Achte darauf, dass du immer außerhalb seiner Reichweite schwebst, sonst haut er dir was vor den Latz, sobald du herunterkommst. Um Foutch zu töten, musst du dies dreimal wiederholen. Bleibe also in Bewegung und halte dich von der Lava fern, wenn der Kampf nicht vorzeitig enden soll.

Wenn Foutch erledigt ist, wird ein violetter Lum freigesetzt. Schieße darauf und schwinde dich auf nach oben auf den Weg. Dann läufst du zum Turm in der Mitte des Gebiets. Lasse dich in das Loch in der Mitte fallen und laufe den Gang entlang, um die dritte Maske zu entdecken.

Achtzehn Das Grab der Alten

Nach einem kurzen Zwischenspiel mit Razorbeard läufst du die Treppe hinunter bis nach ganz unten und untersuchst das Zeichen an der Wand. Springe von dem Tor hinter dir weg, um auf einer Plattform zu landen. Du findest einen Piratenkäfig, den du zerstörst, sowie den Schalter, um das Tor zu öffnen. Kehre zurück und gehe durch das Tor. Eine Spinne landet direkt hinter dir! Jetzt heißt es laufen, Rayman!

Rase den Hang hinauf und weiche den Geistern aus, die unterwegs auftauchen. Oben lässt du dich in die große Grube fallen. Lege den Schalter auf dem Grabstein um und klettere mit Hilfe des Netzes hinter dir wieder nach oben. Springe über die Kisten, die im Wasser treiben. Am anderen Ende springst du in das Loch und kletterst am Netz hinauf, bevor du nach links gehst. Töte den Piraten an der Seite und hüte dich vor der großen Klaue, während du den Gang entlang gehst. Springe auf der anderen Seite der Knochenplattform auf das Netz. Klettere nach

rechts hinauf und drücke den Schalter auf dem Sims. Dann kehrst du wieder zurück zum Eingang dieses Raumes.

Verlasse den Raum und gehe nach links, dann biegst du kurz vor dem Netz nach rechts ab und entdeckst einen neuen Raum. Laufe ans andere Ende dieser Krypta und hüte dich vor den Klauen in den Särgen. Töte den Piraten, der rechts auftaucht, bevor du den Schalter hinter dem linken Grabstein aktivierst. Kehre zum Eingang zurück und klettere außen am Netz hinauf, um oben einen Weg zu finden. Laufe den Gang entlang über das tödliche Wasser und springe über die Kisten, die du mit den Schaltern angehoben hast, hinüber zur anderen Seite.

Klettere am Netz hinauf und lasse dich oben in das Grab fallen. Ziele leicht nach rechts und schieße auf den rechten Zahn, um das Tor anzuheben. Laufe dann nach links und springe auf das treibende Fass. Fahre darauf bis zum nächsten Fass. Klettere auf der anderen Seite am Netz hinauf und töte den Piraten, der dich von oben ins Visier nimmt. Drücke auf den Knopf, um das elektrische Feld zu deaktivieren. Laufe hindurch und lasse dich auf die hölzernen Plattformen fallen. Bleibe nicht stehen, denn sie brechen unter dir zusammen. Laufe zum anderen Ende und springe auf die treibende Plattform, hüpfe über den Laserstrahl und lande links auf dem Fass.

Fahre mit dem Fass weiter und klettere links über das Netz, um ein Pulverfass zu finden. Zünde mit der Fackel die Lunte an und fliege damit zur gegenüberliegenden Plattform. Unterwegs sammelst du die gelben Lums ein. Auf der Plattform wendest du dich nach links und tötest den Piraten. Drehe dich um und springe hoch, um den Piratenkäfig hinter dir zu zerstören. Ein violetter Lum wird freigesetzt, mit dem du dich zurück zur Plattform mit dem Pulverfass schwingen kannst. Kehre zu der Stelle zurück, an der sich der Pirat befand, und laufe durch den Gang in den nächsten Raum.

Schnappe dir auf der rechten Seite den grünen Lum und springe dann links auf das treibende Fass. Fahre darauf den Gang entlang, schieße während dessen auf die Knöpfe, um die elektrischen Felder zu deaktivieren. Wenn du das nächste Fass erreichst, musst du ständig zwischen den beiden hin- und herspringen, um den explosiven

Muscheln auszuweichen, die von oben abgefeuert werden. Wenn du schließlich das Ende des Flusses erreichst, springst du ab und kletterst an der Strickleiter nach oben. Gehe in den großen, offenen Bereich und töte den schwerbewaffneten Piraten, der nach dir hereinkommt. Nimm das Pulverfass und trage es die Treppe hinauf. Spreng die Tür und zerstöre dahinter den Piratenkäfig. Laufe nach links zum Balkon und halte dich am violetten Lum fest. Schwinde dich daran zur Strickleiter hinüber und klettere hinauf, bevor du dich oben in das Loch fallen lässt.

Laufe am Kanal entlang und drücke den Schalter, um in den Technikraum zu gelangen. Dort triffst du erneut auf Clark. Doch irgendetwas stimmt nicht mit ihm... er wird von den Piraten kontrolliert! Um ihn aufzuhalten, musst du auf die drei Knöpfe an den Wänden schießen. So aktivierst du einen Laserstrahl, der durch Raum reicht. Lasse dich nun von Clark verfolgen und locke ihn in den Strahl. Das haut ihn um. Schieße auf die Kiste auf seinem Rücken, bevor er sich wieder erheben kann. Wiederhole dies, bis die Kiste schließlich explodiert und Clark von der Gedankenkontrolle befreit ist. Stelle dich auf ihn und zerstöre oben den Käfig, um den armen Teensie zu befreien. Aus Dank öffnet er dir das Portal zur Halle der Türen.

Neunzehn Die Eisenberge

Wenn du in den regnerischen Eisenbergen ankommst (rostet da nichts?), läufst du den Weg entlang und biegst dann nach rechts ab. Dort klammerst du dich an den violetten Lum. Schwinde dich daran hinüber, um die gelben Lums einzusacken. Springe dann nach links ab und schnapp dir den nächsten violetten Lum. Das gleiche machst du dann noch einmal mit dem violetten Lum auf der gegenüberliegenden Seite des Weges und springst schließlich auf den Weg. Laufe am Ende des Weges durch den Torbogen. Klettere an der Strickleiter empor und laufe durch den Korridor, der dich in einen großen Raum mit vielen beweglichen Plattformen führt.

Schwinde dich am violetten Lum hinüber und lande auf dem

drehenden Sims in der Mitte. Schnappe dir alle gelben Lums und springe in der Mitte über den Laser, damit du nicht getötet wirst. Drücke die beiden Schalter an den Seiten, um das elektrische Feld im Zentrum zu deaktivieren. Lasse dich dann nach unten in das Rohr fallen. Lasse dich wieder nach unten fallen, und du landest draußen. Laufe den Grashang hinauf, töte den Piraten, der hier auf halbem Wege auftaucht, und töte einen weiteren oben auf den Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite. Springe über die Felsvorsprünge und betrete am anderen Ende den Höhleneingang. Folge dem Tunnel bis zu einer Lichtung.

Töte die beiden angreifenden Piraten und klettere über die Kisten nach oben auf die Plattform. Schwebе dann wieder hinunter, um den Käfig zu zerstören, der unter der Plattform hängt. Steige wieder nach oben und fliege hinüber zur Plattform auf der linken Seite. Drücke den Schalter und laufe dann rechts durch den Eingang. Töte den Pirat in dem mit Gras bewachsenen Gebiet vor dir und klettere an den Seilen zur Seite hinauf. Laufe durch den Spalt auf den dahinter liegenden Gang. Springe nach rechts ab und schwebе zu den Kisten hinunter. Erledige links den Piraten und zerstöre den Käfig, bevor du über die treibenden Kisten stromabwärts springst. Schließlich springst du ab und schwebst zum wartenden Heißluftballon hinüber. Fahre mit dem Ballon ins nächste Gebiet.

Laufe vorwärts und zwischen den Steinen hindurch und springe auf die Kiste vor dir. Wenn der große Roboter springt und zu Boden schmettert, hüpfе die Kiste nach oben, so dass du springen und zur darüber liegenden Öffnung gelangen kannst. Gleite nach unten und folge dem Weg. Achte aber auf die Roboterpiraten, die es hier auf dich abgesehen haben. Laufe die Treppe hinauf und überquere die Brücke, um dort einen weiteren Käfig zu zerstören. Drehe dich um und schieße auf die blockierte Tür, um eine Bande von kleinen Globoxen freizulassen. Begib dich auf die Kiste und warte, bis sie hochfliegt. Springe und klettere dann in den Gang auf der rechten Seite.

Gleite den Abhang hinunter und steige auf eine wilde Muschel. Fliege damit über die schwerkraftlosen Plattformen und mache eine scharfe Kehrtwende, wenn du das Deck erreichst. Schließlich fliegst du durch

den Außenbereich des Grasgebietes. Fliege den Abhang am anderen Ende hinunter und drücke die beiden Schalter an der Wand, um das Tor zu öffnen. Begib dich dann wieder zurück zum Ausgangspunkt deines Muschelritts. Dem riesigen Roboter solltest du auf jeden Fall aus dem Weg gehen und statt dessen nach links in Richtung der Pier abbiegen. Springe über den Spalt, um die gegenüber liegende Höhle zu betreten.

Wenn du unten das Flussufer erreichst, springst du auf die Kiste und schnappst dir eine Pflaume, die du dann ans Ufer wirfst. Springe zurück, nimm die Pflaume und springe damit hinauf, um den Super Lum zu ergattern. Gehe nun zur linken Seite des Ufers und klammere dich an den violetten Lum. Schwinde dich damit auf das Rohr. Klettere auf die Kiste und schwebe hinüber zum Piratenschiff. Überquere den hölzernen Steg und laufe zur Öffnung am anderen Ende. Gehe in den Tunnel hinein und überquere einige weitere Wege. Am anderen Ende findest du ein Piratenschiff ganz für dich allein, das dich zu den Minen bringt.

Steuere das Schiff durch die Kluft, um jede der Minen zu erreichen und die dort gefangen gehaltenen Baby-Globoxe zu befreien. Wenn du mit Wänden oder Hindernissen kollidierst, wird das Schiff beschädigt. Zuviel Schaden, und das Schiff ist hinüber! Verwende die Laserkanone des Schiffs, um die Stützen sämtlicher Gebäude zu zerstören, die dir im Weg stehen. Zerstöre sie, bevor du auf sie aufläufst. Achte auf Gebäude, aus denen das Feuer auf dich eröffnet wird. Wenn du alle Babys aus den vier Minen eingesammelt hast, fährst du zurück zu Uglette und erhältst dort von einem ihrer Kleinen die letzte Maske!

Zwanzig Das Gefangenenschiff

Jetzt ist es Zeit für den entscheidenden Schlag gegen das Gefangenenschiff der Piraten. Sobald du landest, gleitest du das abschüssige Deck hinunter. Springe rechtzeitig ab, um nicht in die von den Seiten einströmende Lava zu geraten. Ziehe in den engeren Kurven den Stick zurück, damit du nicht herunterfällst, und begib dich schnell nach unten und durch die Öffnung.

Die nächste Rutschpartie ist noch härter... wegen der vielen Hindernisse. Gleich zu Beginn musst du springen und auf den Schalter schießen, um die Laserstrahlen zu deaktivieren. Weiter unten, hinter der großen Spalte schießt du auf einen Schalter, um links eine Plattform abzusinken. Gleich dahinter befindet sich ein weiterer Schalter, um wieder zurück auf den Hauptweg zu gelangen, sowie einige weitere entlang der Strecke. Versuche, dich möglichst geradeaus zu bewegen. Wenn du seitlich abweichst, kannst du schnell die Kontrolle verlieren. Schließlich kommst du unten an, rutschst durch ein großes Loch und landest im Kontrollraum.

Laufe vorwärts und biege nach rechts in den Gang ein. Lasse dich nach unten fallen. Erledige den Piraten mit dem Flammenwerfer und drücke den Schalter an der entfernten Wand, bevor du wieder zum Kontrollraum hinaufsteigst. Das Steuerpult ist jetzt aktiviert, und eine fliegende Muschel wird erscheinen. Fliege auf der Muschel durch den Raum zum hölzernen Gang am anderen Ende. Fliege niedrig und drücke unterwegs den Schalter, um die Türen zu öffnen und in den dahinter liegenden Gang zu gelangen.

Der gesamte folgende Abschnitt ist ein einziges Labyrinth aus Korridoren, das du mit deiner Flugmuschel durchstreifst. Du musst dich stark konzentrieren, um in einem Rutsch durchzukommen. Wahrscheinlicher ist aber, dass du viele Male sterben wirst, bevor du das Ende erreichst! Da du die fliegende Muschel in jede beliebige Richtung lenken kannst, wirst du hier sehr leicht die Orientierung verlieren. Versuche, dir den richtigen Weg zu merken. Kurz vor dem Ziel gelangst du in einen großen Graben, in dem du mit Lasern beschossen wirst. Bleibe in Bewegung, um den Schüssen auszuweichen, fliege aber nicht in die Strahlen. Schließlich gelangst du durch einen Gang in den letzten Raum: das Krähenne!st!

Einundzwanzig Das Krähennest

Dies ist also die letzte Schlacht zwischen dir und Razorbeard. Du solltest über möglichst alle Fähigkeiten aus den vorangegangenen Levels verfügen, denn du wirst sie nun dringend brauchen! Razorbeard eröffnet sofort den Kampf. Versuche erst gar nicht, auf ihn zu schießen, du musst schon etwas stärkere Geschütze auffahren! Nähere dich ihm und warte, bis er drei Flugbomben auf dich feuert. Bringe dich in Position und schieße auf die Bomben, um sie zu ihm zurück zu schicken. Ihre Flugbahn ist jedoch nicht sonderlich stabil, und sie können ihr Ziel leicht verfehlen. Und wenn du zu weit entfernt bist, bemerkt er den Angriff und geht aus dem Weg. Wenn du ihn getroffen hast, feuert er vier Schüsse auf dich ab, bevor er versucht, zu springen und auf dir zu landen. Falls du ihn verfehlst, solltest du schnell zur Seite ausweichen, bevor er springt und dich zerquetscht. Du musst ihn dreimal treffen, bevor die nächste Runde des Kampfes eingeläutet wird.

Wenn Razorbeard durch das Lavagebiet gecrasht ist, kannst du ihm mit deiner Flugmuschel angreifen. Fliege durch einen der beiden kurzen Tunnels und sammle dort eine Laserwaffe ein, die für ein paar Schüsse gut ist. Kehre nun zurück und greife den Grolgoth an. Ziele auf die Arme, die an den Pfeilern hängen. Zerstöre jeden Arm mit einem Schuss, so dass der Roboter ausrutscht und in die Lava stürzt. Fliege nun hoch und nimm ihn von der anderen Seite unter Beschuss, solange er noch am Boden liegt.

Jetzt wird Razorbeard sauer und feuert ein paar zielsuchende Raketen auf dich ab. Weiche ihnen aus, so dass sie in die Wände donnern. Begib dich wieder in einen der beiden Tunnels, um eine weitere Laserwaffe einzusammeln, und fliege dann eine scharfe Kurve, damit dich die Raketen verfehlen und hinter dir explodieren. Wende diese Taktik mehrmals an, um Razorbeard entscheidenden Schaden zuzufügen. Doch jetzt wird's erst richtig ungemütlich! Der Grolgoth klettert an den Pfeilern nach oben, das heißt du musst ihm hinterherfliegen. Aber auch der Lavapegel in den Tunnels steigt und sinkt nun ständig. Es ist jetzt ziemlich gefährlich, die Laserwaffen aus

den Tunnels zu holen. Doch wenn du hartnäckig bleibst und ihm auch noch die letzte Energie und Lebensfreude nimmst, hast du den Grolgoth bald endgültig besiegt.

Spiderman



SPIDERMAN

A. Komplettlösung

Level 1 Der Banküberfall

Zu Beginn des ersten Levels erscheint Black Cat und führt dich langsam in das Spielgeschehen ein. Durch sie lernst du die Grundlagen des Spieles kennen, wie die generelle Steuerung deiner Spielfigur oder das Benutzen des Kompasses. Während des gesamten Spieles stößt du immer wieder auf "?", bei denen du kleinere Hilfestellungen erhältst.

Bewege dich zunächst geradeaus und schwinde dich dann zu dem Gebäude direkt vor dir. Oben auf diesem Gebäude befindet sich ein "?" und eine Netz-Cartridge. Nun müsstest du schon etwas vertrauter mit der Steuerung deines Helden sein und kannst dich weiter zum nächsten Gebäude schwingen. Deine Spinnensensoren schlagen Alarm, es scheint Ärger in der Luft zu liegen. Kurz darauf triffst du dann auch auf deinen ersten Gegner, den du ausschalten musst, bevor du nach unten zum nächsten Abschnitt springst. Dort wartet schon ein weiterer Gegner auf dich. Nachdem du ihn beseitigt hast, sammelst du beide Gesundheitspäckchen und eine Netz-Cartridge ein.

Begib dich nun zu dem Gebäude vor dir und klettere auf den ersten Vorsprung, auf dem ein Gegner seine Kreise zieht. Erledige ihn und schwinde dich weiter zum nächsten Gebäude, dort folgt erst einmal eine Sequenz. Danach schwingst du dich vom Hubschrauberlandeplatz aus nach vorne und landest bei einem weiteren "?". Nimm das Gesundheitspäckchen mit und wende dich zu dem großen Gebäude, das sich rechts von dir befindet.

Bewege dich zuerst zu dem Gebäude auf der linken Seite, denn von dort gelangst du auf das Dach des Four Freedom Plaza, auf dem du das erste versteckte Comic-Heft findest. Kehre anschließend zum vorherigen Gebäude zurück und schaue zu dem Gebäude, das sich links von dir befindet. Schwinde dich dorthin und dir wird mitgeteilt,

dass du die Bank vom Dach aus betreten kannst. Oben angekommen, musst du dich erst einmal mit fünf Feinden auseinander setzen, die aber glücklicherweise nicht allzu aggressiv sind. Zusätzlich findest du hier noch ein Gesundheitspäckchen und etwas Netzflüssigkeit.

Nachdem du alle fünf Gegner beseitigt hast, zerbrichst du ein Fenster und begibst dich in die Bank. Du erreichst den ersten Speicherpunkt, an dem du den Spielstand speichern kannst. Verlasse den Raum, in dem du gelandet bist, und erledige den Gegner auf der linken Seite. Dann läufst du ein Stückchen gradeaus und gehst durch die Tür rechts. Dahinter heißt es schnell einen Gegner zu besiegen und danach über die Wand an die Decke zu klettern. Von dort aus kannst du in Ruhe die Gegend erkunden.

Tipp

Im Aufzug findest du eine weitere Netz-Cartridge.

Du bemerkst, dass einige Menschen als Geiseln in der Bank gefangen gehalten werden. Natürlich musst du diese Geiseln retten. Damit du die Geisel in der Kabine retten kannst, kletterst du so lange an der Decke entlang, bis du dich hinter dem Terroristen befindest, der die Geisel bewacht. Springe hinunter und benutze deinen Netz-Shooter, um ihn einzuwickeln. Danach drehst du dich sofort um und erledigst den anderen Terroristen mit kräftigen Schlägen und Tritten. Hast du im Vorfeld den Terroristen beim Aufzug ausgeschaltet, bekommt die Geisel nun die Gelegenheit zu fliehen.

Tipp

In der Kabine findest du auch eine Netz-Cartridge.

Deine nächste Aufgabe besteht darin, die Sicherheitstüren zu öffnen. Dazu musst du zuerst dem Kontrollraum einen Besuch abstatten. Klettere wieder an die Decke und bewege dich zu der Öffnung, durch die du in den Kontrollraum gelangst. Betätige nun die Schaltknöpfe in der richtigen Reihenfolge (1, 2 und dann 3). Sobald du alle drei

Schaltknöpfe betätigt hast, erscheinen zwei weitere Gegner. Renne auf das Fenster zu und springe über die Kabine, um zwei andere Geiseln zu entdecken, die mit vorgehaltener Waffe in Schach gehalten werden. Umwickle einen der beiden Gegner mit deinem Netz, bevor du schnell den anderen mit Schlägen und Tritten traktierst und so alles zum Guten wendest.

Bevor du diesen Bereich verlässt, hebst du noch einen Stuhl in der ersten Kabine hoch, um darunter eines der versteckten Comic-Hefte zu finden. Anschließend begibst du dich zu dem Korridor, der sich in einer Ecke des Raumes befindet. Von dort aus gelangst du zu einem Aufzug, der dich in den nächsten Raum bringt.

Deine Spinnensensoren schlagen sofort Alarm, wenn du das Ende des Ganges erreicht hast. Der Grund dafür ist ein Gegner, der sich bei der Türöffnung aufhält, sowie jeweils ein Terrorist und eine Geisel in jedem der abgeteilten Bereiche. Bewege dich schnell in jeden dieser Bereiche hinein und erledige deine Gegner, bevor sie eine Chance haben, auf dich zu schießen. Nachdem du alle Gegner beseitigt hast, ziehst du dich zum Lüftungsschacht hinauf und machst dich auf den Weg in die Sicherheitszone.

Du triffst auf zwei Feinde, die sich zu beiden Seiten des Raumes befinden. Außerdem erscheint ein dritter Gegner, sobald du den zweiten ausgeschaltet hast. Ist auch er eliminiert, findest du noch zwei Geiseln, aber auch zwei weitere Terroristen und eine Bombe. In dem Raum, hinter dem sich die Bombe befindet, entdeckst du zwei Schalter. Benutze den einen, auf dem die Aufschrift "2" steht, um den Safe zu öffnen, danach betätigst du auch den anderen Schalter. Sobald du den Schalter umgelegt hast, aktivieren die Terroristen die Bombe und beschließen, die Geiseln zu töten.

Renne in den Raum hinein, wickle einen oder zwei Terroristen in dein Spinnennetz ein und schlage den anderen Terroristen bewegungsunfähig, bevor sie die unschuldigen Geiseln töten können. Danach läufst du schnell zurück zu dem ersten Metalldetektor, um ein verstecktes Comic-Heft zu finden. Hebe nun die Bombe auf, trage sie zum geöffneten Safe und wirf sie hinein. Dann betätigst du erneut den

Schalter, um die riesige Tür des Safes zu schließen. Auf diese Weise wird niemandem etwas passieren.

Level 2: Der Stachel des Scorpion

Dies ist der erste Rennabschnitt, von denen noch einige auf dich zu kommen. Dein Ziel ist es, Scorpion zu dem Gebäude des Daily Bugle zu folgen. Dabei musst du dich so schnell wie möglich vorwärts bewegen, um dich nicht abhängen zu lassen. Du wirst auf deinem Weg einigen Feinden begegnen, denen du aber besser ausweichst, damit du schnellstmöglich ohne Verzögerung zu deinem Ziel gelangst.

Springe vorwärts und schwinge dich dann zum ersten Gebäude und von dort aus weiter nach links. Während du dich noch an der dortigen Wand befindest, springst du ab und schwingst dich zu dem Gebäude vor dir. Überquere die beiden folgenden Häuser und klettere danach an dem großen Wolkenkratzer empor, bis du zu dem kleinen Dach auf der rechten Seite gelangst. Dort findest du ein verstecktes Comic-Heft. Benutze nun deinen Kompass, um dein Ziel schnell zu erreichen. Bei dem Gebäude des Daily Bugle begegnest du dem ersten Boss-Gegner, Scorpion.

Boss 1: Spidey vs. Scorpion

Jeder Boss-Gegner ist auf eine andere Art und Weise verwundbar. Daher musst du bei jedem Kampf gegen einen Boss eine bestimmte Kampftaktik anwenden, die dir dabei hilft, den Gegner kleinzukriegen. Scorpions Stärken liegen im Nahkampf, deswegen solltest du ihn auch aus einiger Entfernung heraus angreifen. Glücklicherweise befinden sich enorm viele Möbelstücke in diesem Raum, die du auf den gepanzerten Unhold werfen kannst.

Während des Kampfes musst du außerdem J. J. beschützen, denn wenn er sterben sollte, ist auch für dich das Spiel vorüber. Scorpion verfügt über einige Angriffe, die dich gehörig ins Schwitzen bringen können. Zum einen versucht er, dich mit seinem mächtigen Schwanz

aufzuspießen. Dem kannst du entkommen, wenn du rechtzeitig zur Seite springst. Zum anderen besteht sein Spezialangriff aus einem Plasmastrahl, den er aus seinem Schwanz auf dich abfeuert. Nachdem er einen dieser Plasmastrahlen abgefeuert hat, ist er für kurze Zeit gelähmt und du kannst währenddessen einige gute Treffer landen.

Wenn du es schaffst, in diesem Raum alle Möbelstücke zu zerstören, findest du ein verstecktes Comic-Heft, das du in deine Sammlung einreihen kannst. Sobald Scorpions Lebensenergie bei der Hälfte oder weniger liegt, flüchtet J. J. in den nächsten Raum, Scorpion dicht auf seinen Fersen. Im nächsten Raum bleibst du bei der altbewährten Taktik und wirfst mit Möbelstücken nach deinem Gegner, zudem kannst du versuchen, ihn mit deinen Spinnennetzen einzuwickeln.

Nachdem dein Gegner endgültig erledigt ist, steht dir dein zweites Rennen kurz bevor. Diesmal jedoch bist du der Gejagte und dein Verfolger sitzt in einem Polizeihubschrauber und hat die Angewohnheit, alles in die Luft zu jagen, was sich in deiner Nähe befindet.

Tipp

Du musst nicht direkt mit dem Gesicht zu einem Gebäude stehen, um dich dorthin zu schwingen.

Durch die Pfeile kannst du leicht die jeweiligen Ziele des Hubschraubers erkennen und denjenigen Gebäuden oder Sachen ausweichen, die als Nächstes explodieren werden. Folge deinem Kompass und achte darauf, dass du mit so wenigen Feinden wie möglich zusammentrifftst. Nach einiger Zeit erreichst du die nächste Etappe der Jagd, eine Klettertour.

Bevor du zum nächsten Gebäude springst, findest du noch ein Comic-Heft unter einer der Kisten, die vom Hubschrauber in die Luft gejagt wurden. Sobald du das große Gebäude erreicht hast, musst du den Hubschrauber hinter dir lassen, während du durch drei Bereiche kletterst. In den ersten beiden Bereichen schießt der Hubschrauber zuerst nur auf die Umgebung, daher bist du in Sicherheit, so lange du nicht auf den Brettern entlangkriechst. Nach dem Kontrollpunkt beginnt

die Polizei damit, auch auf dich zu feuern. Daher solltest du auf deine Spinnensensoren hören und dich rechtzeitig nach oben, unten oder zur Seite bewegen, um den Geschossen auszuweichen.

Zu guter Letzt kommst du zum dritten Bereich, in dem der Hubschrauber schwere Geschütze auffährt und mit Raketen auf dich zielt. Du bist dazu gezwungen, auf den Brettern entlangzulaufen. Dabei musst du allerdings darauf achten, welches Ziel als Nächstes vom Hubschrauber anvisiert wird. Nach der Klettertour liegt eine weitere Etappe vor dir. Am ersten Träger, den du überquerst, bemerkst du einen Kran in einiger Entfernung, auf dem Graffitis zu erkennen sind. Wenn du dich zu ihm hinüberschwingst und dich durch die obere Öffnung hineinbegibst, erhältst du ein verstecktes Comic-Heft.

Danach folgst du deinem Kompass und vermeidest Auseinandersetzungen, wann immer das möglich ist. Du gelangst zu einem enorm großen Gebäude, an dem du auf der linken Seite hinunterklettern kannst und so zu einem Vorsprung kommst, auf dem ein weiteres Comic-Heft liegt. Anschließend begibst du dich zu den Trägern und kletterst nach oben. Falls du an der Außenfassade entlang hinaufkletterst, nimmt dich der Hubschrauber ins Visier, daher empfiehlt es sich, im Inneren des Gebäudes nach oben zu klettern. Dort triffst du nur auf ein paar unbedeutende Schläger, die eigentlich keine Gefahr für dich bedeuten.

Nach dem kurzen Aufstieg befindest du dich wieder einmal auf einem Dach. Wenn der Hubschrauber die Dachfenster des Gebäudes zerschossen hat, lässt du dich nach unten fallen und erledigst dort die beiden Gegner. Danach wirfst du eines deiner Netze zu dem zersprungenen Glas an der Wand, um so in den Besitz eines Comic-Heftes zu gelangen. Am Ende des Gebietes erlebst du eine Sequenz und findest dich im nächsten Level und beim nächsten Boss-Gegner wieder.

Level 3 **Rhinos Randale**

Dieser schlagkräftige Kerl ist eigentlich ganz leicht zu besiegen, daher ist dieser Level wohl der kürzeste des gesamten Spieles. Rhino ist zwar sehr stark, aber dafür ist er nicht sonderlich intelligent, was du zu deinem Vorteil nutzen kannst. Stelle dich zunächst mit dem Rücken zu einem der elektrischen Pfähle. Sobald Rhino nun auf dich zukommt, springst du zur Seite und er trifft nur den Pfahl, der ihm obendrein noch erheblichen Schaden zufügt. Du kannst diesen Vorgang an jedem Pfahl zweimal wiederholen. Sind die Pfähle zerstört, bewegst du dich in Richtung der Ecken und bringst deinen Gegner zur Abwechslung dazu, die Fässer mit Sprengstoff zu treffen.

Falls du es schaffst, alle Fässer in diesem Level (durch Rhino) zu zerstören, findest du eines der versteckten Comic-Hefte. Nachdem Rhino ausgeschaltet ist, folgt eine Sequenz, in der du mitbekommst, wie Doc Ock der Polizei hilft. Dann wirst du in den nächsten Level transportiert, in dem du Venom kennen lernst.

Level 4 **Venom**

Vor die liegt erneut ein Level, in dessen erstem Abschnitt es um Schnelligkeit geht. Dort begegnest du Venom zum ersten Mal. Deine Aufgabe ist es, Venom zu seinem Versteck zu folgen und dabei darauf zu achten, dass das Spiderman-Zeichen nicht das linke Ende des Balkens erreicht. Dieser Level ist nicht allzu lang und der Schwierigkeitsgrad wird erst in der zweiten Hälfte etwas angehoben. Dazu kommt, dass beide versteckte Comic-Hefte in diesem Level relativ leicht zu finden sind.

Das erste Comic-Heft befindet sich auf der Baustelle, zu der Venom dich führt. Es liegt genau neben der Spidey-Rüstung, welche du gut gebrauchen kannst. Das zweite Comic-Heft findest du am Anfang der zweiten Hälfte des Levels und zwar auf der rechten Seite des Gebäudes. Um dieses Comic-Heft zu bekommen, musst du dich direkt auf das

Gebäude schwingen, denn sonst bleibst du länger als notwendig bei diesem Gebäude und verlierst Venom aus den Augen.

Tipp

Manchmal bleibt Venom stehen und wartet darauf, dass du zu ihm aufschließt.

Boss 2: Spidey vs. Venom

Venom ist eindeutig schwerer zu besiegen als Rhino, obwohl du weniger hin und her rennen musst. Mit etwas Glück trägst du immer noch die Spidey-Rüstung, die du unterwegs aufgesammelt hast. Durch sie wiegen die Treffer, die Venom landet, nicht ganz so schwer. Bevor du dich jedoch in den Kampf stürzt, nimmst du das Auto in der Ecke, um die versteckten Comic-Hefte in diesem Bereich zu lokalisieren.

Im Kampf gegen Venom ist die beste Taktik, ihn mit Netz-Bällen zu treffen. Nach zwei Treffern teleportiert er sich zu einer anderen Stelle des Levels und du wirfst weiter mit Netz-Bällen nach ihm. So lange du ihn mit den Bällen in der Sekunde erwischst, in der er wieder auftaucht, kann er dich nicht ergreifen und du müsstest leichtes Spiel mit ihm haben. Nach dem Kampf flüchtet Venom in die Kanalisation und du bist ihm dabei dicht auf den Fersen.

Versteckte Comic-Hefte:

- In der Eingangshalle, nachdem du die Höhle betreten hast.
- Hinter dem Wasserfall.
- Unten links in dem ersten Korridor der Anlage.
- Auf der zweiten Kiste, nachdem du zu dem Schalter gekrochen bist und ihn betätigt hast.
- Nach deinem Gespräch mit Lizard (im Labyrinth) erscheint es in unmittelbarer Nähe.

In diesem nächsten Abschnitt wird weniger Wert auf Schnelligkeit gelegt, du kannst dir also in Ruhe alles ansehen und musst dich nicht hetzen. Von der Haupthalle aus wendest du dich nach rechts und läufst

in den Tunnel. Dort triffst du auf zwei Eidechsenmenschen, die du beseitigen musst. Sie sind auch nicht stärker, als die Gegner, denen du schon begegnet bist, einzig ihr Angriff in einer größeren Gruppe kann dir ein paar graue Haare bescheren.

Folge dem Gang und betrete die große Höhle. Bevor du nun weitergehst, drehst du dich um und marschierst noch einmal durch den Tunnel, um ein verstecktes Comic-Heft zu finden. Danach kehrst du zur Höhle zurück und schwingst dich zu dem großen Rohr, auf dem schon ein Eidechsenmensch auf dich wartet. Erledige ihn oder lasse ihn links liegen und begib dich in den nächsten Tunnel. Sobald du ihn betreten hast, schließt sich eine Tür hinter dir mit einem Knall. Als wäre das alleine noch nicht schlimm genug, nähern sich jetzt auch noch vier Eidechsenmenschen auf einmal. Am besten benutzt du bei so vielen Gegnern, die dich gleichzeitig angreifen, deinen Netz-Dome, der gleich mehrere Gegner schädigt, wenn er explodiert.

Der Netz-Dome dürfte deine Gegner genug schwächen, so dass du nun einen nach dem anderen mit einigen Schlägen ausschalten kannst. Wenn du das Ende des Ganges erreicht hast, erscheint Venom, der dich verhöhnt, bevor du zum nächsten Bereich der Kanalisation gelangst. Im ersten Teil des Abschnittes bleibt eigentlich alles wie gehabt, aber dafür ist der zweite Abschnitt deutlich schwieriger zu meistern. Dort befinden sich vertikale Rohre, zu denen du dich schwingen musst. Um auf diese Rohre zu gelangen, musst du die Taste L1 drücken und in den manuellen Zielmodus wechseln. Dann schwingst du dich zu den Rohren, bei denen du ein grünes Licht erkennen kannst.

Folge den vertikalen Rohren, bis du zu einem weiteren Tunnel gelangst, in dem sich abermals vier Eidechsenmenschen tummeln. Beseitige sie und nach einem kurzen Weg erreichst du die U-Bahn. Hier ist es deine Aufgabe, dich bis zum Ende des Schienenweges auf den Waggons zu halten. Beachte dabei den unteren Teil des Bildschirms. Während der gesamten Fahrzeit lassen sich Eidechsenmenschen von oben herunterfallen und versuchen, dich aufzuhalten. Netz-Cartridges und Gesundheitspäckchen erscheinen immer wieder auf deiner Fahrt durch den Tunnel.

Am Ende der Fahrtstrecke fällst du nach unten und bemerkst, dass drei Eidechsenmenschen direkt auf dich zurennen. Erledige sie und folge dem Gang vorbei an zwei Generatoren zu einer Abzweigung. Hier musst du zuerst gegen drei weitere Eidechsenmenschen antreten, bevor du dich nach rechts wendest und zu einem Loch in der Decke gelangst. Ziehe dich durch das Loch nach oben und betätige den Schalter am Ende des Ganges, nachdem du die beiden Mutanten beseitigt hast. Dieser Schalter kontrolliert den Wasserstand.

Betätige den Schalter. Sobald das Wasser verschwunden ist, springst du nach unten. Renne nun schnell zum Ende des Ganges, denn der Wasserstand steigt wieder an, und ziehe dich durch das Loch hinauf. Du gelangst in einen Raum, in dem sich drei Schalter befinden. Nachdem du alle betätigt hast, öffnet sich eine Tür und drei Eidechsenmenschen erscheinen. Hast du diese ausgeschaltet, bemerkst du einen weiteren Schalter, der erneut den Wasserstand senkt.

Wiederhole diesen Vorgang, bis du alle Schalter in diesem Abschnitt betätigt hast. Dadurch erhältst du Zugang zu einem großen Raum, in dem sich in der Mitte eine Wasserfläche und in jeder der Ecken ein Schalter befindet. Betätige alle Schalter, damit du in den nächsten Abschnitt vordringen kannst. Im Kriechgang musst du dich an der Decke entlangbewegen und jeden Kontakt mit dem Wasser vermeiden. Am besten wartest du darauf, dass das Wasser abläuft, bevor du dich bewegst. Nachdem du den Tunnel verlassen hast, schwingst du dich über die große Wasserfläche zu einem Schalter.

Betätige den Schalter, damit das Wasser abläuft und du dich nach unten zu den drei Kisten fallen lassen kannst. Auf einer der Kisten befindet sich ein Schalter, der eine Tür öffnet, durch die du in den nächsten Abschnitt kommst. Dort musst du ein kleines Rätsel lösen, um die Stahltüren zu öffnen, hinter denen sich Venom versteckt hat. Betrete den großen Raum, bleibe aber im Eingangsbereich stehen. Dort bemerkst du viele Schalter, von denen du zwei betätigen musst. Einen findest du zwei Plattformen unter dir und einen links vom Eingang.

Nachdem die Türen geöffnet sind, betrittst du den letzten Abschnitt des Levels. Im Labyrinth bewegst du dich vorwärts zur ersten

Abzweigung. Dort wendest du dich nach links, dann nach rechts und läufst geradeaus an zwei Fallen vorbei. Durch den Korridor in der Mitte gelangst du geradewegs zum nächsten Boss-Kampf.

Boss 3: Spidey vs. Venom – Teil 2

Dieser Kampf gestaltet sich fast genauso wie der erste, es gibt nur eine winzige Änderung. Dieses Mal hängt Mary Jo Parker in einer Wasserfalle fest, die durch vier Schalter im Raum gesteuert wird. Während des Kampfes musst du darauf achten, dass alle vier Schalter auf "Aus" gestellt sind, damit kein Wasser in die Kapsel dringt. Außerdem verschwindet Venom schon nach nur einem Treffer mit einem Netz-Ball, um an einer anderen Stelle wieder aufzutauchen. Achte darauf, dass er keinen der Schalter betätigt, und versuche, ihn zur selben Zeit mit deinen Netz-Bällen zu schwächen. Ein hartes Stück Arbeit liegt vor dir, aber nach einiger Zeit wirst du als Sieger aus dem Kampf hervorgehen.

Level 5 Die Invasion der Symbioten

Nachdem du erfahren hast, dass die Symbioten den Daily Bugle eingenommen haben, machst du dich erneut auf den Weg, um einige Geiseln zu retten. Für die Rettung ist es erforderlich, dass du einige Schalter betätigst. Du triffst in diesem Level auf die schleimigen Symbioten, denen dein Netz nichts anzuhaben scheint, weswegen du dich auf harte Schläge und Tritte konzentrieren musst.

Den ersten Schalter findest du zu Beginn des Levels direkt vor deiner Nase. Schieße einfach etwas von deiner Netzflüssigkeit durch das Glas und betätige so den Schalter, der es dir ermöglicht, die ersten Geiseln zu befreien. Danach begibst du dich zu der hinteren Ecke des Raumes und läufst durch den Gang. Ignoriere die Öffnung in der Decke vorerst und gehe in den nächsten Raum. Du stößt auf eine Geisel, die sich hinter einer Glasscheibe befindet. Zerbrech das Glas und befreie so die Geisel. Anschließend bewegst du dich zu dem Gesundheitspäckchen und ziehst dich in den Lüftungsschacht.

Innen findest du den Schalter, der die letzten Geiseln befreit. Am Ende des Lüftungsschachtes lässt du dich in den Raum unter dir fallen. In der äußersten Ecke dieses Raumes entdeckst du einen Aufzugsschacht, der durch ein Symbioten-Netz blockiert ist. Betätige den Schalter an der Wand, um es zu beseitigen, und springe danach in den Aufzugsschacht hinein. Der Aufzug rast nach unten und zerreißt dabei die Symbioten-Netze. Das ermöglicht den Symbioten, sich ebenfalls in den Schacht fallen zu lassen, um dich aufzuhalten.

Nachdem der Aufzug anhält, begibst du dich zu der Tür auf der linken Seite und betätigst dort den Schalter, damit der Aufzug sich wieder in Bewegung setzt. Er durchbricht eine weitere Barriere. Du lässt dich danach zu einer anderen netzartigen Plattform fallen und betätigst den linken Schalter. Laufe schnell durch die Tür, denn die Monster zerstören die Kabel, die den Aufzug halten. Falls du dich noch im Aufzug befinden solltest, wenn er abstürzt, sieht es gar nicht gut für dich aus, denn ein toter Spiderman ist ein schlechter Spiderman.

Deine nächste Aufgabe besteht darin, durch das große Areal zu laufen und einige Symbioten-Generatoren zu zerstören. Der erste befindet sich zu Beginn direkt vor dir, doch leider sind auch diese Generatoren immun gegen deine Netze. Laufe weiter, wende dich nach links und dann nach rechts, bevor dich eine Rampe nach oben zu einem weiteren Generator führt. Verlasse den kleinen Raum und begib dich nach links in einen anderen großen Raum, in dem sich ein Generator zwischen zwei Druckerpressen befindet.

Der letzte Generator, den du zerstören musst, befindet sich oben an einer weiteren Rampe. Dort erhältst du auch einige Feuer-Netze, wenn du den Schalter an der Wand betätigst. Die Symbioten sind nicht immun gegen diese spezielle Art von Netzen, du hast es nun also leichter, sie zu bekämpfen. Benutze deinen Kompass, um das Gebiet zu verlassen, denn deine nächste Herausforderung wartet im Keller auf dich.

Du musst zwei weitere Generatoren zerstören. Dazu läufst du zunächst geradeaus und wendest dich an der ersten Öffnung nach links, wo du den ersten Generator findest. Betätige den Schalter neben dem Generator, um in einen geheimen Raum oben auf dem Hochofen

SPIDERMAN

zu gelangen. Benutze die Taste L1, um nach oben in Richtung der Öffnung zu schauen, und ziehe dich dann mit Hilfe deiner Netze nach oben. In dem Raum findest du normale Netze, Feuer-Netze und Gesundheitspäckchen.

Nachdem du die Sachen eingesteckt hast, verlässt du den Raum wieder, wendest dich nach links und schwingst dich über den Hochofen vor dir. Du bemerkst deinen Gegenspieler, der in einiger Entfernung das Weite sucht. Renne zum Ende des Ganges, betätige dort den Schalter und drehe dich anschließend nach rechts, um in den nächsten Gang zu laufen. Wende dich nach links. Am Ende des Ganges ziehst du dich in einen kleinen versteckten Raum hinauf. In diesem Raum findest du einen Schalter und einen nicht sonderlich erfreuten Symbioten, den du erledigen musst. Betätige den Schalter, verlasse den Raum wieder und halte dich links. Dann läufst du wieder nach links und gelangst zum letzten Generator. Zerstöre ihn und verlasse danach den Raum. Nun rennst du zum Ende des Ganges und stehst deinem Widersacher gegenüber.

Boss 4: Spidey vs. Mysterio

Mysterio ist kein angenehmer Gegner, denn du musst ihn gleich zweimal besiegen, um den Kampf zu deinen Gunsten zu beenden. Die erste Erscheinungsform von Mysterio hat sechs verschiedene Schwachstellen, zwei davon an seinem Kopf, zwei an seiner Hüfte und zwei an seinen Beinen. Du musst zwischen den drei Abschnitten hin und her springen und mit Netz-Bällen auf seine Schwachstellen zielen, bis sie verschwunden sind. Danach setzt Mysterio die verschiedenen Abschnitte unter Strom und hat zwei zusätzliche Schwachstellen an seinem Kopf, die du ausschalten musst. Diesmal feuert Mysterio aus diesen Schwachstellen mit Laserstrahlen auf dich. Weiche den Strahlen aus und triff beide Stellen mit deinen Netz-Bällen, bevor du dich daran machst, seinen Kopf mit Bällen zu bearbeiten, bis er umfällt.

Level 6: Die führenden Köpfe

In diesem Level beginnst du dein Abenteuer in einem riesigen Lagerhaus. Deine Aufgabe jedoch ist gleich geblieben: du musst erneut Symbioten-Generatoren zerstören. Links von dir befindet sich einer der Generatoren auf einigen Kisten und auch vor dir kannst du einen entdecken. Bei diesem Generator bemerkst du eine Öffnung oben an der Wand. Schwinde dich dorthin, lasse dich fallen und drehe dich nach links, um einen weiteren Generator aufzuspüren.

Nachdem dieser Generator zerstört ist, verlässt du den kleinen Tunnel und folgst den Schächten nach unten. Du kommst in einen großen Raum, in dem der Boden unter Strom steht. Außerdem befinden sich Laserkanonen auf einigen Plattformen, an denen du erst einmal vorbeigehen musst. Du kannst diesen Raum und übrigens auch die beiden folgenden, die ähnlich sind, auf zwei verschiedene Arten durchqueren. Entweder du schwingst dich von Plattform zu Plattform und zerstörst dabei die Kanonen mit deinen Netz-Bällen, oder du kannst versuchen, dich unterhalb der Plattformen entlangzuschwingen, was sich etwas schwieriger gestaltet.

Im nächsten Abschnitt wartet die letzte Herausforderung auf dich, bevor du auf den Boss-Gegner triffst. Schwinde dich zur Tür, an der ein Schild aufleuchtet, und gehe hindurch. Du triffst auf Black Cat. Betätige den Schalter, um die Räume zu öffnen, bevor du jeden dieser Räume betrittst und dort die Schalter betätigst. Diese Schalter sorgen dafür, dass der Nebel aus der Stadt entfernt wird. Außerdem gelangst du auf diese Weise zum letzten Boss-Kampf des Spieles.

Finaler Kampf 1: Spidey vs. Doc Ock

Der erste von insgesamt drei Kämpfen ist zugleich der einfachste. Doc Ock befindet sich in der Mitte des Raumes und wird von einem Kraftfeld geschützt. Du musst nun im Raum umherrennen und dabei den Angriffen deines Gegners ausweichen. Warte darauf, dass sich vier Schalter von der Decke zu dir herunterbewegen, und betätige sie. Mit jedem Schalter, den du aktivierst, entsteht ein weiteres Kraftfeld an

einer anderen Stelle im Raum, das seine Kraft aus dem mittleren Feld abzieht. Nachdem du alle Schalter betätigt hast, hat das mittlere Kraftfeld sich aufgelöst und du kannst nun Doc Ock angreifen. Mit Schnelligkeit und etwas Glück gelingt es dir, den Doc zu besiegen, bevor das Kraftfeld sich wieder aufbaut und du noch mal von vorne anfangen musst.

Finaler Kampf 2: Spidey vs. Carnage

Dein Ziel in diesem Kampf besteht darin, Carnage in die Schallmauer in der Mitte des Raumes zu befördern. Da deine dritte Trittkombination geradezu meisterlich dafür geeignet ist, jemanden aus dem Weg zu treten, benutzt du am besten vermehrt Tritte, um deinen Gegner an die gewünschte Stelle zu bringen.

Finaler Kampf 3: Spidey vs. Monster Ock

Eigentlich ist der letzte Kampf kein wirklicher Kampf, sondern vielmehr eine Art Rennen. Deine Aufgabe ist es zu rennen, zu springen und zu schwingen, wobei du immer vor Monster Ock bleiben musst. Überholt er dich, stirbst du. Es ist dir überlassen, wie du diesen Abschnitt meisterst, aber es gibt ein paar nützliche Hinweise, die dir dabei helfen. Du solltest dich weitestgehend auf das Rennen und Springen konzentrieren. Hebe dir deine Netze für die Stellen auf, an denen du sie wirklich benötigst. Versuche, immer geradeaus zu schwingen, denn das Schlimmste, was dir passieren kann, ist, auf einem Dach hängenzubleiben. Wenn du dich in einen Schacht hineinziehen musst, schwinde dich gleich ganz nach oben, dadurch erhältst du zusätzliche Geschwindigkeit. Auch wenn es ein paar Mal so aussieht, als habe dich Monster Ock bereits überholt, gib nicht auf, du kannst es immer noch schaffen.

B. GEGNER

Spiderman hat einige der berühmtesten und bekanntesten Gegner in der Welt der Comic-Hefte. Vom Green Goblin bis hin zu Venom, sie alle bleiben einem genauso im Gedächtnis wie die Spinne selbst. In diesem Spiel trifft Spidey auf eine ansehnliche Auswahl seiner Erzfeinde, außerdem wurden extra für dieses Spiel einige neue Gegner erschaffen, die in ihrer Bösartigkeit den bereits bekannten in nichts nachstehen. Nachfolgend sind alle Gegner aufgelistet, auf die Spidey in diesem Spiel trifft.

Handlanger

Auf diese Gegner triffst du vermehrt zu Beginn des Spiels. Sie sind meist mit Pistolen bewaffnet und haben einige einfache Schläge und Tritte auf Lager.

Schläger

Eine etwas stärkere Version der Handlanger, die du nur im Banklevel antriffst.

Polizist

Die Polizei der Stadt ist Spidey auf den Fersen. Du stößt immer dann auf Polizisten, wenn Spidey sich auf der Flucht befindet.

S.W.A.T.-Polizist

Die stärkere Ausgabe eines gewöhnlichen Polizisten.

Eidechsenmenschen

Auf diese Kreaturen triffst du in der Kanalisation. Sie wurden von Lizard kreiert und können außer dem normalen Angriff auch noch mit Säure spucken.

Symbioten

Die Symbioten sind immun gegen deine Netze und können hart zuschlagen. Du begegnest ihnen nur gegen Ende des Spiels.

Scorpion

Scorpion ist das Resultat eines Experimentes, welches von J. Jonah Jameson an Max Gargan durchgeführt wurde. Gargan macht seitdem Jameson für seine Leiden verantwortlich. Erstes Auftreten: Amazing Spiderman Nr. 20.

Rhino

Hat mehr Muskelmasse als Hirn. Rhino ist ein wandelnder Panzer, der mit seinen langen Hörnern großen Schaden anrichten kann. Erstes Auftreten: Amazing Spiderman Nr. 41.

Venom

Venom ist das Resultat einer Verschmelzung von Eddie Brock mit einem außerirdischen Symbioten, der einmal in Spiders Kostüm spielen durfte. Erstes Auftreten: Amazing Spiderman Nr. 299.

Mysterio

Einer von Spideys ältesten Feinden, für den ein Sieg über Spiderman zur Obsession geworden ist. Erstes Auftreten: Amazing Spiderman Nr. 13.

Doc Ock

Dr. Otto Octavius wurde verrückt, als vier Roboterarme an seinem Körper angebracht wurden. Auch er gehört zu Spideys ältesten Gegenspielern. Erstes Auftreten: Amazing Spiderman Nr. 3.

Carnage

Carnage ist das Resultat einer weiteren Verschmelzung eines Menschen (Cletus Kasady) mit einem außerirdischen Symbioten. Leider war Cletus davor schon ein wirklich bössartiger Mensch. Erstes Auftreten: Amazing Spiderman Nr. 361.

Monster Ock

Monster Ock entstand durch eine Verschmelzung zwischen Doc Ock und dem Carnage-Symbioten. Erstes Auftreten: Exklusiv in diesem Spiel.

C. GEGENSTÄNDE

Nachfolgend sind die Gegenstände beschrieben, die du während des Spieles finden kannst und die dir dabei helfen, alle Herausforderungen zu meistern.

Gesundheitspäckchen

Füllt deine Lebensenergie ein wenig auf.

Netz-Cartridges

Diese füllen deinen Vorrat an Netzflüssigkeit auf. In deinem original Spidey-Kostüm kannst du zehn dieser Cartridges verstauen.

Spidey-Rüstung

Nachdem du diesen Gegenstand aufgehoben hast, schützt dich ein blauweißer Panzer.

Fragezeichen

Darüber stolperst du nur in den ersten Abschnitten. Dort erhältst du kleinere Hinweise in puncto Spielgeschehen.

Feuer-Cartridges

Deine Netze werden feurig und können auf diese Weise sogar den Symbioten schaden.

Comic-Hefte

In diesem Spiel sind 32 klassische Spiderman Comic-Hefte versteckt.

D. SECRETS UND CODES

Das Spiel verfügt über eine enorme Anzahl an Secrets und Codes, die noch mehr Spielvergnügen bringen.

Spidey mit großem Kopf:

Damit gibst du Spiderman einen überdimensional großen Kopf. Wähle im Hauptmenü Special aus und dann Cheats.

Eingabe von: DULUX

Nun ab ins Spiel und schaue dir die Veränderung an.

Unbesiegbarer Spidey:

Eingabe von: RUSTCRST

Direkte Levelanwahl:

Aus dem Cheatmenü:

Eingabe von: XCLSIOR

Du stellst fest, dass eine neue Menüoption dazugekommen ist und du nun die einzelnen Levels direkt anwählen kannst.

Unendlich Netze:

Eingabe von: STRUDL

Dadurch geht dir die kostbare Netzflüssigkeit niemals aus.

Freischaltung aller Cover der Comic-Hefte:

Eingabe von: ALLSIXCC

Freischaltung aller Hauptsequenzen:

Eingabe von: WATCH EM

Ultimative Freischaltung von allem:

Wenn du das Spiel schon mehrmals durchgespielt hast und dich fragst, ob du irgendetwas übersehen hast, gib diesen Code ein, der einfach alles freischaltet.

Eingabe von: EEL NATS

Spiderman-Kostüme

Spidey kann außerdem in den Besitz spezieller Kostüme gelangen, indem er bestimmte Anforderungen erfüllt oder sie einfach per Code freischaltet. Diese Kostüme sehen alle toll aus und das Schöne ist: Man kann sie sogar Spiderman anziehen und ihn darin spielen lassen. Nachfolgend sind die Kostüme genauer beschrieben.

Spiderman 2099

Sammele jedes Comic-Heft im Spiel ein und du erhältst das Spiderman 2099-Kostüm. Es gibt dir die Kraft, den Schaden, den du anrichtest, zu verdoppeln. Freischaltung mit: TWNTYNDN.

Symbioten-Spiderman

Beende das Spiel einmal auf jeder Schwierigkeitsstufe. Dieses Kostüm garantiert dir unendlich viele Netze. Freischaltung durch: BLKSPIDR.

Captain Universe

Spiele das Spiel einmal auf "Schwer" durch. Dieses Kostüm verleiht dir verschiedene Fähigkeiten, nämlich doppelter angerichteter Schaden, unendliche Netze und Unbesiegbarkeit. Freischaltung durch: S COSMIC.

Spidey Unlimited

Beende das Spiel ein zweites Mal auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe. Du erhältst die enorme Fähigkeit, dich unsichtbar zu machen, indem du die Taste L2 drückst. Freischaltung durch: PARALLEL.

Scarlet Spidey

SCHLAGE Rhino im dritten Level, Abschnitt 1. Du erhältst aber keine besonderen Fähigkeiten. Freischaltung durch: LETTER S.

Ben Reilly

Schaffe Level 4, Abschnitt 2. Du erhältst keine speziellen Fähigkeiten. Freischaltung durch: BNREILLY.

Quick Change Spidey

Erreiche einen Punktestand von über 10.000 im Hochzieh-Training. Du kannst nur noch jeweils zwei Netz-Cartridges mitführen. Freischaltung durch: ALMSTPKR.

Peter Parker

Finde den versteckten Kraven-Raum bei der Item-Jagd, innen triffst du auf Peter. Du kannst nur noch zwei Cartridges mitführen. Freischaltung durch: MJS STUD.

Amazing Bagman

Wer sucht, der findet. Auch hiermit kannst du nur zwei Cartridges mitführen. Freischaltung durch: AMZBGMAN.



Tenuhu 2

TENCHU 2

RIKIMARU

Rikimaru hat sein Leben der Kampfkunst gewidmet und versucht von jeher, diese zu perfektionieren und seinem Lehrer Ehre zu machen. Rikimaru hat großen Mut und einen guten Charakter, der ihn dazu bringt, Gutes zu tun. Rikimaru verfügt über Geschicklichkeit und seine Fähigkeiten im Schwertkampf sind bei seinen Feinden gefürchtet.

Mission 1 Das Training

Zu Beginn deines Weges, ein Ninja-Großmeister zu werden, steht für dich zunächst einmal Training auf dem Programm. Denn bekanntlich macht nur Übung einen wahren Meister. Dieses Training ist für Rikimaru, in dessen Rolle du schlüpfst, und für seine Verbündete Ayame gedacht und besteht aus mehreren Trainingseinheiten, die bei Bedarf wiederholt werden können. Folge den hölzernen Schildern und schau dich nach den schwebenden Diamanten um, die einen Trainingskurs kennzeichnen. Höre den Tipps des Erzählers genau zu und führe die Bewegungen durch, die dir beschrieben werden.

Bevor du die erste eigentliche Mission in Angriff nimmst, solltest du auf jeden Fall die nachfolgend beschriebenen Trainingseinheiten durchlaufen. Dadurch bist du in der Lage, den Herausforderungen, die in diesem Abenteuer an dich gestellt werden, gerecht zu werden.

Ninja-Kampftechniken

Du lernst alle grundlegenden Kampftechniken eines Ninjas.

Wassertraining

Begib dich in das Wasser und richte dich nach den Anweisungen des Erzählers. Neu dabei ist die spezielle Bambus-Atemtechnik, die dich auch unter Wasser atmen lässt.

Waffentraining

Finde den Eingang zum Bambus-Wald, dort kannst du deine Waffe ziehen und unsichtbar deine ersten beiden Gegner besiegen.

Werkzeugtraining

Neben dem Baumstumpf findest du drei Wurfsterne. Hebe sie auf, wähle sie im Inventar aus und ziele damit auf die Zielscheiben am Berg.

Der Meistertest

Nachdem du die Trainingseinheiten erfolgreich beendet hast, ist es an der Zeit, eine richtige Kampfsituation zu erleben. Begib dich von der Stelle aus, an der du dein Training beginnst, nach rechts, um zu dem Haus von Shiunsai zu gelangen, das sich auf der höchsten Klippe befindet. Du erreichst das Haus, indem du dich über das Dach eines anderen Hauses wegbewegst und dich anschließend zum Plateau vorarbeitest. Betrete dann das Haus auf der rechten Seite, um den finalen Test des Meisters zu beginnen.

Zuerst erledigst du den Soldaten im Gang, der deinen ersten richtigen Gegner darstellt. Renne mit bereits gewählter Waffe auf ihn zu und drücke die Viereckstaste, damit du in nur einer Bewegung deine Waffe ziehen und mit ihr angreifen kannst. Achte dabei auf den richtigen Zeitpunkt, der in der einen Sekunde vor dem Zusammenprall mit deinem Gegner liegt. Danach bezwingst du mit Hilfe deines Wurfhakens die Wand, die du auf normale Weise nicht überspringen kannst, und folgst dem Gang dahinter.

Um den Schwertkämpfer im unteren Abschnitt zu erledigen, springst du hinunter und rennst auf ihn zu, sobald er sich dir genähert hat. Begib dich anschließend an der südlichen Wand nach oben und laufe in südlicher Richtung weiter. Am Ende des Ganges und gleichzeitig vor dem nächsten Raum versteckst du dich hinter der Wand. Greife deinen Feind dort an, wenn er dir den Rücken zukehrt und dabei zur westlichen Wand blickt. Nachdem der Gegner aus dem Weg geräumt ist, marschierst du sehr vorsichtig den Korridor entlang, da sich dort etliche Fallen befinden.

Du gelangst ungefähr in der Mitte des Areals zu einer Stelle, an der

sich eine zusätzliche Bodenfalle befindet. Bleibe immer in Bewegung und renne darüber hinweg. Bleibst du jedoch stehen oder verlangsamt dein Tempo, stürzt du unweigerlich in den Tod. Hast du diese Falle gemeistert, läufst du den Abhang hinter der Bodenfalle hinauf und kommst zu einer Wand, an der sich Stacheln befinden, die auf den geringsten Druck reagieren. Bleibe dicht an der rechten Wand, um so die Auslöser in der Mitte zu umgehen, und bleibe oben auf dem Abhang stehen.

Falls du die erwähnten Fallen erfolgreich umgangen hast, ist der Gegner, der sich unter dem Ende des Vorsprunges befindet, nicht auf dich aufmerksam geworden und deshalb nicht in Alarmbereitschaft versetzt worden. Springe hinunter und erledige ihn, sobald er in westliche Richtung davongeht. Im nächsten Raum musst du einer Giftgasfalle ausweichen, indem du mit einem großen Satz (Hoch, Hoch+X) zu dem Vorsprung auf der anderen Seite springst. Gelingt dir dieser Sprung nicht, wird es für dich ziemlich schwierig, diesen relativ kleinen Raum zu verlassen.

Laufe weiter bis zu der Ecke. Dort im Unterholz befindet sich eine weitere Falle, nämlich eine Feuerfalle. Trete auf keinen Fall darauf und aktiviere auch nicht den Auslöser der Falle, denn sonst wird die feindliche Wache weiter unten im Gang auf dich aufmerksam. Halte dich hinter der Wand in der Nähe der Feuerfalle versteckt und warte auf den richtigen Zeitpunkt, um die Wache anzugreifen. Der Zeitpunkt ist gekommen, sobald die Wache dir den Rücken zukehrt. Benutze die L1-Taste, um den Kerl aus sicherer Entfernung heraus beobachten zu können.

Ist auch diese Wache ausgeschaltet, läufst du an dem Schild vorbei, das nach oben zeigt, und hältst dich am Ende des Ganges rechts. Klettere an der linken Wand nach oben in den Raum. Achte darauf, dass du dich von der unteren Wand direkt unter der Öffnung fernhältst, denn dort ist eine Speerfalle angebracht. Hinter der nächsten Ecke bemerkst du einen versteckten Schwertkämpfer, der dir den Rücken zukehrt und damit leicht zu besiegen ist. Eliminiere ihn und begib dich anschließend zurück zu dem Schild, das nach oben zeigt.

Ziehe dich zu dem Vorsprung über dem Richtungsweiser empor und gehe durch den Gang im oberen Abschnitt. Dann springst du in das

Loch vor dir und lässt dich in das Wasser fallen. Schwimme zur anderen Seite. Auf diese Weise gelangst du in eine weitere Wassergrotte, in der du schnell durch einen Unterwassertunnel tauchst, in dem dir die Atemluft knapp werden kann. Benutze nun die Bambus-Tauchtechnik, um auch unter Wasser atmen zu können. Währenddessen wartest du darauf, dass sich der Soldat umdreht. Sobald er dies macht, ziehst du dich zu der Plattform hinauf und erstichst ihn.

Von dieser schwimmenden Plattform aus kriechst du nach unten und versteckst dich hinter der nördlichen Wand. Warte darauf, dass auch diese Wache dir den Rücken zukehrt, bevor du sie beseitigst. Sobald sich nun der Feind in der angrenzenden Höhle unter dir auf den Weg zu den großen Türen im Osten macht, springst du hinunter und erledigst ihn. Danach begibst du dich durch die Türen, um so den Trainingstest erfolgreich abzuschließen und dich Ninja-Großmeister nennen zu dürfen.

Mission 2

Die Diebesbande

Die Bergbanditen und Diebesbanden haben sich zusammengeschlossen, um die ansässigen Bauern auszubeuten. Shiunsai gibt dir den Auftrag, das Diebesnest in einem nahe gelegenen verlassenem Dorf zu zerschlagen. Zuerst musst du dich unbemerkt an dem Alarmsystem vorbeibewegen, das sich aus Dosen und Kannen zusammensetzt. Diese Kombination würde selbst Tote zum Leben erwecken und in Alarmbereitschaft versetzen. Versuche, dieses Alarmsystem zu umgehen oder springe todesmutig über die einzelnen Teile. Dann hältst du nach der Wache im zweiten Haus Ausschau und wartest darauf, dass sie sich hinlegt und ein Schläfchen macht.

Sobald die Wache schläft, kriechst du leise in das Haus hinein, ziehst deine Waffe und beseitigst sie. Laufe nun nach Westen in den hinteren Teil des Hauses und komme auf der gegenüberliegenden Seite wieder zum Vorschein. Klettere nach oben zu der Dachkante und hängele dich daran nach Norden, bis du dich unterhalb eines Balkons befindest. Ziehe dich nach oben und schalte den Dieb aus, der auf dem Balkon steht und

dir den Rücken zukehrt. Anschließend begibst du dich zur südlichen Seite des nahe gelegenen Wachturmes und kletterst zur oberen Kante.

Dort verharrst du so lange, bis sich der Bogenschütze nach Norden dreht. Ziehe dich nun nach oben und schalte ihn mit Hilfe des Messers aus. Springe danach vom Turm hinunter, aber achte darauf, dass du dabei nicht von der Dorfbewohnerin weiter nördlich entdeckt wirst. Laufe zurück in östlicher Richtung und wende dich dann nach Norden, dabei folgst du der rechten Bergseite zu einem ausgetrockneten Kanal. Durchquere den Kanal und bleibe stets dicht an der östlichen Bergseite. Dann überquerst du das brückenähnliche Gebilde und rennst auf die Wache hinter der Ecke zu, die sich gerade nach Osten wendet.

Erledige die Wache, bevor sie stehen bleibt und sich zu dir umdreht. Renne sie im Notfall einfach über den Haufen, wenn du nicht weiterweißt. Danach marschierst du in nordwestlicher Richtung und gehst an der südlichen Seite des ersten Baumes in Deckung. An der Brücke im Norden befindet sich eine Wache und oben auf der Hütte rechts findest du einen Ninja-Gegenstand. Wenn die Wache auf der Brücke sich nach Norden dreht, rennst du aus deiner Deckung heraus auf sie zu und drückst kurz bevor du mit ihr zusammenprallst die Viereckstaste, um sie schnell zu beseitigen.

Kehre anschließend zu der Hütte zurück und hole dir den Gegenstand, den du entdeckt hast. Hierbei handelt es sich um ein Gegengift, das dir zusätzliche Lebensenergie verleiht. Mit diesem Gegengift im Inventar machst du dich auf den Weg nach Westen und dann nach Süden, um die einzelne Wache zu eliminieren, um die du dich noch nicht gekümmert hast. Benutze den Wunschbrunnen oder die westliche Bergseite als Deckung und greife erst dann an, wenn der Gegner mit dem Rücken zu dir steht. Nimm dich außerdem vor dem Dorfbewohner in Acht, der sich weiter südlich befindet, er sollte dich nach Möglichkeit nicht bemerken.

Nun bewegst du dich nach Norden und kletterst an der westlichen Seite des nächsten Wachturmes hoch, um den Wächter zu erledigen. Während du dich oben auf dem Turm befindest, siehst du unten in östlicher Richtung einen Dieb mit einer Sense, der gerade aus einem

bewaldeten Gebiet herausläuft. Sobald er sich in Richtung der östlichen Bäume bewegt, springst du hinunter und greifst ihn an. Manchmal findest du einen Heiltrank in einem olivgrünen Eimer, der sich im oberen Abschnitt des Berges befindet, über dem Abhang, der im Nordosten nach oben führt.

Gehe nach Westen zur westlichen Bergseite und marschiere in nördlicher Richtung zu dem Vorsprung, der am Fuße der großen Säulen zu finden ist. Die Säulen kennzeichnen die Stelle, an der Stufen hinauf zum Shinto-Schrein führen. Verstecke dich hinter der linken Säule und springe auf die Wache zu, wenn sie zur gegenüberliegenden Seite läuft. Danach rennst du den Berg hinauf und bleibst dabei auf der rechten Seite, so dass die Stufen sich links von dir befinden. Kurz bevor du oben ankommst, bemerkst du einen Wachposten, der in der Nähe eines Felsens Wache schiebt. Sobald dieser Wächter sich zum Schrein dreht, rennst du den restlichen Weg nach oben und schaltest ihn aus. Anschließend begibst du dich mit gezogener Waffe nach innen in den Schrein, damit du gut gerüstet den folgenden Kampf beginnen kannst.

Kampfstrategie:

Garan – 100 HP

Anführer der Diebesbande

Garan ist mit einer Art Rohr bewaffnet, das ein Betäubungsgas absondert. Sobald Rikimaru die Gase einatmet, wird er bewegungsunfähig und ist so empfänglich für jede Art von Angriff, ohne sich verteidigen zu können. Wenn du bemerkst, dass Garan sein Betäubungsgas einsetzt, springst du gleich einige Schritte zurück, um nicht in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Garan verfügt außerdem über einige Granaten, die er einsetzt, wenn du dich zu weit von ihm entfernst. Du musst es daher schaffen, dem Gas auszuweichen und dich trotzdem nicht zu weit von deinem Gegner zu entfernen, was dir nicht allzu viele Möglichkeiten lässt, selbst anzugreifen.

Um dein Angriffspotential ausnutzen zu können, musst du gleich zu Beginn des Kampfes alles auf eine Karte setzen. Sobald der Kampf losgeht, stürmst du auf deinen Gegner zu und versuchst, ihn so oft wie möglich mit deinem Schwert zu treffen. Erst wenn Garan sein Gas

einsetzt, springst du zurück und bringst dich in Sicherheit. Glücklicherweise ist dieser Boss-Gegner nicht allzu stark. Wenn du die seltenen Gelegenheiten zum Angriff nutzt und einige gezielte Treffer landest, hast du den Sieg in der Tasche.

Mission 3 **Der Verrat im Schloss Gohda**

Nachdem Shiunsai seinen Meistertitel und sein Schwert an Tatsumaru übergeben hat, gibt er Tatsumaru, Ayame und dir den Befehl, Lord Gohda vor seinem Onkel zu beschützen, der im Begriff steht, das Schloss anzugreifen. Kurz nach der Ankunft im Schloss trennen sich eure Wege. Ayame soll Lady Kei und ihre Tochter Kiku finden, während du dich um die Rettung von Lord Gohda kümmern musst, und Tatsumaru verschwindet einfach ohne Erklärung.

Du beginnst diese Mission im unteren Stockwerk, in dem sich keine Feinde befinden. Begib dich über die Treppe im hinteren Teil des Raumes nach oben und laufe zu der Papiertür. Wenn sich die Zahlen auf deiner Ki-Anzeige verringern, benutzt du dein Schwert, um die Tür gewaltsam zu öffnen. Wartest du nicht, bis sich die Zahlen verringern, entdeckt dich der Feind, der hinter der Tür positioniert ist. Gehe durch die Tür und mache dahinter leise einige Schritte zur Seite, um ungesehen in die Ecke bei der Öffnung zu gelangen. Dreht sich der Wächter im nächsten Raum erneut um und läuft in die andere Richtung, springst du hervor und schaltest ihn aus.

Nun folgst du dem Korridor nach Westen und bewegst dich dabei dicht an den Wänden entlang. Sobald du dich dem nächsten Raum näherst, versteckst du dich hinter der Wand an der großen Öffnung. Warte darauf, dass der patrouillierende Bogenschütze dir den Rücken zukehrt, und beseitige ihn lautlos. Anschließend marschierst du nach Norden und stoppst an einer ähnlichen großen Öffnung, um dort einen feindlichen Schwertkämpfer zu beobachten. Auf seinem Rückweg stürmst du in den Raum, folgst ihm und eliminiertest ihn, bevor du in den nächsten Raum auf der rechten Seite gehst. Durchbreche die Tür und

schaue vorsichtig durch die Türöffnung, um zu sehen, was auf der linken Seite vor sich geht.

Der Gegner in diesem Gang ist keine große Herausforderung, denn er schaut wie gebannt in die entgegengesetzte Richtung und bewegt sich keinen Meter. Erledige ihn und kehre dann in die Räumlichkeiten zurück, in denen du den Schwertkämpfer beseitigt hast. In dem Eckraum bemerkst du eine Treppe, die nach oben führt. Steige hinauf und wende dich nach Osten. Achte dabei auf die Falltür im Boden und töte den feindlichen Schwertkämpfer, der dir den Rücken zukehrt. Zurück in dem Raum mit der Treppe begibst du dich nach Süden und räumst den Wachposten im nächsten Korridor aus dem Weg.

Verstecke dich hinter der Türöffnung des nächsten Korridors und warte darauf, dass ein weiterer Bogenschütze genau vor der Türöffnung eine Verschnaufpause einlegt. Sobald er sich wieder in nördlicher Richtung in Bewegung setzt, rennst du hinter ihm her und erledigst ihn. Achte dabei auf die Bodenfallen, die meist in den Ecken versteckt sind. Nachdem du links an einem Gang vorbeigelaufen bist, kommst du zum östlichen Ende des Korridors. Hinter der nächsten Ecke heißt es einen weiteren Feind auszuschalten. Danach betrittst du den Raum, den du vom südlichen Korridor aus erreichst, und läufst schnell zu einer Seite. Im angrenzenden Raum befindet sich nämlich eine Wache, die dich leicht erblicken kann, wenn du dich nicht beeilst und aus ihrem Blickfeld verschwindest.

Sobald dieser Wachposten mit dem Gesicht zur hinteren Wand steht, rennst du in den Raum hinein und beseitigst ihn. Anschließend zerbrichst du die Holzkisten in diesem Raum, um so in den Besitz eines Heiltranks zu gelangen. Dann kehrst du in den vorherigen Raum zurück, zerstörst die Tür mit Hilfe deines Schwertes und gehst hindurch. Steige hier die Treppe hinauf und bewege dich oben aus dem Raum hinaus. Halte dich in nördlicher Richtung und steige erneut eine Treppe am Ende des Korridors empor.

Hinter der Ecke kletterst du die Rampe hinauf, die sich an der linken Wand befindet, und näherst dich langsam dem Vorsprung. Achte dabei immer auf deine Ki-Anzeige. So lange die Zahlen sich verringern, ist keine Gefahr zu erwarten. Der Bogenschütze, auf den du als Nächstes

stößt, ist entweder auf dem Vorsprung oder am Ende des nächsten Abhanges positioniert. Bewege dich schnell und lautlos auf ihn zu und schalte ihn aus. Anschließend durchquerst du den rechten Raum und läufst erst nach Süden und dann nach rechts in den nächsten Korridor.

Schaue vorsichtig um die Ecke, um dir ein Bild von dem Wächter auf dem oberen Vorsprung zu machen. Während er seine Runden auf der anderen Seite der Plattform macht, rennst du unter den Vorsprung und begibst dich nach oben zur Kante. Ziehe dich erst dann ganz nach oben, wenn du dir sicher bist, dass er lange genug auf der anderen Seite bleibt. Du benötigst ausreichend Zeit, um ihn unbemerkt zu erreichen und zu erledigen. Unterhalb der Plattform findest du eine Rauchbombe, die du in dein Inventar aufnehmen kannst. Doch passe auf, dass du auf dem seltsamen Untergrund keine unnötigen Geräusche machst, sonst versetzt du sämtliche Wachen in deiner Nähe in Alarmbereitschaft. Am besten kriechst oder rollst du über den Boden zu der Rauchbombe, denn dadurch besteht kaum Gefahr, dass die feindlichen Wachen dich entdecken, bevor du sie überhaupt bemerkst.

Verstecke dich in der Nähe der Tür, an der du im Nordosten vorbeigekommen bist, und warte darauf, dass der Schwertkämpfer in eine andere Richtung blickt, bevor du den Raum betrittst und ihn beseitigst. Falls er dazu kommt, einen Schrei auszustoßen, alarmiert das einen Wächter auf dem Balkon über dir. Begib dich unter den Balkon, der sich im hinteren Teil des Raumes befindet, und klettere zur Kante nach oben. Bleibe dort hängen, bis der feindliche Wächter die Stabilität der Wand hinter sich testet. Schalte ihn kurz und schmerzlos aus und steige anschließend die Treppe nach oben. Bleibe kurz vor dem Ende der Stufen stehen und beobachte durch das Geländer hindurch das Bewegungsmuster der Wache.

Sobald du eine Möglichkeit siehst, rennst du die restlichen Stufen nach oben und erledigst ihn von hinten, so dass er keine Chance erhält, dich zu bemerken. Über die nächsten Stufen gelangst du in das oberste Stockwerk des Schlosses, in dem dein nächster Boss-Kampf stattfinden wird. Ziehe schon auf der Treppe deine Waffe und renne dann den Korridor in Richtung Norden entlang, um auf Gohda Motohide zu treffen.

Kampfstrategie:

Gohda Motohide – 120 HP (bei 60 HP gehört der Sieg dir)

Lord Gohdas Onkel

Ein fairer Kampf steht dir nun wirklich nicht bevor. Gohda verfügt über verschiedene Angriffsarten und besitzt zudem auch noch ein Schwert. Er konzentriert sich hauptsächlich auf seine Angriffe mit der Pistole, die dir großen Schaden zufügen können – bei einem Treffer verlierst du 20 kostbare HP. Weiche diesen Angriffen aus, indem du schnell einen Schritt zur Seite machst, sobald er seine Pistole aus dem Halfter zieht. Dadurch fliegt die Kugel geradewegs an dir vorbei. Du kannst diesen Zeitpunkt dazu nutzen, deinen Gegner anzugreifen, denn während er seine Waffe zurück in das Halfter steckt, ist er nicht in der Lage, sich gegen deine Angriffe zu verteidigen.

Wenn du Gohda im Kampf gegenüberstehst, beobachte ihn genau, um eventuelle Angriffe abzublocken. Es sei denn, dass du gerade versuchst, dich hinter ihn zu rollen, um ihn an seiner ungeschützten Seite zu treffen. Dein Gegner hat eine Combo bestehend aus drei Schlägen, achte daher darauf, dass du alle drei Schläge abblockst und erst danach zu einem Gegenschlag ansetzt. Merke dir, dass du ihm nur 60 HP abnehmen musst, um diesen Kampf zu gewinnen. Nachdem du Gohda Motohide besiegt hast, folgt eine interessante Sequenz, die zu einer überraschenden Wendung in der Geschichte führt.

Mission 4 Das Krieglager von Lord Toda

Nachdem nun Gohdas Frau ermordet und seine Tochter entführt wurde, haben die Truppen unter Todas Führung die Grenze überschritten. Du schwörst, Toda zur Strecke zu bringen, bevor er die Gelegenheit dazu bekommt, das Gesetz von Gohda für nichtig zu erklären. Zu Beginn dieser Mission wartest du hinter der Barriere im Norden darauf, dass der feindliche Wachposten sich nach Westen bewegt und du ihn so aus dem Hinterhalt erledigen kannst. Am besten beseitigst du ihn in der

Nähe der Ecke des Hofes, denn seine Leiche darf auf keinen Fall von anderen Wachposten gefunden werden.

Den Gegner auf der anderen Seite des Lagers schaltest du aus, indem du dich hinter den Holzstämmen versteckst und ihn erst dann angreiffst, wenn er in Richtung des eingezäunten Hofes läuft. Ziehe seinen leblosen Körper nach Süden hinter die Barrikaden, so dass er nicht von seinen Kameraden gefunden werden kann. Den Wachposten westlich von dir beseitigst du vom Aussichtspunkt aus, der sich auf einem Ast über seinem Kopf befindet. Dazu bewegst du dich durch die Gräben zwischen dem Lager und dem Hügel, auf dem sich der Wachturm befindet. Versuche, dich unbemerkt nach Westen durch das niedrige Unterholz zu schlängeln und klettere dann auf den Ast über dem Wachposten.

Auf diesem Ast wartest du den richtigen Zeitpunkt ab, springst dann nach unten und eliminiertest den Wachposten. Vergiss nicht, alle Leichen zu untersuchen, denn manchmal finden sich wirklich nützliche Gegenstände. Als Nächstes begibst du dich hinter den Stapel Holzstämmen, der sich in der Nähe des Wachturmes an der westlichen Seite befindet. Warte hier darauf, dass der Wächter an dir vorbei in Richtung Süden marschiert, springe hinter ihm hervor und töte ihn lautlos. Bleibe dabei so dicht wie möglich an den Holzstämmen, so dass der Bogenschütze im Norden dich und natürlich die Leiche seines Kameraden nicht entdecken kann.

Laufe nun zu dem Haus mit dem kleinen Hof im Osten und untersuche das hügelige Gebiet im Norden. Achte darauf, dass du dich hinhockst, bevor dein Kopf oben zum Vorschein kommt. Schaue mit Hilfe der L1-Taste nach oben und warte darauf, dass der Bogenschütze über dir die Kante des Vorsprunges verlässt und nach Norden wandert. Renne im richtigen Moment auf ihn zu und beseitige ihn. Von den Holzstämmen aus, bei denen du vorhin den Wachposten erledigt hast, kletterst du zu dem nördlichen Vorsprung, der sich kurz vor einem kleinen Lager befindet. Verstecke dich hinter der Barriere und schalte den Wächter dahinter im richtigen Moment aus.

Vermeide es, auf der östlichen Seite des Lagers den Alarm auszulösen. Begib dich nach oben zu dem Ast des ersten Baumes, der

sich an der südöstlichen Ecke des Lagers befindet, und verschaffe dir einen Überblick. Direkt unter dir patrouilliert ein Wachposten, den du eliminieren musst. Nachdem du ihn nach Gegenständen durchsucht hast, bewegst du dich zur obersten Kante des westlichen Wachturmes und tötest dort den Wächter. Anschließend springst du wieder hinunter und läufst weiter in nordwestlicher Richtung. Bei dem kleinen Abhang, der zu einem Haus und einer feindlichen Wache führt, beginnst du zu kriechen und beobachtest den Abhang.

Sobald der Wächter auf die Holzbarriere weiter oben zuläuft, ist deine Gelegenheit gekommen, ihn zu beseitigen. Danach rennst du hinter den nächsten Wachturm und schaut vorsichtig um die Ecke, indem du die L1-Taste benutzt. Erledige den Wachposten, so dass der andere Wächter weiter südlich keine Chance erhält, alles mit anzusehen. Auf einem kleinen Hügel westlich dieses Wachturms findest du eine glänzende Kiste im Unterholz, in der sich eine Granate befindet. Nun machst du dich auf den Weg zurück nach Süden zu einem Vorsprung. Von dort aus schaut du nach unten und entdeckst einen weiteren Gegner auf einer Lichtung. Springe nach unten, schleiche dich an diese Wache heran und eliminiere sie.

Anschließend gehst du nach Norden an den beiden Zwillingstürmen vorbei. Am Fuße des kleinen Hügels vor dem Hauptlager duckst du dich, damit der Wachposten, der den Eingang bewacht, dich nicht entdeckt. Schleiche dich an ihn heran und schalte ihn aus, aber nähere dich noch nicht dem Eingang, denn du musst vor dem Boss-Kampf noch einen Gegner erledigen, um den Titel Ninja-Großmeister zu erhalten. Folge dem westlichen Pfad um das Hauptlager herum und umgehe dabei den Alarm. An der Rückseite duckst du dich in der Nähe der nordöstlichen Ecke und wartest darauf, einen Gegner auf dem östlichen Weg angreifen zu können.

Danach öffnest du dein Inventar und wählst einen guten Gegenstand aus, der dich in deinem Kampf gegen den nächsten Boss unterstützt. Renne nun zurück nach Süden an der Vorderseite des Lagers entlang und ziehe deine Waffe, bevor du das Gebiet zwischen den brennenden Fackeln betrittst.

Kampfstrategie:

Suzaku – 200 HP (vermindert sich die HP-Zahl auf 100, hast du gewonnen)

Dein Gegner ist mit einem Schwert und unzähligen Granaten und Wurfsternen bewaffnet, die er in schneller Abfolge werfen kann. Suzaku ist flink und verfügt über einen sehr gefährlichen Combo, nämlich einen Angriff mit seinem Schwert gefolgt von einem heftigen Tritt. Er wird in diesem Kampf alles daran setzen, dich von deiner ungeschützten Seite zu erwischen. Unterschätze auf keinen Fall seine hervorragend geschulten Fähigkeiten.

Versuche, genügend Distanz zwischen dich und deinen Gegner zu bringen, indem du ständig in Bewegung bleibst und vor ihm hin und her rennst, so dass du keine besonders gute Zielscheibe abgibst. Versuche weiterhin, dich in einem günstigen Moment umzudrehen und mit Granaten oder Wurfsternen nach ihm zu werfen. Doch sei besonders achtsam, denn sobald du dich in sicherer Entfernung zu ihm aufhältst, kommt er zweifellos auf die gleiche Idee und er beginnt ebenfalls mit Gegenständen zu werfen, denen du ausweichen musst.

In einem Nahkampf blockst du seinen Combo so gut es geht ab und konterst anschließend sofort mit deinem eigenen Angriffscombo. Setze alles daran, ihn in die Nähe der Barrieren zu locken, während du dich zwischen ihnen aufhältst. Das führt dazu, dass auch seine ungeschützte Seite zur Zielscheibe wird. Gleich zu Beginn des Kampfes wird er versuchen, sich dir zu nähern. Während dieser Zeit zielst du mit allen Gegenständen auf ihn, die dir in die Hände fallen. Das schwächt ihn schon im Vorfeld und kann für dich nur positiv sein. Jede deiner Granaten richtet 7 bis 15 HP Schaden an, während deine Wurfsterne alle ungefähr 7 HP Schaden anrichten.

Sobald die HP-Anzahl von Suzaku unter 100 gesunken ist, gibt er auf und du hast den Kampf gewonnen. Nach dem Kampf schließt du dich mit Ayame zusammen und ihr beobachtet das ungewöhnliche Ende des Kampfes zwischen Tatsumaru und Kagami. Beide stürzen ins Meer. •

Mission 5 Der Dämonenberg

Du erhältst die Aufgabe, das Verschwinden der Bewohner des Bergdorfes zu untersuchen. Gerüchte über das Wirken von Dämonen-Ninjas gehen um. Du machst dich auf den Weg zur Festung am Berg Usuba, um diesen Gerüchten auf den Grund zu gehen und die Geiseln zu befreien. In dieser Mission triffst du auf sehr viele Gegner, die du aber nicht alle im Stealth-Modus erledigen musst. Dein erstes Opfer ist der Dämon, den du zu Beginn der Mission gesehen hast, als er den Berg hinaufgehüpft ist. Klettere zur Kante des dritten Vorsprunges und bleibe dort hängen, bis der Dämon dir den Rücken zukehrt. Nun musst du dich beeilen, denn der Dämon bleibt nie lange an einer Stelle stehen.

Ist der erste Gegner erledigt, kehrst du nach unten auf den Boden zurück und begibst dich nach Nordwesten. Du gelangst zu einem weiteren Dämon, der eine Stelle am Fuße eines Flusses bewacht. Ducke dich und krieche an der rechten Bergseite entlang. Auf diese Weise näherst du dich ihm, ohne entdeckt zu werden. Sobald er sich umdreht und den Fluss verlässt, verfolgst du ihn lautlos, um ihn zu beseitigen. Nachdem du seine Leiche untersucht hast, läufst du am Wasser entlang in Richtung des Wasserfalls im Westen. Krieche unter dem Wasserfall hindurch und blicke in Richtung Westen. Am Ufer befindet sich ein weiterer Dämon, der dort seine Kreise zieht.

Er wird an dieser Stelle bleiben, so lange er nicht in Alarmbereitschaft versetzt wird. Schleiche dich an ihn heran und schalte ihn aus, bevor du weiter in südwestliche Richtung läufst. Dort patrouilliert ein Dämon entlang der südlichen Bergseite. Krieche langsam und ohne Hast auf ihn zu und beseitige ihn mit deinem Schwert. Schau nun nach Norden, dort entdeckst du Vorsprünge, die zu der Hütte über dir führen. Ziehe dich von Vorsprung zu Vorsprung nach oben, bis du die Hütte erreicht hast. Innen in dem kleinen Haus befindet sich ein schlafender Feind, an den du dich ohne Probleme anschleichen kannst, um ihn zu eliminieren.

Klettere anschließend zur letzten Kante des obersten Vorsprunges, der sich über der Hütte befindet, und verharre dort eine Weile. Ziehe dich erst dann ganz nach oben, wenn der Dämon dort sich nach

Westen dreht. Erledige ihn und lasse dich von der Klippe fallen, die nach Norden zeigt. In dem natürlichen Felstunnel findest du eine Kiste in einer Nische, in der sich ein nützlicher Gegenstand befindet. Danach ziehst du dich in dieser Nische nach oben zu dem Vorsprung und hängst dich an die Kante. Sobald der Bogenschütze dir den Rücken zudreht, ziehst du dich ganz nach oben und tötest ihn, bevor du nach unten zu der Nische zurückkehrst und nach Osten weitermarschierst.

Wenn du zu einer Stelle kommst, an der du nur in Richtung Osten weitergehen kannst, untersuchst du einige Vorsprünge genauer und kletterst zur obersten Kante, an die du dich hängst. Über dir patrouilliert ein Dämon, der aber leicht auszuschalten ist, sobald er sich von dir weggedreht hat. Untersuche seine Leiche, aber bleibe dabei in geduckter Stellung, damit du nicht von anderen Gegnern entdeckt wirst, die sich auf höher gelegenen Abschnitten befinden. Schaue nach unten zu dem Fluss im Osten. Dort bemerkst du einen Dämon, der Wache schiebt. Gehe auf dem oberen Vorsprung entlang, bis du eine Stelle erreichst, von der aus du nach unten springen kannst.

Eliminiere den Dämon und kehre zum nördlichen Gebiet zurück. An der Rückseite des Hauses am Fluss kletterst du an der nördlichen Bergseite nach oben und hängst dich an die Kante. Du entdeckst einen Feind, der gerade eine Brücke überquert und sich in deine Richtung bewegt. Nachdem er sich umgedreht hat und wieder zur Brücke läuft, ziehst du dich nach oben und räumst ihn aus dem Weg. Unterhalb der Brücke befindet sich dein nächstes Opfer. Um ihn zu erledigen, marschierst du auf die Brücke und benutzt dort die L1-Taste, um den Gegner genauer zu beobachten. Sobald er in Sicht ist, ziehst du deine Waffe, springst nach unten und erledigst ihn kurz und schmerzlos.

Begib dich nun nach Westen zu einem Gebiet, in dem es viele Höhlen gibt. Dort musst du zunächst den Wolf finden und ihn beseitigen, damit er dich nicht bei deiner weiteren Mission behindert. Laufe nach Norden zur Seite des Berges. Dort führt ein Pfad durch das bergige Gebiet, in dem sich ein weiterer Dämon befindet. Locke ihn vom Pfad weg und lasse ihn in der Nähe eines Baumes an einer Lichtung stoppen. Anschließend läufst du den Abhang zwischen den Bergwänden hinauf

und bleibst an der Ecke stehen, so dass dich der Feind nicht entdecken kann. Sobald der Dämon nun zurück zu dem Pfad geht, kannst du dich ihm unbemerkt nähern und ihn töten.

Danach folgst du dem Bergpfad und marschierst zum höchsten Plateau auf der südlichen Bergkette. Versuche, den Vorsprung unterhalb des Wachpostens zu erreichen, und ziehe deine Waffe, um im richtigen Moment zuzuschlagen. Dann begibst du dich zu dem Vorsprung auf der anderen Seite. Du erblickst diesen Vorsprung erst, wenn du nach Osten schaut. Dort läufst du über die kleineren Vorsprünge nach unten und vermeidest es nach Möglichkeit, von dem Wachposten entdeckt zu werden. Nachdem du auch diesen feindlichen Ninja beseitigt hast, ziehst du seinen leblosen Körper zur hinteren Seite des Wachhauses, das sich in der Nähe der Klippen befindet.

Hat sich der Wachposten auf dem nördlichen Vorsprung in eine andere Richtung gedreht, kletterst du auf die Steinsäule zwischen deinem und seinem Vorsprung. Lasse dich an der Kante baumeln, bis du die Möglichkeit erhältst, den feindlichen Wachposten zu erledigen. Danach begibst du dich schnell zu dem nächsthöheren Vorsprung, um so aus dem Blickfeld des Feindes zu verschwinden. Achte darauf, dass dich der Wolf hinter der Ecke nicht bemerkt, und erledige den nächsten Wachposten. Mach dich nun auf den Weg zur Holzbrücke, die den oberen Vorsprung mit der Festung verbindet, und ziehe schon einmal deine Waffe. Wähle außerdem einen Gegenstand aus, den du in dem folgenden Boss-Kampf benutzen willst, bevor du über die Brücke gehst, um die Geiseln zu befreien.

Kampfstrategie:

Kamadoma – 200 HP

Dämonen-Ninja

Kamadoma, der Anführer der Dämonen-Ninjas, ist gut ausgerüstet mit Rauchbomben, Granaten und einem wirkungsvollen Schneidwerkzeug. Ein einziger Treffer mit diesem sensenartigen Messer richtet 10 bis 15 HP Schaden an und ein Treffer mit seiner Spezialwaffe lässt dich sogar bis zu 25 HP verlieren. Da er Bomben mag, solltest du ihm einige deiner

eigenen entgegenwerfen, die du bestimmt unterwegs aufgesammelt hast. Benutze gleich zu Beginn des Kampfes deine Rauchbomben. Dein Gegner bekommt Probleme zu atmen und du kannst die Gelegenheit ausnutzen und ihn mit deinem Schwert treffen.

Schaffst du es, diesen Vorgang ein paar Mal zu wiederholen, ist dein Gegner erledigt, bevor er überhaupt weiß, wie ihm geschieht. Springe sofort zur Seite, wenn du bemerkst, dass Kamadoma eine Granate oder Rauchbombe herausholt, denn du bist keineswegs immun gegen diese Sachen. Kamadoma hat die Angewohnheit, gelegentlich in deine Richtung zu springen. Sobald er dies macht, schwingst du dein Schwert, als würdest du Pfeile in der Luft zu treffen versuchen. Das führt dazu, dass du deinen Gegner triffst, der dann ungelenkig durch die Luft segelt und hart auf dem Boden landet.

Mission 6 Der geheime Hafen

Ein verwundeter Dorfbewohner überreicht dir eine Karte, auf der die Lage des geheimen Hafens eingezeichnet ist. Dort werden alle verschleppten Dorfbewohner gefangen gehalten. Bei allem was du machst, versuche, dem Wasser fernzubleiben, denn der Hai in dem Gewässer hat die Fähigkeit, deine HP zu senken, indem er dich nur ortet. Bleibe erst einmal an der Stelle stehen, an der du diese Mission beginnst, und beobachte den Wachposten im Osten. Erledige ihn im richtigen Moment und klettere dann über die südliche Wand. Anschließend springst du in den Graben, aber erst, wenn sich der Wächter dort von dir entfernt.

Nachdem dieser Wächter beseitigt ist, springst du auf den Vorsprung vor dir und kletterst ganz nach oben. Von dieser Stelle aus springst du zu dem feindlichen Schwertkämpfer hinunter, der sich auf einem der unteren Abschnitte der Felsens befindet, und schaltest ihn aus. Nordöstlich von dir bemerkst du eine ähnliche Felsformation, auf der ebenfalls ein Wachposten in Stellung gegangen ist. Renne und rolle

dich abwechselnd zum Fuße des Hügels und eliminiere auch diesen Wachposten, bevor er dich entdeckt. Ignoriere den Gegner, der sich nördlich von dir im Graben befindet; du benötigst nur 15 Stealth-Morde, um die Mission erfolgreich über die Bühne zu bringen.

Springe vom Felsen hinunter und laufe nach Südosten, dabei folgst du der östlichen Canyonwand. Klettere nun auf den Vorsprung, auf dem du eine Fackel erkennen kannst, und ziehe dich zu dem zweiten Abschnitt des Vorsprunges nach oben. Begib dich zu der Fackel und schalte den Wachposten auf dem Vorsprung lautlos aus. Danach gehst du nach Westen und versteckst dich hinter den großen Blöcken. Warte auf den richtigen Moment und renne dann auf den Wachposten am Strand zu, um ihn zu beseitigen. Jetzt musst du erneut durch den Graben laufen und dich entlang der westlichen Bergseite bewegen.

Wenn du den Strand in der Nähe des Baumes erreicht hast, bleibst du stehen und suchst nach dem weiblichen Ninja. Sie befindet sich hinter den eckigen Blöcken am Strand. Achte darauf, wohin du trittst, wenn du über den Strand läufst, denn es befinden sich etliche Fallen im Sand verborgen. Am besten kriechst oder rollst du dich zu der Ninja hinüber, ohne dass sie dich bemerkt. Nachdem du sie erledigt und ihre Leiche untersucht hast, begibst du dich zurück zur westlichen Bergseite und gehst in Richtung Süden.

Am Fuß der Plattform mit dem Bogen gehst du in Deckung und wartest auf den günstigsten Augenblick, um die Wache dort zu eliminieren. Klettere dann auf den Bogen und lauere dem anderen Wachposten auf, der auf der anderen Seite patrouilliert. Außerdem findest du hier die Luftflasche, die du gut gebrauchen kannst. Kehre anschließend zum Strand zurück und marschiere nach Osten. Verstecke dich hinter dem großen Block und schaue vorsichtig nach Osten. Du bemerkst einen weiteren weiblichen Ninja. Erledige sie, wenn sie sich in deiner Nähe eine Pause gönnt.

Östlich von dir befindet sich ein leichtes Opfer. Ein Feind mit einem Speer, der in der Nähe des Hauses herumsteht und eigentlich niemals in deine Richtung zu blicken scheint. Sobald du dich in der Nähe des Holzbootes befindest, benutzt du die L1-Taste, um den weiblichen Ninja

am Strands zu erblicken. Wenn sie gedankenverloren auf das Wasser starrt, ist der Zeitpunkt für dich gekommen, sie zu beseitigen. Anschließend läufst du zurück nach Westen und tötest den Wachposten am Dock, bevor du dich duckst, um auf den anderen Wachposten zu warten.

Nachdem auch dieser Feind ausgeschaltet ist, kriechst du über die Planke zum Schiff. Dabei musst du die Wache an Bord beobachten, damit du rechtzeitig in Deckung gehen kannst und er dich nicht entdeckt. Erledige ihn, sobald er sich von dir wendet, und hebe den Heiltrank auf, der sich in dem Fass am Bug des Schiffes befindet. Danach gehst du zum hinteren Teil des Schiffes, um dort unter Deck die Gefangenen zu befreien. Ziehe deine Waffe, denn ein weiterer Boss-Kampf steht dir bevor.

Kampfstrategie:

Wang Xiaohai – 130 HP

Baoliung-Gang

Wang Xiaohai ist unbewaffnet, doch seine Fäuste sind besser und stärker als die meisten herkömmlichen Waffen. Gegen seine Angriffscmbos wirken deine wie Kinderkram. Glücklicherweise verfügst du über Waffen, die er nicht besitzt. Wang hat sieben Schlagkombinationen auf Lager und schafft es, damit deine Blockade zu durchbrechen und dich zu treffen. Seine Tritte richten 10 HP Schaden an und seine Schläge ungefähr 4 HP. Dazu kommt die ungeheure Kraft seines Finishing Moves, die dich noch einmal 20 HP kosten kann.

Bleibe erst einmal in sicherer Entfernung zu ihm stehen und werfe mit allen Gegenständen, die dir zur Verfügung stehen. Vermeide es so lange wie möglich, in seine unmittelbare Nähe zu kommen, denn deine Chancen im Nahkampf sind weitaus besser, wenn du ihn vorher etwas schwächen konntest. Versuche außerdem so gut es geht, seine Combos abzuwehren, damit sie keinen verheerenden Schaden anrichten. Bei Bedarf verwende ruhig einen Heiltrank, denn du kannst es dir gerade in diesem Kampf nicht erlauben, Schwäche zu zeigen.

Zusätzlich kannst du versuchen, ihn zu verwirren, indem du ständig in Bewegung bleibst. Schau in seine Richtung und drücke dann zweimal hintereinander die Richtungstaste nach vorne. Greife ihn erst dann an, wenn er im Begriff steht, dich anzugreifen, denn nur so kannst du deinen Jab Move durchführen. Wenn diese Kampfbewegung erfolgreich war, lässt du schnell deinen Combo folgen und ziehst dich sofort danach wieder zurück. Wiederhole diesen Vorgang, um den Kampf für dich zu entscheiden.

Mission 7

Der Tempel der Träume

Lord Gohda verbreitet die Neuigkeit, dass der Tempel von "The Burning Dawn" besetzt wird und erteilt dir den Befehl, den Tempel zu säubern. In dieser Mission triffst du auf ungewöhnlich viele Gegner, die alle bis zu den Zähnen bewaffnet sind. Um die Mission erfolgreich zu beenden, musst du jedoch nur 15 dieser Feinde erledigen. Bewege dich zuerst nach Osten und gehe in der Nähe des Abhanges in Deckung. Beobachte den Ninja auf dem Plateau und beseitige ihn, wenn er dir den Rücken zukehrt.

Bleibe dicht an der südlichen Bergseite und marschiere nach Osten, damit dich von Norden her keiner entdecken kann. Ducke dich hinter den Busch auf der Lichtung und beobachte den weiblichen Ninja mit Hilfe der L1-Taste. Nutze den richtigen Augenblick und schalte sie aus, bevor du zurück zum nordwestlichen Ufer läufst. Dort ist ein Felsen, auf dem sich ein Bogenschütze befindet. Rolle dich in seine Nähe, ohne bemerkt zu werden, und eliminiere ihn, wenn er gerade nach Westen schaut. Anschließend bewegst du dich nach Norden und duckst dich an dem schneebedeckten Felsen, auf dem eine weitere Wache steht.

Sobald diese Wache sich nach Norden dreht, kletterst du nach oben und räumst sie aus dem Weg. Verlasse nun den Felsen und gehe nach Osten. Der Ninja auf der Plattform vor dir ist ein leichtes Ziel. Klettere zu der Kante, die sich über dem Wasser befindet, und ziehe dich nach oben, sobald er zur Wand blickt. Erledige ihn lautlos und begib dich

zurück in das seichte Wasser, bevor du entdeckt wirst. Warte durch das Wasser zwischen dem Gebäude und dem Bergmassiv entlang und beginne zu schwimmen, sobald das Wasser tiefer wird.

Benutze die R1-Taste, um unter Wasser atmen zu können, und tauche vorsichtig auf die nordöstliche Ecke des Gebäudes zu. Ziehe dich mit dem Haken zum Deck hoch und verlasse das Wasser. Das Geräusch, das du dabei machst, alarmiert die Wache und sie nähert sich deinem Aufenthaltsort, kann dich aber nicht entdecken, da du noch an der Kante hängst. Sobald sich die Wache wieder entfernt, ziehst du dich ganz nach oben und folgst ihr. Nachdem die Wache getötet ist, kehrst du zum Dock zurück und läufst nach Norden.

Verstecke dich rechtzeitig, bevor die nächste Wache sich nähert, und beseitige sie aus dem Hinterhalt. Nördlich des Docks befinden sich eine kleine Insel, eine Lampe und ein feindlicher Schwertkämpfer. Gehe in Deckung und überwältige ihn, bevor du nach Westen zu den Blöcken im seichten Wasser läufst. Hinter dem ersten Block befindet sich eine Wache, die du eliminieren musst. Dazu kletterst du am besten über den langgezogenen Block und springst zu der Wache hinunter. Achte dabei auf den weiblichen Ninja, der das Gebiet nördlich von dir überwacht.

Tauche nun nach Westen und passiere das Heiligtum. An der Seite des zweiten Bootes tauchst du auf, um Luft zu holen, und drückst die R1-Taste, um sicherzugehen, dass dich niemand entdeckt. Anschließend benutzt du die L1-Taste, um den Zeitpunkt abzapassen, an dem der Wächter auf dem Boot sich in eine andere Richtung dreht. Macht er das, gehst du an Bord und tötest ihn lautlos. Danach schwimmst du zu dem Boot im Nordwesten, das an der Seite des inneren Heiligtums liegt, und kletterst an Bord des kleinen Ruderbootes. Im Boot beseitigst du den schlafenden Passagier und bewegst dich nach Süden. Folge der westlichen Bergkette zu den Blöcken, die aus dem Wasser herausragen, und bleibe stehen, sobald du ein Geräusch hörst.

Da du weißt, dass schnelle Schritte im seichten Wasser deinen Gegner nicht alarmieren, rennst du auf den weiblichen Ninja zu, sobald sie sich in eine andere Richtung gedreht hat. Töte sie und schwimme in den Tunnel unter dem Gebäude im Süden. Der Eingang dazu befindet

sich an der östlichen Seite des Gebäudes und liegt ebenfalls unter Wasser. Der Tunnel führt dich zu einer Öffnung, die es dir ermöglicht, in das Gebäude zu gelangen. Dort findest du das Blasrohr, das du in späteren Kämpfen gut gebrauchen kannst. Verlasse nun das Gebiet wieder und ziehe dich an der südöstlichen Kante des Laufweges nach oben. Erledige den Ninja und laufe auf dem Gehsteig an den Gebäuden entlang nach Westen.

Nachdem du auch die Wache im Westen eliminiert hast, suchst du auf der kleinen Insel im Westen nach deinem Verbündeten. Er kann dich aus der Entfernung erkennen, falls du ihm die Gelegenheit dazu gibst. Dann schwimmst du zum Eingang des Inneren Heiligtums und ziehst dich zum Dock nach oben. Sobald du dich dem Gebäude näherst, beginnt der nächste Boss-Kampf.

Kampfstrategie:

Yukihotaru – 100 HP

Weiblicher Ninja

Yukihotaru ist mit einem Blasrohr, Wurfsternen, Granaten, Rauchbomben und einem Kurzschwert bewaffnet. Das Kurzschwert kommt in der Aufzählung zuletzt, weil sie alle anderen Gegenstände öfter und mit mehr Wirkung einsetzt. Je länger dieser Kampf andauert, desto schneller hintereinander verwendet sie die Kampfgegenstände. Sie ist in der Lage, vier Wurfsterne auf einmal zu werfen, drehe ihr daher niemals den Rücken zu. Benutzt sie das Blasrohr und trifft dich, musst du sofort ein Gegenmittel benutzen, sonst beginnt das Gift zu wirken und deine Minuten sind gezählt.

Deine Gegnerin verfügt über keine besonders hohe Anzahl an HP, daher solltest du versuchen, sie so schnell wie möglich zu besiegen, bevor sie beginnt, die Gegenstände in schnellerer Folge zu werfen. Versuche, zuerst selbst einige Treffer zu landen, indem du Gegenstände nach ihr wirfst, und gehe dann in den Nahkampf über, denn sie ist darin nicht gerade eine Meisterin. Du musst nur schnell genug sein, so dass sie deine Schläge und Tritte nicht rechtzeitig abblocken kann.

Mission 8

Der Angriff auf das Ninja-Dorf

Die Anhänger der Burning Dawn haben sich auf den Weg gemacht, um einen kaltblütigen Angriff gegen das Dorf der Azuma-Ninja zu führen. Zu Beginn der Mission rollst du dich schnell nach Osten und ziehst dich an der hinteren Seite des Gebäudes, das hinter dir steht, nach oben. Bewege dich nach Westen auf eine Ecke des Daches zu und warte darauf, dass ein feindlicher Ninja genau unter dir zum Stehen kommt. Springe hinunter und erledige ihn, bevor du dich zum Whirlpool-Plateau begibst. Ignoriere den alten Mann, denn er ist ein Verbündeter, und gehe an der südwestlichen Kante des Plateaus in Deckung.

Schaue nach unten zu den Bäumen und springe im richtigen Moment nach unten, um dem Wächter das Grinsen aus dem Gesicht zu schlagen. Nachdem er erledigt ist, machst du dich auf den Weg nach Südwesten, um dort einen weiblichen Ninja zu beseitigen. Anschließend läufst du zu den Zielscheiben und eliminiertest dort eine weitere Wache. Bei den Hütten im Südosten befindet sich ein alter Azuma-Ninja, der dir gerne hilft, wenn du ihn lässt. Lasse ihn jedoch nur im Notfall helfen, denn du brauchst die Punkte, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Ziehe dich nun an dem Haus im Westen nach oben und laufe über das Dach und das Dach des folgenden Hauses nach Süden. Ducke dich am Ende des Daches und springe im richtigen Moment nach unten, um dort einen feindlichen Ninja zu beseitigen. Kehre nun zu dem Gebiet zurück, in dem sich der alte Mann befindet. Ziehe dich an dem Zaun, der das Trainingsgelände umgibt, hoch und begib dich zu der Säule. Dort findest du einen nützlichen Gegenstand, den du mitnehmen solltest. Verstecke dich auf der westlichen Seite der Säule, damit du nicht von dem patrouillierenden Ninja entdeckt wirst.

Schaue vorsichtig um die Säule herum und schalte den weiblichen Ninja aus, so dass sie ihre Kameraden nicht mehr warnen kann. Zerschlage die Kiste, um einen Heiltrank an dich zu nehmen, und greife dann den Wachposten an der Treppe an. Ist auch dieser aus dem Weg geräumt, kriechst du zu dem Wachposten auf dem Feld und machst mit

ihm kurzen Prozess. Östlich des Feldes steht ein kleines Haus am Wasser, dort befindet sich ein weiterer feindlicher Ninja. Schleiche dich an ihn heran und nutze die Gelegenheit, wenn er auf das Wasser schaut, um ihn zu beseitigen.

Weiter östlich bemerkst du einen Wachturm, auf dem du einen Wachposten ausschalten musst, der eigentlich gar nicht bemerkt, was um ihn herum geschieht. Danach machst du dich auf den Weg nach rechts, denn am Fluss befindet sich noch ein feindlicher Ninja, den du töten musst, um dich danach an dem Gebäude hinter dir im Westen hochzuziehen. Du bemerkst einen Wächter auf dem nächsten Dach. Hüpfе hinüber und gehe sofort in Deckung. Wenn er sich nach Westen bewegt, ist deine Zeit gekommen, ihn zu erledigen. Danach schaust du an der südlichen Seite des Daches herunter und entdeckst noch einen Wachposten. Sobald dieser in Richtung des kleinen Feuers läuft, springst du hinunter und beseitigst ihn.

Auf der anderen Seite der Wasserfläche begibst du dich durch den hinteren Eingang des Bambuswaffen-Trainingsgeländes. Du triffst auf einen Wachposten, der im Wald umherstreift. Sobald er dir den Rücken zukehrt, schaltest du ihn aus und verlässt das Gebiet durch den anderen Ausgang. Du landest auf einem großen Vorsprung oberhalb des Wasser-Trainingsgeländes. Bleibe vorläufig noch im Schutz der Bäume und warte auf den letzten Wachposten, den du erledigen musst. Nachdem du diesen Wachposten beseitigt hast, beginnt sofort der nächste Boss-Kampf. Falls nicht, hast du vergessen, einen der beschriebenen Gegner auszuschalten.

Kampfstrategie:

Seiryu, der blaue Drache – 100 HP

Tatsumaru mit Gedächtnisverlust

Tatsumaru, der an Gedächtnisverlust leidet, weiß nicht mehr genau, wer er ist. Dennoch ist er in diesem Zustand fast nicht zu schlagen. Du musst ihm 50 HP abnehmen, dann hast du den Kampf gewonnen.

Tatsumaru hält es noch nicht einmal für nötig, sein Schwert zu ziehen, sondern verwendet nur seine Schlagkombination, die aus zwei Schlägen

gefolgt von einem Tritt besteht. Blocke seine Angriffe ab und führe dann einige deiner Combos durch. Der Kampf dürfte nicht allzu lange dauern und du erfährst endlich, wie er zu seiner Narbe gekommen ist.

Mission 9 Die Verfolgung von Tatsumaru

Du entdeckst Ayame beim Hügel, die gerade versucht, sich darüber klar zu werden, wer ihren Bruder töten sollte. Die Verfolgung beginnt und du bist sofort im Blickfeld eines feindlichen Ninjas. Ducke dich schnellstmöglich und warte, bis er auf der Ki-Anzeige nicht mehr zu erkennen ist. Begib dich zu dem Pfad im Osten und erledige dort den weiblichen Ninja. Dann folgst du dem schmalen Pfad nach Norden und weichst unterwegs allen Fallen aus.

Schaue vorsichtig um die Ecke, und du entdeckst eine Grabhöhle. Davor befindet sich ein weiterer weiblicher Ninja, der ausgeschaltet werden muss. Ziehe ihre Leiche in die Höhle, damit sie nicht von ihren Kameraden entdeckt wird, und ziehe dich anschließend zur obersten Kante des Vorsprungs über der Höhe nach oben. Bleibe eine Weile an der Kante hängen und warte darauf, dass der Wachposten sich von der Kante entfernt. Ziehe dich dann ganz nach oben und eliminiere ihn. Nachdem du seine Leiche untersucht hast, kehrst du zu deiner Anfangsposition zurück und kriechst um den großen Felsbrocken herum, der im Norden liegt.

An der Stelle, an der du den feindlichen Ninja erblickst, wartest du, bis er dir den Rücken zukehrt, und schlägst dann zu. Jetzt machst du dich auf den Weg zu dem Vorsprung im Westen des Waldes, der einem Laufsteg ähnelt. Verstecke dich und krieche unter den Vorsprung. Dort wartest du darauf, dass der Wachposten an dir vorbeiläuft, um ihn zu beseitigen. Damit hast du schon einmal die fünf Gegner in diesem Gebiet aus dem Weg geräumt. Nun bleibst du auf dieser Seite des Waldes, bewegst dich aber nach Osten. Vor dem Abhang, von dem aus du die Lichtung in der Mitte des nördlichen Bambuswaldes überschauen kannst, duckst du dich und wartest auf den weiblichen Ninja.

Nachdem du den weiblichen Ninja lautlos erledigt und ihre Leiche versteckt hast, bewegst du dich zu dem Pfad im Osten, der durch ein Alarmsystem gesichert ist. Laufe auf der linken Seite des Pfades entlang und vermeide es, den Alarm auszulösen. Nördlich von dir dreht ein weiterer Wachposten seine Runden. Gehe in Deckung und eliminiere ihn, wenn der richtige Moment gekommen ist. Folge anschließend dem Pfad, der dich zu dem Fluss im Norden führt. Ducke dich, sobald du den Wächter am Ende des Pfades erblickst, und töte ihn, wenn er sich in eine andere Richtung dreht.

Vor dir im Wasser befindet sich ein großer Felsen. Ducke dich neben ihn und schaue dabei nach Norden. Ein weiblicher Ninja erscheint, blickt sich um und verschwindet wieder in der Dunkelheit. Folge ihr, schalte sie aus und ziehe ihren Körper in die Nähe des Wassers. Laufe weiter nach Norden. Dort entdeckst du einen kleinen Weg, der mitten durch den Wald führt, und einen Weg, der nach links abzweigt. Folge dem Weg, der geradeaus führt, und verstecke dich im Wald, sobald du einen weiblichen Ninja erblickst. Wenn sie den Weg nach Westen einschlägt, folgst du ihr unbemerkt und erledigst sie.

Danach gehst du den Weg nach Süden entlang und duckst dich rechtzeitig, um den Rest des Weges zu kriechen, damit du nicht entdeckt wirst. Dein nächstes Opfer befindet sich im Süden und überwacht ein recht großes Gebiet. Verfolge den Wachposten, schleiche dich an ihn heran und beseitige ihn lautlos. Anschließend läufst du nach Westen. Du passierst dabei dein Bambusversteck auf der rechten Seite und gelangst zu Bambusstöcken, die sich in der Mitte des Weges befinden. Verstecke dich dahinter und warte auf den richtigen Zeitpunkt, um den Wächter im Westen zu beseitigen.

Als Nächstes folgst du dem Pfad, der nach Südwesten führt. Du erblickst einen weiteren Feind, kurz bevor du die Grabsteine erreichst. Verstecke dich und schalte den Ninjas aus, sobald er sich in deiner Reichweite befindet. Dabei musst du allerdings recht schnell sein, denn sonst dreht er sich zu dir um und alarmiert seine Kameraden. Über den nördlichen Pfad gelangst du zu einer Kurve, hinter der du einen Wachposten erkennen kannst. Töte ihn lautlos und beseitige auch den

Schwertkämpfer weiter unten auf diesem Pfad. Hier musst du enorm aufmerksam sein, denn sonst entdeckst du diesen Schwertkämpfer nicht, der im Unterholz fast nicht zu sehen ist.

Ziehe nun deine Waffe und betrete den Kreis, in dem du auf Ayame und deinen nächsten Boss-Gegner triffst.

Kampfstrategie:

Byakko, der weiße Tiger – 90 HP

Lord der Burning Dawn

Byakko verfügt über einen vierfachen Schwertcombo, den er schnell durchführen kann, um danach noch einen weiteren folgen zu lassen, bevor du die Gelegenheit dazu bekommst, etwas dagegen zu unternehmen. Er hat nur wenige Gegenstände in seinem Inventar, darunter einige Rauchbomben, die er aber sehr selten benutzt. Da Byakko sehr klein ist, blockt er fast alles ab, was du ihm entgegenschleuderst. Blocke seine Angriffe ab und greife ihn wenn möglich geduckt an, denn diese Angriffe kann er nicht alle abblocken. Versuche weiterhin, alle Angriffe anzuwenden, die besonders schnell durchgeführt werden können, damit Byakko keine Zeit dazu hat, sie abzuwehren. Lasse nicht von ihm ab, dann ist die relativ geringe Anzahl HP, die er besitzt, schnell verbraucht.

Mission 10 Die Kansen-Höhlen

Tatsumarus Spur führt dich zusammen mit Ayame zu einem Loch in einem Berg, durch das ihr beide die dahinter liegende Höhle betretet. Für diese Mission brauchst du möglichst viele Blasrohre und auch etwas Camouflage könnte nicht schaden. Begib dich in den Wasserkanal und schwimme nach Süden. Sobald der feindliche Ninja dort nach Osten geht und von der Bildfläche verschwindet, ziehst du dich aus dem Wasser und versteckst dich schnell hinter einer Höhlenwand, die an einem Vorsprung liegt, von dem aus man die ganze Wasserfläche beobachten kann.

Laufe nun zu der Rampe, die dich nach oben zu den Ställen führt, und beseitige den weiblichen Ninja, der wahrscheinlich in der Nähe der nördlichen Höhlenwand erscheint. Stelle dich an den Abhang, der zu den Ställen an der südlichen Seite führt, und benutze dein Blasrohr, um den weiblichen Ninja zu erledigen. Untersuche ihre Leiche und laufe danach weiter nach Süden zur gegenüberliegenden Wand. An der Gefängniszelle duckst du dich und versteckst dich hinter der großen Kiste. Ein Wachposten befindet sich genau neben einer Grube ohne Boden. Eliminiere ihn und ziehe dich an der Zelle nach oben.

Dort beseitigst du den Wächter, der dir den Rücken zukehrt, und findest obendrein noch einen Heiltrank an der südlichen Wand. Du bemerkst einen geheimen Durchgang auf dem Vorsprung und gehst hinein. Achte darauf, dass du nicht eine von den unzähligen Fallen auslöst, und versuche, genau in der Mitte hindurchzulaufen. Vor dem Raum unter dir bleibst du stehen und schaust zunächst vorsichtig um die Ecke. Du erblickst einen weiblichen Ninja auf der rechten Seite. Nachdem auch dieser Wachposten aus dem Weg geräumt ist, begibst du dich zum westlichen Ende des Ganges, an dem sich zwei Feinde befinden.

Benutze dein Blasrohr und erledige den ersten Wächter, wenn er sich an einer Stelle befindet, an der er von seinem Kameraden nicht mehr gesehen werden kann. Anschließend schaltest du auch den Wachposten am Tor mit dem Blasrohr aus und läufst durch den Korridor zum Tor. Achte in diesem Korridor darauf, dass du nicht in eine der vielen Falle trittst. Ducke dich an dem Abhang vor dem Tor auf der rechten Seite und eliminiere die Wache, sobald sie dir den Rücken zukehrt. Benutze oben auf dem Abhang die L1-Taste, um einen weiblichen Ninja zu entdecken, ohne selbst gesehen zu werden. Wenn sie sich in eine andere Richtung dreht, rennst du den Hügel hinab und beseitigst sie.

In dem Raum an der Nordwand, in dem sich einige Speerfallen befinden, liegt ein schlafender Wachposten und ein Schwertkämpfer. Erledige zuerst den Schwertkämpfer mit dem Blasrohr und widme dich dann dem Schlafenden, ohne dabei den Alarm auszulösen. Vermeide es obendrein, dich der nördlichen Wand zu nähern, denn das aktiviert

Speere, die dich aufspießen würden. Steige nun die Treppe zur Hälfte hinauf und ziehe dich dann zur nördlichen Kante über dir hoch. Erledige den Wachposten hier oben, wenn er sich dicht an der westlichen Seite des Raumes befindet, so dass keine der anderen Wachen diesen Mord beobachten kann.

In einem der Räume findest du in der westlichen Ecke Blendstaub, ein Mittel, das dir im Kampf sehr hilfreich sein kann. Kriech nun in den nächsten Raum hinein und greife den Gefängniswächter an, sobald dieser nach Norden marschiert. Über die Treppe gelangst du in den nächsten Raum im Norden und wartest dort darauf, den weiblichen Ninja lautlos zu beseitigen. Betrete anschließend das eingezäunte Gebiet und eliminiere mit Hilfe des Blasrohrs den Wachposten, der im rechten hinteren Teil des Raumes positioniert ist.

Kehre nun zu der Stelle zurück, an der du den weiblichen Ninja bei der Treppe erledigt hast, und verlasse diesen Abschnitt durch den Korridor, der nach Osten führt. Du stößt auf Ayame und erfährst alles über die Pläne von Kagami und Tatsumaru.

Mission 11

Die Seeschlacht

Du gibst Lord Gohda dein Versprechen, an Bord der Fire Demon zu gehen und nur mit dem Kopf von Kagami zurückzukehren.

Seeschlacht A

Diese Seeschlacht besteht eigentlich aus zwei Missionen, die zu einer gemacht wurden. Es gibt zwei Karten und zwei Boss-Gegner, einen für jede Karte. Im Ganzen triffst du auf 44 Feinde, von denen du 15 beseitigen musst, um den Titel Ninja-Großmeister zu erlangen. Dabei kannst du dir aussuchen, welche Feinde du erledigst und welche nicht, du darfst nur nicht entdeckt werden. Am Ende werden die Punkte, die du in den beiden Missionen erzielt hast, zum Endergebnis zusammengezählt. Nachfolgend wird der leichteste Weg zum Erfolg beschrieben, doch es ist letzten Endes dir überlassen, ob du der

Beschreibung folgst oder ob du dich auf den Weg machst, um alle Gegner zu eliminieren.

Vom Dock aus springst du ins Wasser und begibst dich nach Norden. Tauche nur dann auf, wenn du Luft holen musst, und achte darauf, dass du dich immer in sicherer Entfernung zu den feindlichen Schiffen befindest. Tauche um den Bug der Fire Demon herum und schwimme schnell zu der Stelle, an der Suzakus Schiff vor Anker liegt, denn in diesem Gewässer leben einige Haie, die dir nicht gerade freundlich gesonnen sind. Steige die Rampe im Norden nach oben und gehe in Deckung, damit dich der feindliche Soldat nicht entdeckt. Erledige diesen Feind und begib dich zurück zum Dock.

Auf dem Schiff zwischen dir und Suzaku befindet sich nur ein Gegner, der dich nicht entdeckt, bis du dich ihm näherst. Beseitige ihn und nähere dich anschließend dem Bug von Suzakus Schiff. Ziehe deine Waffe, bevor du hinüberspringst, denn der erste Boss-Kampf beginnt sofort.

Kampfstrategie:

Suzaku – 200 HP

Dein Gegner hat seit dem letzten Kampf gegen dich nichts dazugelernt. Halte dich einfach an die Taktik, die dich schon im letzten Kampf gegen ihn zum Sieg geführt hat. Du musst nur seinen Wurfgeschossen rechtzeitig ausweichen, indem du entweder schnell zur Seite trittst oder einfach einen Salto rückwärts machst. Benutze die verschiedenen Abschnitte auf dem Schiff zu deinem Vorteil. Steige zu einem höher gelegenen Abschnitt und warte darauf, dass dein Gegner dir folgt. In dem Moment, in dem er zu dir hinaufklettert, ist er ziemlich verletzlich und du kannst ihm gehörig Schaden zufügen, ohne dass er sich verteidigen kann. Der Kampf sollte schnell entschieden sein und du kannst danach den zweiten Teil der Seeschlacht in Angriff nehmen.

Seeschlacht B

Gleich zu Beginn findest du in einer Kiste einen Heiltrank, den du bestimmt gut gebrauchen kannst. Auf der anderen Seite des Mastes befindet sich ein Ninja, den du erledigen kannst, sobald er sich dem

Mast nähert. Vergiss nicht, alle Leichen nach Gegenständen zu untersuchen, es wäre schade, wenn du etwas übersehen würdest. Ziehe dich an der südlichen Wand nach oben und bleibe dort hängen, bis sich der Ninja dort oben nach Süden dreht und du dich ganz nach oben ziehen kannst, um ihn zu beseitigen.

Unten an der Treppe im Osten ist auch ein feindlicher Ninja positioniert. Laufe die Treppe hinunter und köpfe ihn, so dass er keinen Laut mehr von sich geben kann. Nun kehrst du zu deinem Anfangspunkt zurück, ziehst dich am gegenüberliegenden Dach nach oben und begibst dich zur anderen Seite. Von hier aus erledigst du die beiden weiblichen Ninjas und den männlichen mit dem Blasrohr. Danach überquerst du die Brücke und drehst dich nach links. Ziehe dich an dem Vorsprung nach oben und bleibe dort hängen, bis sich der Wachposten von dir abwendet. Bewege dich nun ganz nach oben und eliminiere den Ninja lautlos.

Kehre anschließend zu der Stelle zurück, an der du die beiden weiblichen Ninjas mit dem Blasrohr ausgeschaltet hast, und ziehe dich zur Kante des Oberdecks hinauf. Bleibe dort hängen, bis du den Zeitpunkt für gekommen hältst, um über das Deck zu rennen und den Wachposten zu beseitigen. Falls du Camouflage besitzt, solltest du es hier benutzen, um ungesehen zu bleiben, denn ein weiterer Wachposten, der alles beobachten kann, befindet sich etwas weiter nördlich. Schalte auch diesen Wächter aus und nimm dir aus einer der Kisten, die du findest, einen Heiltrank.

Bewege dich nach Osten auf dem Deck entlang. An der nächsten Abzweigung am Ende des großen Gebäudes auf der rechten Seite versteckst du dich in der Ecke. Dort wartest du auf den richtigen Moment, um einen weiblichen Ninja, der an dir vorbeiläuft, zu töten. Folge dem Weg weiter nach Osten und beseitige auch den Wachposten in der Nähe des großen Mastes. Achte dabei darauf, dass er dir den Rücken zukehrt und dich nicht bemerkt. Vom Mast aus gehst du zum südlichen Rand des Decks und schaut vorsichtig nach unten. Du bemerkst im Korridor unter dir einen weiblichen Ninja. Springe hinunter und mache kurzen Prozess mit ihr, bevor du dich im Süden auf das Dach hinaufziehst.

Begib dich zur südlichen Seite des Gebäudes und schalte mit deinem Blasrohr beide Wachposten auf der anderen Seite aus. Folge danach dem Weg an der östlichen Kante entlang und du gelangst zum südlichen Ende der Fire Demon. Ziehe deine Waffe und wähle schon einmal einen nützlichen Gegenstand aus, bevor du die Treppe auf der rechten Seite passierst und damit den Startschuss zum finalen Kampf gibst.

Kampfstrategie:

Lady Kagami – 300 HP (bei 130 HP hast du den Kampf gewonnen)
Lord der Burning Dawn

Die erste Waffe, mit der Lady Kagami den Kampf bestreitet, ist ein normaler Fächer. Sie versucht, dich zu verhöhnen und hält dich für keinen gleichwertigen Gegner. Verschwende zunächst keine deiner wertvollen Gegenstände, sondern treffe sie mit deinen Schlag- und Trittkombinationen, bis ihre HP-Anzahl auf 130 gesunken ist. Damit wäre der erste Teil des Kampfes beendet.

Kampfstrategie:

Lady Kagami – 130 HP
Lord der Burning Dawn

Kagami stellt fest, dass du doch ein ernst zu nehmender Gegner bist, und legt ihren Fächer beiseite. Für den finalen Kampf zieht sie nun ihr Schwert. Lady Kagami kontert deine Angriffe meisterlich und wirft dir einige Objekte entgegen, denen du unbedingt ausweichen musst. Außerdem benutzt sie sehr oft ihr Blasrohr, mit dem sie dich schnell schachmatt setzt, es sei denn, du verfügst noch über ein Gegengift. Auch mit ihren Wurfsternen kann sie sehr gut umgehen.

Weiche ihren Angriffen aus und benutze wenn möglich die Ninja-Rüstung, die dir zusätzlichen Schutz bietet. Ziele immer auf ihren Kopf, denn er ist am leichtesten zu treffen. Benutze alle Gegenstände, die du noch zur Verfügung hast, schließlich ist es dein letzter Kampf. Sie besitzt nur noch 130 HP, da dürfte es doch nur eine Frage der Zeit sein, bis du sie besiegt hast. Benutze eine Rauchbombe, um sie zu verwirren,

und renne anschließend um sie herum, um sie von hinten anzugreifen. Wende im Großen und Ganzen die gleiche Taktik an wie im Kampf gegen Suzaku, das schwächt sie ungemein.

Mit etwas Glück und Können besiegst du den Endgegner und hast damit das Spiel aus der Sicht von Rikimaru erfolgreich beendet.

Waffen und Gegenstände

Luftflasche

Dieser Gegenstand frisst deinen Sauerstoffvorrat komplett auf. Doch bevor du ihn verschwendest, solltest du einfach an die Oberfläche schwimmen und selbst Luft holen.

Blendstaub

Eigentlich nur Sand, den du deinem Gegner während eines Kampfes in die Augen werfen kannst.

Blasrohr

Zwingt den stärksten Gegner in die Knie und kann unbemerkt benutzt werden. Das Blasrohr ist die wohl wichtigste Waffe eines Ninjas-Großmeisters.

Farbiger Reis

Falls du dich während einer der Missionen verirrst und nicht mehr genau weißt, wo du dich befindest, lässt du einfach eine Schüssel mit farbigem Reis fallen. Auf der Karte erkennst du nun die Stelle, an der du dich befindest.

Granate

Als Ninja-Großmeister hebst du dir diese Granaten für die Boss-Kämpfe auf, denn sie richten 30 HP Schaden an.

Heiltrank

Ein Trank gibt dir bis zu 100 HP zurück.

Kaginawa

Ziele mit diesem Gegenstand auf eine Kante oder ein Dach und ziehe dich dann nach oben.

Mine

Die Minen richten großen Schaden an, sind aber nicht tödlich. Achte darauf, dass du nicht selbst auf eine Mine trittst.

Gegengift

Verbreite dir das Gegengift, wenn du vergiftet wurdest. Es verleiht dir 20 HP zusätzlich.

Vergifteter Reis

Verfüttere den Reis an die Tiere, denen du begegnest, damit sie deine Anwesenheit nicht verraten können.

Wurfsterne

Diese kannst du besonders in Boss-Kämpfen gut einsetzen.

Rauchbombe

Diese Bombe verwirrt deine Feinde und du kannst die Situation zu deinen Gunsten nutzen.

Schlafgas

Betäubt deine Feinde. Du benötigst dazu zwei Großmeister-Titel.

Ninja-Camouflage

Mit Hilfe dieses Gegenstandes bist du für bis zu 30 Sekunden unsichtbar und kannst dich so an deine Gegner auch auf offenen Plätzen anschleichen. Du benötigst dazu vier Großmeister-Titel.

Explosive Pfeile

Ein verwandtes Gegenstück zum Blasrohr, das du nur in den Boss-Kämpfen verwenden solltest. Du benötigst sechs Großmeister-Titel.

Ninja-Rüstung

Diese Rüstung wehrt die Hälfte aller Angriffe von vorne ab und reduziert den Schaden, den einige Gegenstände anrichten, auf 50%. Du benötigst 15 Großmeister-Titel.

Der Atem des Drachen

Saugt HP von deinem Gegner ab und sollte daher nur bei Boss-Kämpfen benutzt werden. Du benötigst 20 Großmeister-Titel.

Wiedergeburt des Ninja

Besitzt du diesen Gegenstand, ist es dir möglich, am Anfang einer jeden Mission neu zu beginnen, obwohl du das Zeitliche gesegnet hast.

Kapazität für 24 Gegenstände

Erlaubt es dir, doppelt so viele Gegenstände mit in einen Kampf zu nehmen. Du benötigst 29 Großmeister-Titel.



Tony Hawk's Pro Skater 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Der Select Player-Bildschirm

Auf dem Select Player-Bildschirm kannst du dir den jeweiligen Skater auswählen, mit dem du in die Welt von Tony Hawk starten willst.

Außerdem wird dir hier dabei geholfen, die Karriere deines Skaters zu managen, notwendige Ausrüstungsgegenstände kaufen, deine Fertigkeiten zu verbessern und die Lebensenergie deines Skaters zu deuten.

Style A/B

Damit kannst du das Aussehen deines Skaters verändern. Du hast die Wahl zwischen zwei Outfits für jeden Skater.

Kaufe Stats

Stats bedeutet soviel wie der Statuswert deines Skaters, also inwiefern ihn Dinge wie Geschick, Fertigkeiten und ähnliches charakterisieren. Nachdem du etwas Geld eingefahren hast, kannst du dich zum Stats Shop begeben und dort neue Fertigkeiten oder neues Geschick für deinen Skater erwerben. Die Statuswerte kannst du auf einem Graphen ablesen, damit du genau weißt, welche Fähigkeit die Fahreigenschaften deines Skaters noch verbessern würden. Wähle die Kategorie an, die du ändern möchtest, und drücke dann entweder die linke oder die rechte Richtungstaste, um die jeweiligen Werte zu erhöhen oder zu verringern. Doch überlege es dir gut, bevor du etwas änderst, denn diese Werte werden gespeichert und bleiben bestehen.

Jedes Mal, wenn du etwas erwirbst, erhöht sich der Preis für den nächsten Punkt. Das wird in 50 Dollar Schritten durchgeführt. Den ersten Punkt kaufst du für 50 Dollar, den zweiten für 100, den dritten für 150 etc. Der letzte Punkt würde dich bei genauer Rechnung dann 2750 Dollar kosten.

Die Statuswerte deines Skaters sollten auf deiner Prioritätenliste ganz oben stehen, denn dies ist der schnellste Weg zur Perfektion. Außerdem

musst du dich weiterentwickeln, um auch die späteren Herausforderungen meistern zu können, denn viele der schwierigeren Kunststücke sind nur durchführbar, wenn du im Vorfeld an deinen Statuswerten gearbeitet hast.

Kaufe Tricks

Irgendwann wirst du es leid sein, immer nur dieselben Tricks durchzuführen, daher bietet sich dann ein Ausflug zum Trick Shop an, vorausgesetzt, du hast genug Bares dabei. Hier kannst du viele neue Moves kaufen, die du dir aus den verschiedenen Kategorien wie Flip, Grab, Lip oder Special aussuchst. Unter der Überschrift Tricks, kannst du nachlesen, was dich ein neuer Trick kosten würde.

Wähle auch hier die Kategorie, die dir vorschwebt, und suche dir einen freien Platz in der Liste. Wähle diesen Platz an und du kannst in einer Liste die in Frage kommenden Moves nachlesen. Wenn dein Geld dann ausreicht, um den gewünschten Move zu kaufen, wird er in dein Repertoire aufgenommen und bleibt auch dort.

Die Special Tricks sind natürlich am teuersten, denn sie bringen dir schließlich die meisten Punkte. Um zu verhindern, dass alles etwas außer Kontrolle gerät, kannst du nur maximal fünf Tricks auf einmal den Tasten zuordnen, daher ist es ratsam, immer mal wieder die Tricks zu wechseln.

Skate Shop

Im Skate Shop kannst du dir neue Boards zulegen. Du hast die Möglichkeit, zusätzlich zu dem Board, mit dem du beginnst, noch sieben weitere Boards zu erwerben. Die Reihenfolge dabei ist eigentlich unwichtig, merke dir nur, dass ein neues Board jeweils 250 Dollar mehr kostet als das vorherige. Sobald du ein neues Board kaufst, erhöhen sich deine Board Stats, mit dem letzten Board erreichst du gleichzeitig den maximalen Statuswert. Deine Boards können entweder auf Loose, Medium oder Tight eingestellt werden. In der Einstellung Loose besitzt du größtmögliche Kontrolle über dein Board und einen kleinen Drehkreis, während die Drehbewegungen bei Tight größer werden.

Die Skater

Tony Hawk – (Foot – Goofy, Style – Vert)

Tony Hawk ist wahrscheinlich der Skateboarder, der diesen Sport am meisten geprägt hat. Er hat Hunderte von Tricks erfunden, dazu gehören der Stalefish, Madonna und 720. Er ist der einzige, der den berühmten 900 landen kann. Seine Special Tricks sind Overturn (↓, ← + Grind), der 900 (⇒, ↓ + Grab) und der Sacktap (↑, ↓ + Grab).

Bob Burnquist – (Foot – Regular, Style – All Around)

Mit seinem Alter von 23 Jahren ist der Brasilianer aus Sao Paulo eigentlich konkurrenzlos. Seit seinem ersten offiziellen Auftritt ist man begeistert von seinen Fähigkeiten. Sein innovatives Switch-Stance-Skating und sein unverkennbarer Stil, kombiniert mit einer wahren Leidenschaft für jeden Aspekt dieses Sportes hat ihn zu etwas Besonderem werden lassen. Seine Special Tricks sind der Rocket Tailslide (↑, ↓ + Grind), One Foot Smith (⇒, ↓ + Grind) und Racket Air (←, ↓ + Grab).

Steve Caballero – (Foot – Goofy, Style – All Around)

Cab hat diesem Sport nun seit fast drei Jahrzehnten seinen Stempel aufgedrückt, für die meisten ist er schon eine Legende. Er wurde schon mit 14 Jahren World Am Pool Champ, rückte in den 80ern an die Spitze der Ranglisten und verbesserte seinen Stil im Street Skating in den 90ern. Stil, Kraft und Ausdauer stehen seit jeher stellvertretend für seine Karriere. Seine Special Tricks sind der Hang Ten (⇒, ↑ + Grind), Triple Kickflip (↑, ← + Kickflip) und der FS 540 (⇒, ← + Grab).

Kareem Campbell – (Foot – Regular, Style – Street)

Ob nun Ost- oder Westküste, der weiche, weltstädtische Stil von Kareem wird überall auf den Straßen wiedererkannt. Er wurde in New York geboren, wuchs in Los Angeles auf und verabscheut daher jede Barriere zwischen der West- und der Ostküste. Wenn er gerade mal nicht skatet, beschäftigt er sich mit seinem kleinen Sohn. Der Tipp, den Kareem allen Skatern gibt, lautet: Mache es nur für dich selbst und

bleibe dabei ehrlich. Seine Special Tricks sind der Nosegrind to Pivot (↓, ↑ + Grind), Ghetto Bird (↓, ↑ + Kickflip) und Casper (←, ↓ und Grab).

Rune Glifberg! – (Foot – Regular, Style – Vert)

Als Rune 11 Jahre alt war, brachte einer seiner Freunde ein Skateboard mit. Damals lebte er noch in Kopenhagen, Dänemark. Etwas später brachte ihn ein Skateboard zu seinem neuen Wohnort, Huntington Beach in Kalifornien. Er ist ein wahrer Profi und auf allen Untergründen zu finden, doch seine wahre Liebe gilt dem Wide Open Vert Skateboarding. Seine Special Tricks sind der One Foot Bluntside (←, ↑ + Grind), Kickflip 1 Foot Tail (←, ↓ + Kickflip) und Christ Air (←, → + Grab).

Eric Koston – (Foot – Goofy, Style – Streets)

Koston fährt wie jeder und doch wie kein anderer. Er schafft es, alle signifikanten Tricks seiner Kollegen perfekt zu kopieren und dennoch die Vorführung mit einem für ihn unverkennbaren K-Grind zu beenden. Außer der Tatsache, dass Eric diesem berühmten Trick seinen Namen gab, ist er dafür bekannt, dass er gerne herumalbert und die härtesten Tricks wie Lachnummern wirken lässt. Seine Special Tricks sind The Fandangle (→, ↓ + Grind), Indy Frontflip (↓, ↑ + Grab) und der Pizza Guy (↓, ← + Grab).

Bucky Lasek – (Foot – Regular, Style – Vert)

Bucky hat die Kunst des Skatens an der Ostküste erlernt und verbessert momentan seine Fertigkeiten in Carlsbad, Kalifornien. Charles Michael Laseks Fähigkeiten bestehen zu gleichen Teilen aus Kraft, Originalität und Stil. Wenn er gerade mal nicht die Besucher des örtlichen Mission Valley Skate Parks zum Staunen bringt, ist er ein liebender Ehemann und Vater. Seine Special Tricks sind The Big Hitter (←, ↓ und Grind), One Foot Japan (↑, → + Grab) und der Fingerflip Airwalk (←, rechts + Grab).

Rodney Mullen – (Foot – Regular, Style – Street)

Der Meister des technischen Street Skating. Rodney war mehr als 35 mal Freestyle World Champ, bevor er seine Fertigkeiten 1990 auch in der Street Skating-Szene unter Beweis stellte. Der Kickflip, Kickflip-Underflip, Impossible, 360-Flip, Casper und Darkslide sind nur einige Moves aus seinem beeindruckenden Repertoire. Seine Special Tricks sind der Heelflip Darkslide (➡, ◀ + Grind), Nollieflip Underflip (↓, ◀ + Kickflip) und Casper to 360 Flip (↓, ➡ + Grab).

Chad Muska – (Foot – Regular, Style – Street)

Die Popularität von Muska wächst von Jahr zu Jahr, das kann man besonders daran erkennen, dass er 1999 zum Transworld Street Skater gewählt wurde. Inspiriert von seiner Jugend in Las Vegas, setzt er alles daran, seine Fertigkeiten und auch sein Zubehör-Design immer weiter in ungeahnte Richtungen zu entwickeln. Seine Special Tricks sind der Hurricane (↓, ➡ + Grind), Mute Backflip (↑, ↓ + Grab) und der Handstand N. Manual (➡, ↑ + Grab).

Andrew Reynolds – (Foot – Regular, Style – Street)

Andrew ist erst 1996 ins Profilager übergewechselt. Doch die Erfahrung, die ihm vielleicht fehlt, macht er durch Mut und gewagte Sprünge wieder wett. Falls du dich in Los Angeles aufhalten solltest und jemanden bemerkst, der vor nichts zurückschreckt, enorm hoch in die Lüfte springt und dabei auch noch Stil hat, stehen die Chancen nicht schlecht, vor dem Turtle Boy selbst zu stehen. Seine Special Tricks sind der Nosegrab Tailslide (↑, ↓ + Grind), Triple Heelflip (↑, ➡ + Kickflip) und der Hardflip Late Flip (↑, ↓ + Kickflip).

Geoff Rowley – (Foot – Regular, Style – Street)

Geoff wird auch die Ein-Mann-Invasion aus England genannt. Er schafft es von den Straßen von Liverpool in die Weltspitze der Skater. Zur Zeit lebt er in Huntington Beach in Kalifornien, wo er sich einem harten Training unterzieht. Stelle dir ein 360-Flip eine Treppe hinunter vor und du bekommst ein recht gutes Bild von Rowley. Seine Special Tricks sind

der Rowley Darkslide (←, → + Grind), Double Hardflip (→, ↓ + Kickflip) und der Half Flip Casper (→, ← + Kickflip).

Elissa Steamer – (Foot – Regular, Style – Street)

Sie dominiert all ihre weiblichen Mitstreiterinnen und kann es gut mit den männlichen Skatern aufnehmen. Ihr Name stand Pate für ein Pro-Model Street Board. Sie lebt in Los Angeles und skatet so, wie du es dir in deinen geheimsten Träumen wünschst. Ihre Special Tricks sind der Madonna Tailslide (↑, ← + Grind), Hospital Flip (←, → + Kickflip) und der Indy Backflip (↑, ↓ + Grab).

Jamie Thomas – (Foot – Regular, Style – Street)

Jamie ist ein Star, der eigentlich aus Alabama kommt. Seine Videoauftritte in "Welcome to Hell" und "Misled Youth" beweisen seine Starqualitäten. Er hat die größten Hindernisse und längsten Rails, die man sich vorstellen kann, überwunden und ist der einzige, der unversehrt aus einem Leap of Faith herauskommt. Seine Special Tricks sind der Beni F-Flip Crooks (↓, ↑ + Grind), Laser Flip (↓, → und Kickflip) und der One Foot Nose Manual (←, ↑ + Grab).

Die Strecken

1. Der Hangar, Mullet Falls, MT

Mullet Falls liegt im Herzen von Montana und bietet dem Skater einen tollen Hangar, in dem er sich austoben kann und der ein wenig an den Lagerhausabschnitt in TH1 erinnert. Vor allem die Vert-Möglichkeiten sind hier enorm und auch die Grind-Liebhaber werden voll auf ihre Kosten kommen. Der Hangar ist in zwei Abschnitte geteilt, einmal den Hangar für Flugzeuge und dann den Hangar für Hubschrauber. Benutze die Half Pipe in dem Flugzeughangar oder rase an den hohen Geländen an der Wand entlang und durchbreche dann die Glasfläche in der Mitte, um auch in den Hubschrauberhangar zu gelangen.

Geheime Gebiete: Am Wandende der Half Pipe öffnet sich ein

Lüftungstunnel, wenn du an dieser Stelle einen Propeller durchführst. Der Lüftungstunnel ist eigentlich eine zusätzliche Half Pipe, in der du aber besonders viele Punkte und Geld holen kannst. Einen anderen geheimen Ort draußen schaltest du frei, indem du auf den Rotorblättern des Hubschraubers entlanggrindest. Er befindet sich unter der Holz-QP, unterhalb der letzten Ansammlung von Fässern.

Checkliste

Das Erreichen des High Scores

In dem Hangar kann man so viele Dinge tun, da ist es schwer, einen Anfang zu finden. Der einfachste Weg, um möglichst viele Punkte zu holen, ist der, kontinuierlich über die mittlere Half Pipe zu rasen und dabei jedes Mal den Gap-Bonus einzusacken. Indem du außerdem in einem Manual auf der anderen Seite landest und dann zur QP-Wand fährst, kannst du leicht einige High Score Tapes aus dem Weg räumen.

Du kannst natürlich auch in der Half Pipe deinen Air austesten und ausprobieren, wie viele unterschiedliche 720er du landen kannst. Auch das hilft dir dabei, den High Score zu erreichen. Sobald du die Nase von der ersten HP (Half Pipe) voll hast, grindest du einen Propeller, um den Lüftungstunnel zu öffnen und dort einige weitere Tricks in Angriff zu nehmen. Eine andere Taktik, Punkte zu sammeln, ist die, einfach auf allem entlangzugrinden, abzuspringen und in einem Manual zu landen, bevor du zu einem Grind zurückkehrst. Beende das ganze mit einem Lip Trick oder einem Spinning Grab, um die Punktzahl noch einmal zu erhöhen.

Versuche auch, dich zu den höher gelegenen Stangen zu bewegen und dir dann deinen Weg nach unten zu den unteren Abschnitten zu bahnen. Du erhältst einen Gap-Bonus, wenn du in einem Grind auf der unteren Lip landest. Beende diesen Run mit einer Serie von Manuals oder Grinds, um die höchstmögliche Punktzahl zu bekommen.

Das Sammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

S: Springe über die HP und das S wartet auf der anderen Seite auf dich.
Skate einfach durch den Buchstaben hindurch, um ihn mitzunehmen..

- K: Skate zu der QP und benutze den Vert to Boneless, um nach oben zu dem unteren der beiden Geländer zu gelangen. Springe am Ende der Stange, um an den Buchstaben K zu kommen.
- A: Skate nach links, über die Rampe fliegst du über den Flügel des Flugzeuges und kannst so das A einsammeln.
- T: Fahre vorwärts und dann nach der Landung die QP nach oben. Durchbreche das Glas und hole dir dahinter das T.
- E: Im hinteren Teil des Hubschrauberhangars entdeckst du das E, das über der Holz-QP hängt. Springe hinauf und nimm es mit.

Das Sammeln der 5 Flügel

1. Begib dich vom Ausgangspunkt aus zur rechten Seite der Half Pipe. Ohne zu springen hängst du dich an die rechte Wand und grindest einen Propeller. Der Flügel befindet sich genau in der Mitte.
2. Grinde auf der Kante hinter dem Flugzeug, um den zweiten Flügel zu erhalten.
3. Bewege dich zum Hubschrauberhangar und springe dort von der Holzrampe, durchbreche die Glasfläche und hole dir den dritten Flügel.
4. Skate auf die QP vor dir zu und springe von dort an und drifte zurück in Richtung des Flugzeughangars. Der vierte Flügel schwebt über dir.
5. Der letzte Flügel befindet sich über der Original Roll-In-Rampe. Steigere deine Geschwindigkeit in der QP und bewege dich dann auf den Gap zu. Wenn du auf die rechte Seite triffst, änderst du leicht den Winkel und driftest nach links, wo du den letzten Flügel an dich nehmen kannst.

Das Durchführen von 3 Hangtime Gaps

1. Überquere die Half Pipe für einen Hangtime Gap.
2. Benutze den Flügel als Rampe und springe darüber für einen Wingtip Hangtime.
3. Skate von einer Rampe zur anderen über den Hubschrauber und schnappe dir den Skycrane Hangtime.

Die Fässerjagd

1. Überquere die HP, um die erste Ansammlung von Fässern direkt vor dir zu haben.
2. Jetzt begibst du dich in die Half Pipe, um dort die Fässer aufs Korn zu nehmen.
3. Skate aus der Half Pipe heraus und drehe dich nach links. Die nächsten Fässer befinden sich in der Nähe der niedrigen Wand, die den Raum teilt.
4. Begib dich zum Hubschrauberhangar und wechsele über die Wand, um durch die Fässer in der Nähe der QP zu skaten.
5. Hinten beim Hubschrauber befindet sich eine kleine Quarter Pipe, die in die Wand eingelassen wurde. Darüber entdeckst du die Fässer und fährst sie in Grund und Boden.

Nosegrind over Pipe

Hört sich schon so an, wie es gemacht wird. Skate über die Half Pipe und nosegrinde (↑ + Grind), um an das Geld zu kommen.

Der Fundort des versteckten Videobands

Breche durch die Glasfläche in den Hubschrauberhangar und benutze die Rampen auf den Seiten des Hubschraubers. Dann machst du einen Ollie nach oben und grindest auf einem der Rotorblätter. Dadurch öffnet sich ein neues Gebiet in hinteren Teil des Raumes. Begib dich nach außen auf eine schneebedeckte Landebahn, an deren anderem Ende sich eine Quarter Pipe befindet. Über dieser Quarter Pipe schwebt das versteckte Videoband.

Die Fundorte der 50 Bucks (Dollar)

1. Oberhalb des versteckten Videobands findest du einen Fünfziger.
2. Am Hubschrauber findest du über dem kurzen Geländer, das auf die Minirampe zuführt, einen Fünfziger.
3. Ein weiterer Fünfziger hängt im Flugzeughangar in der Nähe der Glaswand. Aire nach oben und nutze dazu die Running-QP darunter.
- 4-6. Ein Propeller überbrückt das Ende der Half Pipe vor dem

Ausgangspunkt. Grinde ihn, um den Lüftungstunnel zu öffnen, drinnen findest du gleich zwei Fünfinger an der hinteren Wand. Dann segelst du über den Türspalt, um noch einen an dich zu nehmen.

Die Fundorte der 100 Bucks

1. Gerade vor der Tür zum Lüftungstunnel befindet sich weiter oben ein Hunderter.
2. Bringe den Hubschrauber dazu abzuheben, indem du auf seinen Rotorblättern grindest. Dann begibst du dich zu der QP vor dem geheimen Außenbereich und erhöhst deine Geschwindigkeit. Nach der Landung skatest du geradeaus unter dem Geländer entlang zur nächsten Quarter Pipe, um dort nach oben zu springen. Dein Ziel ist es, in einem Grind zu landen und ihn bis zum Ende zu halten, dann springst du ab und schnappst dir den Hunderter.

Gaps

Air Gaps

Rollin Gap: Überquere die Startrampe, um den Bonus einzufahren. Du benötigst eine hohe Geschwindigkeit, die du erreichst, indem du hin und her durch den Raum rast. Aire nach oben und über den Gap, oder grinde auf einer Kante, springe über den Gap und lande in einem Grind auf der gegenüberliegenden Seite.

Chopper Gap: Skate von einem Raum in den anderen (durch die Glasscheibe), indem du bei den QP-Wänden auf jeder Seite beginnst.

Half Pipe Hangtime: Segele über die Half Pipe, um den Bonus zu erhalten.

Flyin High: Wechsele über die Türöffnung im Lüftungstunnel, um den Flyin High-Bonus zu bekommen.

It's Cold Up Here: Öffne den geheimen Raum, indem du über die Rotorblätter des Hubschraubers grindest. Dann rauschst du nach innen und airst von der Rampe am Ende der Landebahn nach oben.

Wingtip Hangtime: Springe von einem Flügel des Flugzeuges zum anderen, um den Bonus einzusacken.

Skycrane Hangtime: Springe über den Hubschrauber, von einer Rampe zur anderen.

Air Over the Door: Du benötigst eine enorme Geschwindigkeit, um diesen Trick durchzuführen. Erhöhe deine Geschwindigkeit in den QP-Wänden beim Hubschrauber und skate in den hinteren Teil des Gebietes. Springe dann über die Tür nach außen in das geheime Gebiet (drifte dabei von einer Stelle der Stahl-QP über die Holz-QP zu dem anderen Teil aus Stahl).

Grind Gaps

Rail-guides Missile: Skate auf der Kante hinter dem Flugzeug entlang, dann machst du einen Ollie an der niedrigen Wand hoch und grindest anschließend, um den Bonus zu bekommen.

Raildrop: Springe von den höher gelegenen Geländern nach unten und grinde die QP-Lip.

Lil' Light Hopper / Big Light Hopper: Bringe den Hubschrauber zum Abheben, dann rast du zu der Holz-QP und erhöhst deine Geschwindigkeit. Skate nun zurück in Richtung Flugzeughangar und springe zu den Lichtern. Lande in einem Grind und erhalte so den Big Light Hopper Gap. Halte den Grind, um auch den Lil' Light Hopper zu bekommen.

Light Corner: Nach deinem Sprung aus der HP grindest du auf dem Licht entlang, bis zu einer Stelle, an der du nach rechts springen kannst und dort weitergrindest für eine Light Corner.

Manual Gaps

Instrument Landing: Mache einen Ollie über das Flugzeug und lande in einem Manual, um die Punkte zu erhalten.

Lip Gaps

High Steppin': Mache einen Lip Trick an dem Wandgeländer beim Flugzeug, um die Punkte für diesen Gap zu bekommen.

One Half Pipe Lip: Mache einen Lip Trick an einer der Seiten der Half Pipe beim Flugzeug.

The Other Half Pipe Lip: Mache den Lip Trick an der anderen Seite.

Wind Tunnel Back Wall: Mache einen Lip Trick an der hinteren Wand des Lüftungstunnels.

Downwind Lip: Skate nach links in den Lüftungstunnel und mache einen Lip Trick, um den Bonus zu bekommen.

Upwind Lip: Rase an der Tür vorbei und mache einen Lip Trick an der gegenüberliegenden Seite, um die Punkte zu erhalten.

2. School II. Südkalifornien

Wenn du schon einmal ein Westküsten-Skate-Video gesehen hast, wird dir die nächste Strecke bekannt vorkommen. Es gibt mehrere Abschnitte mit vielen Stangen und Geländern und einige ziemlich schwierige Roof Hoppin'-Gelegenheiten. Die Strecke in Südkalifornien bietet wirklich jedem Skater das Passende.

Beginne diese Strecke mit der riesigen Treppe, die nach unten zu einigen Gebäuden führt. Grinde auf den Tischen entlang und bearbeite die Geländer. Natürlich kannst du auch zu dem Big Rancho-Gelände skaten, um dort deine Grind- und Manual-Künste zu verbessern. Versuche obendrein, über die Dächer nach Carlsbad zu gelangen.

Bemerkung: In der Umgebung treibt ein Verrückter sein Unwesen. Er ist zwar nicht bewaffnet, fährt aber in seinem Golf-Cart durch die Gegend und versucht, jeden über den Haufen zu fahren, der ihm in die Quere kommt. Wenn du es schaffst, sein Golf-Cart in einen Trick mit einzubauen, bringt dir das zusätzliche Punkte.

Checkliste

Das Erreichen des High Scores

In einer kleinen Half Pipe links vom Ausgangspunkt können alle Vert Skater eine Menge Punkte holen. Achte nur darauf, dass du nicht zu viel an der Seite entlangdriftest und dadurch eine Bruchlandung auf dem Asphalt machst. Diese Half Pipe ist eigentlich der einzige pure Vert-Teil auf dieser Strecke, daher solltest du das ausnutzen, wenn es sich um deinen Style handelt.

Um einige Bonuspunkte zu erhalten, erhöhst du deine Geschwindigkeit und machst einen Boneless von der kleinen Rampe rechts von deinem Startpunkt. Folge der Strecke dann geradeaus und springe durch die Glasfläche auf das nächste Dach. Hüpfе zum nächsten Abschnitt, in dem du über das Gelände auf das folgende Dach gelangst. Bewege dich weiter von einem Dach zum anderen, lasse dich ausrollen und springe hinunter in einen Manual.

Wenn du dich auf der Straße wohler fühlst, grinde an den langen Treppengeländen entlang nach unten und lande in einem Manual. Dann begibst du dich zu den Picknicktischen und grindest auch auf diesen entlang. Du kannst auch den Pfad nach rechts wählen und kommst nach unten zum Big Rancho-Gebiet. Die Kanten hier erinnern an die Strecke in San Francisco aus TH1. Grinde an diesen Kanten entlang und lande in Manuals, um gleich weiterzugrinden.

Tipp: Nach dem Ende einer langen Trickserie kannst du dir einen enormen Bonus verschaffen, indem du einen Lip Trick von der Quarter Pipe am Ende des Abschnittes durchführst.

Wenn deine Air-Statuswerte halbwegs gut sind, kannst du die QP auch dazu benutzen, Geschwindigkeit aufzubauen und dann in die andere Richtung zu skaten, um über die Bretter auf das Dach zu gelangen. Springe dann zum nächsten Dach hinüber, indem du einen Boneless oder Ollie zu dem Fahnenmast machst und dann grindest. Anschließend hüpfst du nach unten in das Carlsbad-Gebiet, in dem du die kleinen Rampen benutzen kannst, um einige Grab-Punkte zu bekommen. Nutze die Gaps zu deinem Vorteil. Falls du deine Geschwindigkeit enorm erhöhst, kannst du auch über die gegenüberliegende Wand springen und in einem Manual landen.

Das Sammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

- S: Nimm die Rampe auf der rechten Seite nach unten und grinde an der niedrigen Wand entlang, um das S zu erhalten.
- K: Skate nach oben und springe von der QP, um das K zu bekommen.
- A: Skate den Abschnitt hinunter und wende dich nach links. Grinde das Gelände hinunter, dabei kannst du das A einsammeln.
- T: Fahre den Abhang rechts hinunter. An der Steinmauer befindet sich eine Quarter Pipe, mit deren Hilfe du dir das T schnappen kannst.
- E: In der Ecke bei den Gebäuden befindet sich das E. Es schwebt über der Quarter Pipe auf der rechten Seite.

Mache Wallrides bei den 5 Klingeln

- 1: Benutze die kleinere Rampe rechts vom Startpunkt und verlasse sie mit einem Ollie, der zu einem Wallride wird, mit dem du durch die erste Klingel fährst.
- 2: Skate geradeaus die Rampe hinunter. Nach einer Öffnung auf der rechten Seite wendest du dich nach rechts und fährst dicht an der Wand entlang. Die nächste Klingel befindet sich an der Wand über dir. Wähle einen geeigneten Anfahrtswinkel, springe nach oben und mache den gewünschten Wallride durch die Klingel.
- 3: Drehe dich an der Wand nach rechts und skate die Rampe neben der Treppe nach oben. Hinten in der Nische befindet sich die dritte Klingel. Skate auf der linken Seite der Steinwand nach oben und

mache einen Wallride nach rechts.

- 4: Kehre über die Rampe zurück nach unten, drehe dich nach rechts und folge der Böschung zur hinteren Wand. Kurz vor der Wand wendest du dich nach links und machst sofort einen Wallride, um auch diese Klingel zu berühren.
5. Skate hinter die Gebäude zu Bendy's Curb. Dann machst du einen Boneless in einem geringen Winkel über den Mülleimer und lässt am höchsten Punkt einen Wallride folgen, um auch die letzte Klingel zu berühren.

Das Einsammeln von 5 Hallenpässen

- 1: Skate vom Startpunkt aus vorwärts und grinde auf der niedrigen Wand, welche die Rampe entlang nach unten führt. Während des Grinds erhältst du den ersten Hallenpass.
- 2: Fahre an den Esstischen vorbei und mache einen Boneless geradewegs in den nächsten Pass hinein.
- 3: Genau vor dir liegt das Geländer der Sporthalle. Gehe aus einem Ollie in einen Grind und springe dann über den Gap, damit du auf dem gegenüberliegenden Geländer landest. Den Pass sammelst du während des Sprunges automatisch ein.
- 4: Nach deiner Landung skatest du um die linke Kurve. Über der Holz-QP befindet sich der nächste Pass.
- 5: Nun musst du dir nur noch den letzten Pass an der Wand gegenüber abholen.

Kickflip TC's Roof Gap

Benutze die kleine Rampe in Bendy's Ecke, um einen Boneless zum Dach hinauf zu machen. Dann führst du einen Kickflip durch, um zum nächsten Dach zu gelangen, und deine Aufgabe ist geschafft.

Der Fundort des versteckten Videobandes

Das versteckte Videoband schwebt in der Luft auf dem Weg zum Carlsbad-Gebiet. Springe über die Bretter zum Dach nach oben und mache dort einen Boneless über dem Gap, um das Band an dich zu

nehmen. Achte darauf, dass deine Statuswerte für Ollie, Air und Hangtime ziemlich hoch sind, bevor du versuchst, an das Videoband zu gelangen.

Die Fundorte der 50 Dollar

1. Auf der Hälfte der kleinen HP in der Nähe des Startpunktes findest du den ersten Fünfziger.
2. Über der Kante in der Nähe der ersten Klingel findest du den zweiten Fünfziger, dazu musst du nur mit einem Boneless zur Markise gelangen.
3. Von der Markise aus springst du durch die Glasscheibe zu dem ersten Dach und nimmst dir auch hier das Geld.
4. Halte auf die linke Seite des Zaunes links vom Nightmare Rail zu und mache einen Boneless zu der kleinen Markise auf der linken Seite. Skate über die Kante und führe einen Boneless durch, dann erhältst du den Geldschein.
5. Unten am Nightmare Rail drehst du dich nach rechts und skatest zu einem Gebiet, das zwischen den Gebäuden liegt. Hier findest du einen weiteren Geldschein.
6. Einen anderen Fünfziger findest du in einer der Spind-Nischen.
7. Auf den Markisen über dir befindet sich ein weiterer Fünfziger. Erhöhe deine Geschwindigkeit auf dem Bürgersteig und dann gelangst du mit einem Boneless zu dem Geld.
8. Wenn du von dem Big Rancho-Gebiet aus auf die Dächer springst, kannst du einen Geldschein einsammeln.
9. Im Carlsbad-Gebiet findest du auf dem linken Geländer den letzten Fünfziger.

Die Fundorte der 100 Dollar

1. Von der Markise zu Beginn der Strecke springst du durch die Glasfläche auf das erste Dach. Dann hüpfst du noch weiter nach oben. Gehe aus einem Ollie in einen Grind und du erhältst einen Geldschein.
2. Im Big Rancho-Gebiet befindet sich ein Hunderter auf der gegenüberliegenden Markise. Mache einen Boneless in einen der Zementbehälter und benutze die Kante, um einen Boneless durchzuführen, der dich auf der Markise landen lässt. Folge ihrem Verlauf zu dem Geld.

3. Springe im Carlsbad-Gebiet von der QP ab, um den letzten Hunderter zu bekommen.

Gaps

Air Gaps

TC's Roof Gap: Springe von einem Gebäude zum anderen, um diesen Gap-Bonus zu erhalten.

Table Transfer: Springe von einem der Tische zum nächsten.

Over the Wall: Springe im Carlsbad-Gebiet von der Rampe in der Nähe der Wand ab, um die Punkte zu bekommen.

Leap of Faith: Springe über den Zaun neben dem Nightmare Rail und lande (du wirst wahrscheinlich die X-Taste für einen Big Drop drücken müssen), dadurch bekommst du den Leap of Faith.

Overhang Air: Benutze die Rampen, um auf die Sporthalle zu gelangen, und mache dann einen Boneless. Aire über die Türen, um den Bonus zu bekommen.

Carlsbad 11 Set: Mache einen Ollie die Stufen im Carlsbad-Gebiet hinunter.

3 Points: Begib dich in die Sporthalle und bewege dich zwischen den beiden QPs hin und her.

Carlsbad Gap: Springe über den Rasen auf die linke Seite der Stufen im Carlsbad-Gebiet.

Crazy Roof Gap: Auf den Dächern in der Nähe des Startpunktes hüpfst du durch die Glasfläche und grindest über den nächsten Gap. Dann springst du zu dem letzten Gebäude hinüber, um dir den Gap zu schnappen.

2 Da Roof: Springe im Big Rancho-Gebiet über die Bretter an den Pflanzkübeln auf das Dach, ein Boneless hilft dir dabei.

Huge Transfer: Begib dich zu dem Gonz-Geländer, dort befinden sich zwei Rampen. Erhöhe deine Geschwindigkeit und skate in einem seichten Winkel auf die Rampe, drifte darüber und lande in der entfernten QP.

Suicidal Roof Gap: Nachdem du den Crazy Roof Gap gemacht hast, bewegst du dich in die linke Ecke des letzten Gebäudes und springst hinunter (ein Boneless gibt dir etwas zusätzlichen Schwung).

Mad Skeelz Roof Gap: Wenn du die Punkte vom 2 Da Roof eingefahren hast, springst du weiter zum nächsten Dach, um auch diese Punkte zu bekommen.

Balcony to Awning: Neben dem Nightmare Rail befindet sich ein Zaun. Mache einen Boneless darüber, skate weiter und springe zu der Markise.

Are You Serious ?: Dafür benötigst du enorm viel Air. Benutze die rechte QP im Carlsbad-Gebiet, um ordentlich Schwung zu holen, dann skatest du auf die Rampe an der Wand zu und machst einen Boneless, um auf dem Dach weiter vorne zu landen.

Grind Gaps

Gym Rail 2 Rail: Auf dem Abhang, der zur Sporthalle führt, befinden sich zwei Geländerstangen. Gleite auf einer hinauf, mache einen Boneless und lande in einem Grind auf der anderen Seite.

Overhang Stomp: Benutze den Abhang in der Nähe der Sporthalle, um zur Markise zu gelangen. Grinde darauf entlang, um den Overhang Stomp zu machen und die Punkte zu holen.

Rack 'Em Up: Begib dich zu der Böschung. Grinde dort auf den langen Fahrradständern und mache einen Ollie zwischen dem Gap, dann landest du in einem erneuten Grind.

Roll Call Opensezemee Rail: In der Nähe des Ufers befinden sich einige Stufen. Grinde das Gelände hinunter, um die Punkte zu bekommen.

Big Rancho Bench Gap: Skate auf der Steinbank im Rancho-Gebiet, springe dann zur nächsten und lande in einem Grind.

Pole 2 Brix: Wenn du auf dem umgefallenen Laternenmast grindest, springe davon ab und lande in einem Grind auf dem Pflanzenkübel.

Roll Call Nightmare Rail: Beim Startpunkt befindet sich ein langes, gebogenes Gelände. Grinde darauf so lange wie möglich nach unten, um den Bonus einzufahren.

Flyin' the Flag: Von den Dächern im Rancho-Gebiet springst du über den Spalt und landest in einem Grind auf dem Fahnenmast, der auf dem Weg zum geheimen Ort im Carlsbad-Gebiet liegt.

Stage Rail 2 Rail: Im Rancho-Gebiet grindest du auf einer Geländerstange entlang, springst dann zu der gegenüberliegenden Stange und grindest dort weiter.

Manual Gaps

2 Wheelin' TC's Roof: Springe zu dem Dach von TC und lande in einem Manual, dann machst du einen Ollie über den Spalt im Dach und landest in einem weiteren Manual.

Ledge on Edge: Am Ufer machst du einen Manual entlang der Kante an der Wand, die parallel zu den Fahrradständern verläuft.

Lip Gaps

Arch Extension: In der Mini-HP links vom Startpunkt befindet sich eine Türöffnung. Führe einen Lip Trick auf der Betonstruktur durch, um die Punkte zu bekommen.

Starting Blocks Extension: Mache einen Lip Trick auf den Startblöcken beim Pool.

Lil' Guppy Extension: Mache einen Lip Trick auf dem niedrigen Sprungbrett beim Pool.

Mid Squid Extension: Führe einen Lip Trick auf dem mittleren Sprungbrett durch.

High Dive Extension: Führe einen Lip Trick auf dem oberen Sprungbrett durch.

3. Competition Invite #1 - Marseilles Bowl Jam, Frankreich

In Marseille kannst du das erste Mal ganz vorne landen und internationale Berühmtheit erlangen. Der Bowl Jam ist ein Turnier der Extraklasse, in dem sowohl Vert- als auch Street-Elemente nicht zu kurz kommen. Wenn du dich gerne in der Luft befindest, versuche dich in den Bowls, die der Strecke den Namen gegeben haben. Du kannst dich auch in den Quarter Pipe-Kanälen austoben, die sich vertikal ausbreiten.

Natürlich ist es dir auch möglich, von allem etwas zu machen und obendrein noch auf den Geländern entlangzugrinden. Jeder dieser Bowls wird von einem Geländer umgeben, an dem du dein Können verbessern kannst. Im hinteren Bereich der Strecke herrschen perfekte Bedingungen, um ganze Serien von Manuals und Grinds zu machen. Hier gibt es so viele Möglichkeiten zu grinden, dass man in Versuchung gerät, Vert erst einmal zu vergessen.

Was du allerdings nicht vergessen solltest, sind die Straßenlampen

und die höher gelegenen Stangen. Benutze die QP, um dorthin zu gelangen und etwas Erfahrung im Höhen-Grinding zu sammeln. Du kannst fast jeden Gegenstand auf der Strecke für deine Zwecke benutzen und dir dadurch einige tolle Punkte einfahren.

Geheimer Ort: Rechts vom Startpunkt befindet sich ein Baumstück. Begib dich dorthin und skate dicht am Zaun entlang. Du bemerkst einen kleinen Stab, an dem einige Lampen befestigt sind. Skate hindurch und der Pfahl stürzt auf den Zaun und gibt den Blick auf einen Brunnen frei. Springe hinein und gelange so in ein geheimes Gebiet.

Der Weg zum Gold

Einige hohe Punktzahlen warten schon ganz zu Anfang auf dich. Grinde auf einer Kante entlang, lande in einem Manual und bewege dich auf den Laternenmast zu. Halte den Manual und mache von dort einen Boneless nach oben zu dem Laternenmast. Springe dann nach unten zum Mülleimer, grinde und ollie zu der Kante des Bowls und grinde weiter. An der Stelle, an der du nicht mehr weitergrinden kannst, springst du in den Bowl und landest in einem Manual. Danach führst du einen Spinning Grab Trick oder Lip Trick durch, um die Punktzahl in die Höhe zu treiben. Wenn du alle Bowls austestest, stehen deine Chancen gut, alle Air-Punkte zu erhalten.

Grinde den Lip, springe hoch und grinde auf dem Geländer weiter, von dem aus du dich zum nächsten Geländer weiterbewegst und auch dort wieder grindest. Falls du dein Gleichgewicht verlieren solltest, begeben dich in einen dieser Bowls hinein, mache einen Manual und beende ihn mit einem Grab oder einem Lip Trick, um alles abzurunden.

In den Kanälen rechts vom Startpunkt kannst du auch unzählige Punkte holen. Führe jeden deiner Grab Tricks durch (versuche, 720er daraus zu machen) und füge noch einen Boneless oder No Comply hinzu, um die Punktzahl zu vervielfachen. Du kannst auch einfach an den tränenförmigen Kanten entlanggrinden und dabei hin und her springen, um auf eine respektable Punktzahl zu kommen. Sobald du dabei dein Gleichgewicht verlierst, hüpfst du in einen Manual und skatest zur gegenüberliegenden QP, um dort einen Spinning Grab zu machen.

Wenn du an dieser Stelle genügend Punkte gesammelt hast, skatest du nach rechts und grindest und hüpfst abwechselnd an der langen Kante und dem Rail Channel entlang, der sich in der Nähe der Bäume befindet. Am Ende landest du in einem Manual und bewegst dich auf die Geländer zu, welche die Bowls umgeben, um dort deinen Durchgang zu beenden.

50 Dollar

1. Vom Start aus bewegst du dich nach links, dort siehst du einige Kisten unter den französischen Fahnen. Erhöhe deine Geschwindigkeit und treffe auf eine der Kisten, um danach einen Wallride zu machen und das Geld einzustecken.
2. Nachdem du den geheimen Ort geöffnet hast und in den Brunnen gesprungen bist, findest du einen Fünziger direkt hinter dir.
- 3-4. Die anderen beiden Geldscheine befinden sich an den Geländern zu beiden Seiten des Brunnenraumes.

100 Dollar

1. Benutze die QP links vom Startpunkt und mache einen Boneless zu der Stange, um darauf zu dem Geldschein zu grinden.
2. Springe über den Brunnen am geheimen Ort, um den letzten Hunderter einzusammeln.

Gaps

Air Gaps

Over the Lil'4: Springe die Treppe rechts vom Startpunkt herunter.

Shorty Table Pop: Ollie über die kurze Seite eines Tisches.

Table Pop: Ollie über die lange Seite eines Tisches.

2 the Box: Grinde auf dem kurvigen Geländer am Startpunkt in Richtung der Kiste, springe dann darauf und grinde auf der Kiste.

Box 2 Box Action: Ollie von einer der Kisten unter den französischen Flaggen zur anderen, du kannst Wallrides zur Hilfe nehmen.

Up: Am eckigen Ende der hohen Wand am Ende des QP-Kanals befindet sich ein blauer Pfeil, der nach oben zeigt. Aire hinauf und hole dir den Bonus, aber achte auf eine sichere Landung.

Clear the Crossbar: Gleite über die Stange, an der das Willkommensschild angebracht ist, indem du von der QP dahinter abspringst.

Grind Gaps

Rail 2 Rail: Grinde auf dem Geländer oben auf der Kiste, die sich vor dem Spiderman-Schild befindet. Springe dann davon ab und lande in einem weiteren Grind auf der gegenüberliegenden Stange.

Rail 2 Ledge: Gleite auf dem gebogenen Geländer rechts hinter dir entlang, springe davon ab und lande in einem Grind auf der Kante vor dir.

Kink Stomp: Skate zurück zum Startpunkt und passiere dabei die Kabinen der Preisrichter auf deiner rechten Seite. Benutze die Kiste, um einen Wallride darauf zu machen und dann über die Kiste zu grinden. Ollie nach unten zu dem geknickten Geländer unter dir und lande in einem Grind, um den kompletten Bonus zu erhalten.

Crossbar Stomp: Springe nach oben zum Willkommensbanner und lande in einem Grind, um dir die Punkte zu sichern.

Lip Gaps:

Boomin' Extension: Mache einen Lip Trick auf den Lautsprecherboxen links von der Querstange.

U.A.A. Extension: Mache einen Lip Trick an der Kante über dem blauen Up-Pfeil.

Andere Gaps

Wall Crawler: Mache einen Wallride zwischen den Quarter Pipes im geheimen Raum.

4. New York City, New York

In New York steht Vert überhaupt nicht mehr im Vordergrund, daher solltest du deine Statuswerte für Gleichgewichtssinn und Manuals erhöhen, bevor du diese Strecke in Angriff nimmst. Sobald du dich stark genug fühlst, machst du dich auf in die Avenues, um ein wahres Grind- und Grab-Fest zu veranstalten. Besonders im Central Park kannst du einige gigantische Grind-Combos an Zäunen oder Bänken entlang durchführen. Du kannst auch runter zu Joey's skaten und dort an den Skulpturen entlanggrinden, bevor du abhebst und dich zu dem einzigen Vert-Abschnitt begibst.

Schnappe dir alle U-Bahn-Tickets, um den Aufzug freizuschalten, der dich zu den höher gelegenen Geländerstangen bringt. Diese grindest du dann ganz nach unten zu den Banken von Brooklyn, wo du dich in dem Abschnitt so richtig austoben kannst, der aus lauter Stangen, Abhängen und Geheimnissen besteht.

Bemerkung: Auch hier gibt es einige verrückte Autofahrer, vor denen du dich in Acht nehmen musst. Besonders die Taxifahrer werden alles daran setzen, dich zu überrollen.

Checkliste

Das Erreichen des High Scores

Gleich zu Beginn der Strecke kannst du damit anfangen, wahre Trickserien durchzuführen. An der langen Wand links von dir kannst du entlanggrinden, über den Eingang zum Park springen und anschließend auf der Mauer weitergrinden. Die Wand macht nach kurzer Zeit eine Biegung nach links. Sobald du dein Gleichgewicht zu verlieren drohst, springst du von der Wand ab und landest in einem Manual. Führe wiederholt Ollies und Manuals durch, bis du zum Ende der Straße

gelangst. Dort hast du zwei Möglichkeiten: Entweder wendest du dich nach links, machst weiter deine Manuals, bis du zu einem kleinen Weg kommst, auf dem es viele Zäune gibt, auf denen du entlanggrinden kannst. Du kannst aber auch deine Trickserie mit einem Spinning Grab von der QP beenden, die an der Steinmauer auf der rechten Seite lehnt. In jedem Fall müsstest du nun schon 50.000 – 100.000 Punkte auf deinem Punktekonto haben.

Der Weg, der dich am Park vorbeiführt, birgt weitere hohe Punktzahlen. Grinde über die Bänke und springe zwischen ihnen hin und her, bis du zu einem kleinen Gebäude aus Stein auf der rechten Seite kommst. Springe auf den Tisch und grinde darauf, dann machst du einen Ollie zu dem Zaun, der die Wasserfläche umgibt, um einen schönen Punktebonus einzufahren. Die Vertiefung im Park bietet dir auch einige gute Möglichkeiten, Punkte einzusammeln. Die große Steinwand dürfte als QP für Air-Sessions dienen. Benutze an dieser Stelle deine Lip Tricks oder mache oben an der Wand einen Boneless und lande in einem Grind, um dann noch ein paar Manual/Grind-Kombinationen folgen zu lassen.

In der Vertiefung, in der sich Joey's befindet, kannst du zusätzlich auf den Geländerstangen ganz nach unten grinden, in einem Manual landen und dann zu dem hohen QP skaten. Oben an der Rampe machst du dann noch einen Spinning Grab, um die maximale Punktzahl zu bekommen. Eine andere kleinere QP befindet sich unterhalb der Skulptur. Benutze sie, wie eine HP und erhöhe durch Tricks deinen Punktestand.

Nachdem du alle U-Bahn Tickets eingesammelt hast, sind auch die hohen Geländer zugänglich. Der Eingang zur U-Bahn befindet sich in der großen Säule rechts vom Startpunkt. Skate dorthin und grinde dann die Geländerstangen ganz nach unten. Dort befinden sich viele weitere Stangen und Schienen, auf denen du deinen Trick fortführen kannst. Außerdem gibt es noch eine kleine Ansammlung von Quarter Pipes an der äußersten rechten Wand.

Das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

S: Springe über den Parkeingang, um das S zu holen.

- K: Grinde auf der niedrigen Wand entlang, die um den Park herumführt. Du gelangst automatisch zum K und musst nur nach oben springen, um den Buchstaben zu erreichen. Natürlich kannst du auch jederzeit die QP benutzen, um den Buchstaben einzusammeln.
- A: Das A schwebt über dem Fuß der Statue. Benutze die Stein-QP, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, und skate dann auf die Statue zu. An der oberen Kante machst du einen Boneless, der dich genau zum A bringt.
- T: Verlasse den Park, skate unter der Brücke durch und halte dich oben nach links. Dann grindest du auf dem Zaun in der Nähe des Wassers entlang, um das T zu bekommen.
- E: Skate an dem Zaun entlang. Bei dem Gebäude gegenüber des großen Steins befindet sich eine QP, mit deren Hilfe du das E erreichst.

Ollie die Hydranten

1. Skate gleich zu Beginn der Strecke an der niedrigen Wand links entlang. An der Querstraße, an der es nur so vor Taxis wimmelt, wendest du dich nach links. Der Hydrant befindet sich in der Nähe des Gebäudes. Fahre direkt darauf zu und mache einen Ollie über den Hydranten. Dieser Vorgang kann sich etwas schwierig gestalten, aber wiederhole ihn so lange, bis Wasser aus dem Hydranten spritzt.
2. Nun skatest du nach rechts. In der Nähe der Straßensperre am Ende der Straße befindet sich der zweite Hydrant.
3. Kehre danach zurück zur Hauptstraße und skate in Richtung Startpunkt. Hinter der nächsten Ecke bemerkst du eine Straße, an der ein Geländer entlangläuft, welches mit Polizeiband umwickelt ist. Links davon befindet sich der dritte Hydrant, über welchen du mit einem Ollie springen musst.

Die 5 U-Bahn-Tickets

1. Halte dich gleich zu Beginn links, skate den Weg über die Brücke und grinde auf dem Geländer, um das Ticket zu bekommen.
2. Folge dem nächsten Weg und grinde auf der linken Geländerstange entlang, um das zweite Ticket zu erhalten.

3. Fahre über die Kreuzung und benutze die QP, um das dritte Ticket einzusammeln.
4. Drehe dich um, erhöhe deine Geschwindigkeit und springe von der Rampe, die zum Park führt. So gelangst du in den Besitz des schwebenden Tickets.
5. Im Park skatest du unter der Brücke hindurch und dann links hinauf. Springe von dem Stein oben auf dem Hügel, um das letzte Ticket zu bekommen. Du hast die U-Bahn nun freigeschaltet und kannst dort die unzähligen Geländerstangen bearbeiten.

Grinde auf den U-Bahnschienen

Skate in den Aufzug, nachdem du die fünf Tickets eingesammelt hast. Erhöhe deine Geschwindigkeit auf der langen Plattform und skate zurück zum Aufzug. Kurz bevor du gegen die Tür prallst, springst du nach links und landest in einem Grind auf der rechten Geländerstange. Halte diesen Grind so lange wie möglich, um die Aufgabe zu erfüllen.

Der Fundort des geheimen Videobandes

Begib dich zu den Brooklyn-Banken, bei denen du entweder einen Wallride an der Steinwand hinunter machst, oder aber das Geländer nach unten grindest. Unten siehst du eine lange und kurvige Rampe. Folge ihr nach oben und bleibe dabei auf der rechten Seite. Am Ende der Rampe machst du auf der rechten Stange einen Ollie und landest in einem Grind. Nun springst du schnell zu der Stange auf der linken Seite und grindest darauf entlang. Am Ende der Stange findest du das versteckte Videoband, du musst nur einen Ollie nach oben machen und es dir schnappen.

50 Dollar

1. Über dem Aufzug, der zur U-Bahn führt, hängt der erste Fünfziger. Du erreichst ihn mit einem Boneless.
2. Oben auf dem Aufzug bewegst du dich weiter, bis du zur Öffnung des Tunnels gelangst. Drehe dich nach links zu dem Dach unter dir und folge dem Dach zum zweiten Fünfziger.
3. Auf den U-Bahn Schienen findest du einen weiteren Geldschein.

4. Auf der Rampe, die dich zu dem versteckten Videoband führt, flattert ein Geldschein im Wind. Führe einen Boneless durch, um in seinen Besitz zu gelangen.
5. Ein anderer Geldschein erwartet dich, wenn du die Stange beim versteckten Videoband entlang grindest.
6. Bei der QP in der Nähe der Eisenbahnschienen findest du den letzten Fünfziger.

100 Dollar

1. Gegenüber von Joey's Senke findest du den ersten Hunderter, der hoch in der Luft hängt. Die QP unter der Skulptur gibt dir genügend Geschwindigkeit, um über die Rampe zu dem Geldschein zu springen.
2. Auf deinem Weg zu den Banken grindest du auf der rechten Stange entlang. Springe mit einem Boneless von der Stange ab und du kannst dir den Geldschein auf der rechten Seite schnappen.
3. Ein weiterer Geldschein hängt in der Nähe des Zaunes im Bankengebiet (auf dem Weg zum Basketballfeld). Erhöhe deine Geschwindigkeit an den Quarter Pipes auf dem Weg, skate auf den Zaun zu und springe nach oben, um den Geldschein zu nehmen.
4. Skate die Straße mit dem Polizeiband hinunter. Hinter dem Feuerhydranten befindet sich eine kleine Nische. Springe von der QP, um dort den Hunderter zu erhalten.

Gaps

Air Gaps

Kick It: Gerade vor dem Startpunkt befindet sich ein geöffneter Kanaldeckel. Mache einen Ollie von einer Rampe, springe darüber und lande auf der gegenüberliegenden Rampe.

Rock it Air: Springe von dem Felsblock in der Nähe des Buchstaben E, um diesen Bonus zu bekommen.

Pigeon Pudding Gap: Springe zu der Statue im Park.

Over the Banks Barrier: Begebe dich zu den Banken. Gehe dabei vor, als wenn du noch auf der Suche nach dem versteckten Videoband wärst, lasse dich aber sofort von der Kante fallen. Ollie über die Barriere vor dir und hole dir so die Punkte.

Take it to the Bridge: Rechts von der Brücke, auf der du das versteckte Band gefunden hast, befindet sich eine niedrige Holz-QP. Darauf erhöhst du deine Geschwindigkeit und skatest in Richtung Brücke. Drehe dein Board so, dass es fast parallel zur Brücke steht, und mache dann einen Boneless.

Over the Road Du musst das Gleiche machen, wie bei Take it to the Bridge, mit dem Unterschied, dass du diesmal auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke landest.

Grind Gaps

Bench Hoppin': In der Nähe der Snackbar grindest du an der langen Seite der linken Bank hinunter, dann springst du über die Querstraße und landest in einem Grind auf der diagonalen Bank vor dir.

Left Side Pit Rail Stomp: Drehe dich vom Startpunkt aus nach rechts und begebe dich zu den Bänken über dir. Springe über das Geländer und lande in einem Grind auf der langen Stange, die zu Joey's Senke führt.

Parking Meter Gap: Skate am Eingang zur U-Bahn vorbei und begebe dich zu der Plattform nach oben. Folge der Plattform zu der Quarter Pipe, drehe dich um und grinde auf der linken Stange zurück in Richtung Straße. Am Ende machst du einen Ollie und landest in einem Grind auf der Parkuhr.

You're Next in Line: Vom Gebiet zwischen dem großen Felsblock und der QP Wand grindest du den linken Zaun entlang in Richtung der Snackbar. Springe in einen Grind auf dem Verkaufstisch.

The Easy Way: Mache am Startpunkt einen 180 und skate die Straße hinunter, in der du die Polizeiabspernung gesehen hast. Am Ende der Straße drehst du dich in der Sackgasse herum und grindest auf der Stange zurück.

Right Side Pit Rail Stomp: Das Gleiche wie beim Left Side Stomp, nur diesmal auf der anderen Seite.

Ride the Rails: Grinde auf möglichst vielen Stangen unten im U-Bahn-Bereich.

Corner Cut: Vom Startpunkt begibst du dich zu der Lichtung im Park. Grinde auf der linken Seite der Wand entlang, bis du dich der Ecke näherst. Dort springst du zur Wand, die nach links führt, und grindest darauf weiter, bis du den Bonus bekommst.

Park Entrance Gap: Begebe dich auf die Wand links vom Startpunkt, springe darüber und lande in einem Grind.

Grab a Snack and Sit Down: Grinde auf dem Verkaufstisch der Snackbar entlang (das Wasser befindet sich nun in deinem Rücken) in Richtung der blauen Bänke.

Buurp! Now Go Skate: Weiter geht es mit "Grab a Snack...", springe weiter von den Bänken in einen Grind auf den Zaun.

Changing Trains: Springe von einem U-Bahn-Waggon zum anderen und lande dabei in einem Grind.

Manual Gaps

The Bridge: Mache einen Manual über die Brücke. Dazu benötigst du eine enorme Geschwindigkeit und musst den Manual durchführen, bevor du zu der Steinwand auf der linken Seite kommst und ihn bis zum Ende der Wand halten.

Going Down: Mache einen Manual die U-Bahn-Rolltreppe hinunter.

Lip Gaps

Park Lip: Führe einen Lip Trick an der großen Stein-QP im Park durch.

5. Venice Beach, Kalifornien

In Venice Beach findet jeder einen passenden Bereich, in dem er sich so richtig austoben kann. Während die Graffiti-Senke gute Möglichkeiten zum Grinden bietet, kann man sich in einem wunderschönen QP-Ring an anderen Dingen erfreuen.

Verbessere deine Transfer-Fertigkeiten, indem du dich zwischen einigen Quarter Pipes hin und her bewegst und zur Abwechslung noch an den Kanten oder an Tischen entlanggrindest. Du kannst dich auch auf die relativ niedrigen Dächer begeben und von Gebäude zu Gebäude springen und dabei die atemberaubendsten Tricks durchführen. Hier kannst du wirklich alles ausprobieren, denn alles ist möglich, du befindest dich schließlich in Kalifornien, dem Land, in dem Träume wahr werden können.

Das Erreichen des High Scores

Es gibt nur einen Bereich, in dem es ununterbrochen Vert-Skating gibt. Drehe dich gleich zu Beginn nach links, dort entdeckst du eine Quarter Pipe in der Form eines Hufeisens. Führe jeden nur erdenklichen Air Trick durch und verbinde sie mit extravaganten Drehungen. Um zusätzliche Bonuspunkte zu bekommen, musst du an der Lip entlanggrinden und in einem Manual landen, um dann auf der anderen Seite nach oben zu schnellen.

Von der Senke aus kannst du zu dem Bereich mit den Hochseilen gelangen. Erhöhe einfach deine Geschwindigkeit und benutze die QP in der Nähe der Wand unter dem Seil, um einen Boneless nach oben zu machen und in einem Grind zu landen. Nutze die QP-Lip, die das Dach umrahmt, und grinde anschließend eines der Halteseile nach oben. Springe dann von Seil zu Seil, dabei musst du nur jedes Mal in einem Grind landen, anschließend in einen Manual springen und diesen so lange halten, bis du die QP-Lip hinaufgerast bist und abgehoben hast.

Du kannst dich auch zu der Venice-Kante unter dir fallen lassen und deine Zeit in den Quarter Pipes verbringen, indem du von einer zur anderen wechselst. Dann skatest du durch den Pfad im Sand und begibst dich nach oben zum Seaside Rail-Bereich. Auch hier gibt es eine QP, die du bearbeiten kannst, bevor du an dem Geländer zu den Graffiti-Senken hinuntergrindest.

Dort ist einfach alles möglich. Beginne damit, an den niedrigen Bänken entlangzugrinden, die um die Senken herumstehen, und lande in einem Manual. Dann machst du dich auf den Weg zu den Tischen, hältst aber immer noch den Manual, um anschließend mit einem Ollie vom Tisch zu springen, in einem Manual zu landen und dann wieder von vorne zu beginnen. Mach dies so lange, wie du dein Gleichgewicht auf den beiden Rädern halten kannst, und deine Punktzahl steigt in den Himmel.

Falls dich das immer noch nicht befriedigt, benutzt du die QPs, die es überall auf der Strecke gibt, um auf die Dächer zu gelangen. Führe dort oben einen Manual aus und lande in einem Grind auf der Kante, um danach mit einem Ollie zum nächsten Dach zu springen. Mit etwas Glück kannst du so den ganzen Weg bis zum Strand zurücklegen. Auch auf dem langen Gehweg direkt hinter dem Startpunkt kannst du einige Serien von Manuals und Grinds hinlegen. Grinde auf den Zäunen, lande in einem Manual und mache dann einen Spin/Grab-Trick oder einen Lip Trick von den Quarter Pipes am Ende des Weges.

Das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

S: Wende dich zu Beginn nach rechts, grinde auf dem Zaun entlang zur

linken Seite des Weges und du erreichst ein Gebäude am Ende des Geländers. Mache einen Ollie auf das Dach und skate direkt durch den Buchstaben S.

- K: Drehe dich nun nach links und halte dich an der Kante des Gebäudes. Führe einen Boneless durch und springe dadurch zum nächsten Gebäude und schnappe dir das K.
- A: Begebe dich zu den Gruben. Du entdeckst eine weitläufige Holz-QP, die gegen eine halb hohe Wand gelehnt ist. Benutze sie, um dich auf das Dach zu befördern, und skate zu dem A, das sich bei dem Oberlicht befindet.
- T: Skate zum nächsten Dach (links vom Oberlicht) und benutze die Rampe zum Springen. Während des Fluges kannst du dir das T schnappen.
- E: Bewege dich einen Abschnitt weiter nach unten zum Hochseilbereich. Über der QP-Lip befindet sich der Buchstabe E.

Ollie 5 mal über den magischen Gammler

1. Begebe dich durch die Gruben und folge der linken Wand zu dem zweiten Flussarm. An der linken Wand schläft der arme Kerl. Wenn du über ihn springst, beginnt er zu fluchen und verschwindet.
2. Skate nun zu dem Seaside Rail-Bereich. Der Gammler schnarcht vor der Quarter Pipe vor sich hin. Mache einen Ollie über ihn.
3. Kehre nun zurück zum Startpunkt und folge dem langen Zaun zu dem Penner, der sich neben dem Gebäude befindet.
4. Skate nach links um die Ecke, dann entdeckst du unter der Stange, welche die beiden Dächer verbindet, den gesuchten Penner.
5. Skate zurück in Richtung Startpunkt, um den Penner diesmal neben dem linken Zaun zu finden. Springe in einem Ollie über ihn, um mit dieser Jagd abzuschließen.

Das Einsammeln von 5 Sprühdosen

1. Drehe dich nach links und du findest in der Quarter Pipe die erste Sprühdose, die in der Luft schwebt.
2. Fahre zurück am Startpunkt vorbei und grinde dann auf dem Gelände nach links. Springe zu der Holzkiste, um die zweite Sprühdose zu bekommen.

3. Bewege dich die Stufen nach oben und folge dem rechten Zaun bis zu seinem Ende. Springe dann zu der dritten Sprühdose.
4. Springe über die kleine Wand rechts und skate auf dem Gehweg zu zwei großen Holz-QPs. Wechsele von einer zur anderen, um die Dose zu erhalten.
5. Begebe dich zu dem Grubenbereich. Benutze hier die Rampe, die in die Wand eingelassen ist, um über das Dach zu der gegenüberliegenden QP zu gelangen. Nach der Landung skatest du zu dem Seaside Rail-Bereich, denn die letzte Sprühdose befindet sich über der dortigen QP.

Mache 4 VB Transfers

1. Vom Startpunkt aus drehst du dich um und grindest auf dem rechten Zaun entlang. Dann wechselst du über zu der Kante und grindest weiter. Springe am Ende ab und begebe dich zur QP ganz rechts. Treffe den Mittelpunkt der Rampe und drehe dich nach links. Dein Ziel ist die zweite Rampe von dir aus gesehen. Für diesen Trick benötigst du ziemlich gute Air- und Hangtime-Statuswerte. Nachdem du die andere QP erreicht hast, bekommst du auch den VB Huge Transfer.
2. Drehe dich nach rechts und folge dem Weg an den beiden QPs vorbei, bei denen du die dritte Sprühdose bekommen hast. Skate nach links in die HP. Erhöhe deine Geschwindigkeit auf der rechten Seite und skate dann nach rechts, um über das kleine Dach zu driften und bei einer weiteren QP zu landen. Du erhältst den VB Pit Transfer.
3. Begebe dich durch die Gruben zu dem Bereich, an dem du zum ersten Mal auf den Penner gestoßen bist, und skate dort in die HP. Erhöhe deine Geschwindigkeit, schnelle in die Luft und drifte über den kleinen Gap. So bekommst du den VB Skinny Gap.
4. Mache dich auf den Weg zum Seaside Rail-Bereich und springe über die Wand zum Venice Ledge-Bereich. Skate den Weg nach links zu der hohen QP und benutze sie, um nach rechts über einen Vorsprung zu einer weiteren QP zu gelangen. Sobald du landest, bekommst du den VB Ledge-Bonus.

Der Fundort des versteckten Videobandes

Um das Band zu bekommen, brauchst du einen guten Ollie-Statuswert. Vom Startpunkt skatest du die Stufen zum Grubenbereich hinunter und entdeckst ein langes Seil. Darunter befinden sich einige Tische. Skate auf den mittleren zu und du befindest dich genau unter dem Band. Wenn du auf der Lip landest, mache einen Boneless, um dir das Band zu holen.

50 Dollar

1. Drehe dich am Startpunkt um und grinde auf dem rechten Zaun entlang, dort findest du den ersten Geldschein.
2. Grinde weiter, um noch einen Fünfiger zu bekommen.
3. Drehe dich nach links, wenn du zu den QP am Ende des Gehweges kommst, und begeben dich zum Westside Transfer. Dort findest du den letzten Fünfiger.

100 Dollar

1. Grinde das Seaside-Geländer hinunter, um dir den ersten Hunderter zu holen.
2. Über dem VB Pit Transfer befindet sich ein weiterer Geldschein.
3. Grinde auf dem Zaun, der an den Gruben entlangläuft, und erreiche ein kleines Gebäude. Drehe dich nach links zu der Stange, die beide Gebäude miteinander verbindet, und grinde darüber, um einen Hunderter einzustecken.
4. Springe von diesem Dach über Muska's Gap (dort hast du dir das K geholt) und nimm dir das Geld links beim Oberlicht.
5. Auf der gegenüberliegenden Seite des Skinny Transfer befindet sich der Fatty Transfer. Erhöhe deine Geschwindigkeit in der HP und wechsele über die lange Seite des dreieckigen Daches, um den letzten Geldschein einzusammeln.

250 Dollar

1. Der erste Geldschein hängt über einer Telefonzelle in den Gruben. Begeben dich auf den Zaun und grinde darauf zum Gebäude. Anschließend benutzt du die Rampe, die dich zurück zur Grube führt.

Erhöhe deine Geschwindigkeit und springe von der Rampe mit einem Boneless zu dem Geldschein.

2. In dem Bereich der Skinny-HP erhöhst du deine Geschwindigkeit, springst auf der Skinny-Seite weg und fliegst auf der rechten Flugbahn zur Dachrampe auf der linken Seite. Schnappe dir den Schein. Auch wenn du fallen solltest, gehört das Geld dir.
3. Den letzten Geldschein findest du auf dem Hochseil. Benutze den QP-Bereich, um zum Hochseilbereich zu gelangen. Umfahre die Seile und begeben dich zu der Stelle, an der sich der Geldschein befindet. Nun benutzt du die QP, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, und lässt dich nach unten fallen, grindest wieder bis zum obersten Seil nach oben und springst ab. Dann grindest du zum Geldschein und steckst ihn ein.

Gaps

Air Gaps

VB Skinny Transfer: Siehe oben.

Up: In der Nähe des Clown-Graffitis befindet sich eine QP in der Wand. Benutze sie, um die Punkte zu holen.

Table Pop: Springe über einen der Tische im Grubenbereich.

Wee Lil' Roof Gap: Auf dem Hochseil springst du zu dem Dach, das an die QP in Form eines Hufeisens angrenzt.

Ledge 9 Set: Mache einen Ollie die Stufen zum Venice Ledge hinunter.

Muska's Gap: Machst du automatisch, wenn du dir das K holst.

Big Double 5 Set: Springe die beidseitigen Treppen links vom Startpunkt hinunter, dazu kannst du auch einen Wallride benutzen.

VB Pit Transfer: Siehe oben.

VB Ledge Transfer: Siehe oben.

Roof 2 Ramp: Das Gegenteil von dem, was du machen musst, um die letzten \$250 zu bekommen.

Lil'Vent Gap: Benutze den Ventilator und wechsele über den Gap in Form einer kleinen, in die Wand eingelassenen Rampe.

Ramp 2 Roof: Wird beschrieben, wenn du dir den letzten \$250-Schein holst.

VB Huge Transfer: Siehe oben.

Fatty Transfer: Wechsele über die große dreieckige Seite des Daches gegenüber dem VB Skinny Gap in der Nähe des Strandes.

Grind Gaps

Seaside Handrail: Gleite das Geländer hinunter, das an der Rampe im Grubenbereich entlangläuft.

The Venice Ledge: Springe über die Wand im Seaside-Bereich, drehe dich nach links und grinde auf der Kante in der Nähe der oberen Holz-QP entlang.

Bench Trippin': In der Grube grindest du über eine Bank, springst zur nächsten und landest in einem Grind.

The High Wire: Aire in einen Grind auf dem Hochseil und benutze die QPs auf dem Dach darüber.

6. Competition Invite #2 – Skate Street Plywood Paradise, Ventura

Die Straßen in Ventura sind, wie der Name schon sagt, ein Paradies für Skater. Diese Strecke ist einfach ideal für einen solchen Wettbewerb. Es gibt auf dieser Strecke eine enorme HP, die auch für Anfänger geeignet ist, und einen alten Pool, der umfunktioniert wurde. Ganz in der äußersten Ecke befindet sich zusätzlich ein Kanal, der aus Stein gemacht ist. An der angrenzenden Seite liegt eine Wellenwand, die darum bittet, befahren zu werden. Skate darauf zur Kante, springe nach oben und grinde auf der Stange entlang, um den geheimen Ort (einen Außenbereich) freizuschalten.

Du kannst dich auch auf dem Straßenkurs amüsieren, auf dem es unzählige Erhebungen, Kanten und Geländer gibt. Begebe dich in den unteren Kanal, mache einige Air-Tricks und genieße die Umgebung.

Der Weg zum Gold

Deine Möglichkeiten auf dieser Strecke sind eigentlich fast grenzenlos, obwohl es einige Dinge gibt, die du machen kannst, um die maximale Punktzahl zu erreichen. Der Startpunkt ist eine hohe Rampe, von der aus du die gesamte Strecke überschauen kannst. Beginne mit einem Manual und rolle die Rampe hinunter, dabei führst du weitere Tricks in Verbindung mit einem Manual durch. Skate zu der riesigen Wellenwand und drehe dich ein wenig nach rechts. Mache weiter Manuals, bis du oben auf der Rampe angekommen bist, dann grindest du entweder oder du machst einen Lip Trick, um die Serie zu beenden.

Du kannst vom Startpunkt aus auch nach links skaten und Manuals durchführen, bis du zu der HP gelangst. Halte den Manual, bis du oben bist, und grinde dann auf der Lip entlang, bevor du nach unten in einen weiteren Manual springst und diesen zur anderen Seite nach oben bringst. Bleibe ein Weilchen in der HP und zeige was du kannst, unter anderem solltest du an dem Geländer an der offenen Stelle der HP entlanggrinden, Dadurch schaltest du den geheimen Ort frei.

Von der HP wechselst du über die linke Wand zum Pool hinüber. Versuche, von einer Seite zur anderen Seite zu grinden, dann mache

einen Ollie nach unten und lande in einem Manual, den du zu einem Spinning Grab nach oben bringst. Wenn du im Pool alles ausprobiert hast, springst du hinaus und suchst nach dem Kanal in der äußersten rechten Ecke, um dort ein wenig Vert zu trainieren. Nach dem Kanal wendest du dich der Wellenwand zu und grindest darauf nach links. Am Ende der Wand springst du über die Stange und öffnest einen Bereich, der sich genau neben der Wellenwand befindet. Dort bekommst du viel Geld, doch deine Möglichkeiten sind nicht so erschöpfend, wie auf der Hauptstrecke.

Wenn du möchtest, kannst du auch einige Zeit damit verbringen, dich in der Mitte der Strecke aufzuhalten. Dort befinden sich Erhebungen, bei denen du Manuals gekonnt mit Grinds verbinden und auch noch andere Elemente miteinfließen lassen kannst.

50 Dollar

1. Grinde auf dem Geländer auf der HP entlang, das öffnet nicht nur den geheimen Ort, es bringt dich auch zu einem Geldschein.
2. An der QP in der Nähe der Half Pipe findest du den zweiten Fünfiger.

100 Dollar

1. Grinde auf dem langen Geländer rechts von der Wellenwand entlang und du nimmst den Hunderter automatisch mit.
2. Von der HP aus springst du über die Seite (weg vom Pool) und landest in den Zuschauerrängen. In der Nähe des Geländers findest du den gesuchten Geldschein, du musst nur einen Leap of Faith machen, um ihn zu bekommen.
3. Skate in den geheimen Bereich neben der Wellenwand und springe über den Van, um den Geldschein zu erhalten.

250 Dollar

1. Im Kanalbereich erwartet dich ein sehr hoch gelegener Geldschein. Erhöhe deine Geschwindigkeit und starte in die Lüfte, um den Schein zu erreichen.
2. Im geheimen Ort befinden sich an der rechten Wand zwei QPs.

Wechsele von einer zur anderen und springe dabei so hoch, dass du dir den Geldschein nehmen kannst.

Gaps

Air Gaps

Over The Wall: Benutze die Außenseite des seichten Kanals, um hoch hinauszuspringen und über die Steinwand zu driften, bevor du auf der anderen Seite landest.

Railing Hop: Grinde auf der Wellenwand links und springe am Ende der Wand über das Geländer.

Over the Bridge: Benutze die QP unterhalb der Zuschauerränge, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen, und springe nach oben. Mache einen Boneless, um über die Brücke zu gelangen, welche die Zuschauerränge mit der HP verbindet.

HP to Bowl: Erhöhe deine Geschwindigkeit in der HP und springe dann nach links zu der Bowl.

Bowl to HP: Das Gegenteil von HP to Bowl.

Gimme Gap Redux: Wechsele in die seichte Kanal-HP.

Sodee Pop Gap: Begebe dich bei den Zuschauerrängen in die Ecke in der Nähe der Tische. Skate in Richtung HP und benutze die Rampe, um einen Ollie zur Wand auf der rechten Seite zu machen. Dann führst du einen Wallride über das Geländer neben der HP durch.

No Kidding Araund: Springe von der HP aus zu den Zuschauerrängen. Schaffst du es, über die Brücke zu springen, erhältst du den Bonus.

High Jumper: Springe über die kleine QP an der offenen Seite der HP, um die Stange zu erreichen.

Grind Gaps:

Rail Secret Area Key: Grinde auf der Wellenwand, springe an der Kante ab und lande in einem Grind auf dem hängenden Geländer.

Rail to Rail: Neben dem Pool befindet sich eine Allee mit einem Geländer in der Mitte. Grinde über das Geländer, springe ab und grinde auf jeder Seite der Allee entlang.

HP to Railbox: In der HP drehst du dich mit den Gesicht zum offenen Ende, erhöhst deine Geschwindigkeit und springst ab. Dann machst du einen Boneless zu der Kiste und landest in einem Grind.

Big Air Railing Grind: In der Nische neben dem Getränkeautomat benutzt du die Rampe, um nach oben zu dem Geländer zu gelangen. Lande in einem Grind und hole dir die Punkte.

Circle the Pool: Grinde einmal komplett um den Pool.

Lip Gaps

Bowl Lip: Mache einen Lip Trick an der Bowl-Kante.

HP Lip: Mache einen Lip Trick an der Kante der HP.

Ride the Waves: Mache einen Lip Trick an der Wellenwand.

Gully Lip: Führe einen Lip Trick auf der gegenüberliegenden Seite der Vert-Wand durch.

7. Philadelphia; Pennsylvania

Die Philadelphia-Strecke ist besonders für die drei zuerst beschriebenen Skater geeignet. Diese Strecke ist eine Kombination aus einigen berühmten Skating-Orten in Philadelphia. Der Bereich um den Brunnen lädt besonders durch seine Stufen und Vorsprünge zum Grinden ein. Der Phillyside Park (den du erst freischalten musst, indem du einige Telefonzellen zerstörst) bietet jedem etwas. Lange Geländer führen zu einer heftigen HP und auf der anderen Seite des Parks sind Bowls in den Boden eingelassen. Achte aber auf die Busse, denn diese bremsen einfach für niemanden und stellen eine potentielle Gefahr für dich dar.

Das Erreichen des High Scores

Beginne bei dem langen Vorsprung links vom Startplatz. Mache einen Boneless und lande in einem Grind. Dann gleitest du über die Kante und springst in einen Manual hinunter, bevor du den Pflanzenkübel entlanggrindest und einen Ollie machst, um in einem weiteren Manual zu landen. Das bringt dich zu dem Brunnen, an dem du etliche Sachen ausprobieren kannst.

Dein erklärtes Ziel ist es, den Phillyside Park zu öffnen, und das runde Gebäude unten bei den ersten Stufen ist der Schlüssel dazu. Skate den schmalen Gehweg entlang und grinde dann auf dem linken Geländer. Dadurch grindest du auf dem Telefonkabel nach oben, wenn du dich weit genug oben befindest, fallen die Telefonmasten um und reißen den Zaun, der den Park umgibt ein.

Nachdem der Park geöffnet ist, skatest du zu der Öffnung, die am weitesten rechts liegt. Springe auf das Geländer und grinde darauf zu dem offenen Ende des Skateparks. Springe in einen Manual und bringe die Serie mit einem Lip Trick zu Ende. Danach begibst du dich in die HP und machst so viele 720er wie möglich. Hast du davon die Nase voll, wechselst du zum anderen Teil des Phillyside Parks über. Hier befinden sich Bowls, in denen du geniale Manuals mit abschließenden Lip Tricks machen kannst. Versuche, auch ein paar Kickflips mit in deine Tricks einzubauen, denn die bringen gute Punkte.

Im Park dürfte es eine Leichtigkeit sein, bis zu 250.000 Punkte zu erreichen, wenn du dir Mühe gibst und deine Fantasie spielen lässt.

Das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

- S: Skate vom Startpunkt geradeaus und du entdeckst einen Pflanzenkübel mit Bäumen. Springe zu der Wand nach oben und skate über das Gras zur linken Kante, auf der du bis zum Ende grindest. Mache einen Boneless kurz bevor die Wand aufhört, um das S zu erhalten.
- K: Nach der Landung drehst du dich nach links und machst einen Boneless, um zur Markise hinaufzugelangen. Grinde oder skate darauf bis zum K.
- A: Genau vor dir befindet sich der Buchstabe A bei einem Pflanzenkübel.
- T: Mache einen Ollie die kurze Treppe hinauf und grinde anschließend an dem linken Geländer des Gehwegs entlang, der zum Gebäude führt. Nach der Hälfte des Weges springst du nach links, um dir das T zu holen.
- E: Kehre über die nächste Treppe zurück nach oben und springe zu dem Pflanzenkübel auf der rechten Seite. Versuche, deine Geschwindigkeit beizubehalten, während du durch das Gras fährst und bleibe an der kurzen Seite des Pflanzenkübels. An dessen Ende machst du einen Boneless, um das E zu erreichen.

Lasse das Wasser im Brunnen ablaufen

Diese Aufgabe kann etwas schwieriger werden, aber mit etwas Übung müsste sie dir dennoch gelingen. Grinde von Startpunkt aus vorwärts bis du zu einigen Rampen kommst. Führe Ollies durch und springe von einer Rampe zur anderen und grinde anschließend an dem Geländer in der Mitte hinunter. Ohne deine Geschwindigkeit zu drosseln landest du auf dem Pflanzenkübel und machst erst im letzten Moment einen Boneless zu dem Balkon hinauf. Lande auf dem Geländer in einem Grind und skate durch die Ventilräder, um das Wasser abzulassen.

Das Sammeln von 5 Klingeln

1. Skate über die Kiste vor dem Startpunkt und begeben dich zum Gehweg vor dir. Dabei bleibst du auf der linken Seite, um zu der ersten Klingel zu springen.
2. Nach der ersten Klingel drehst du dich sofort nach rechts und

springst auf den gegenüberliegenden Pflanzenkübel. Schnappe dir die Klingel neben dem Seil.

3. Mache einen Ollie zum Boden und bewege dich in Richtung der halbrunden Statue in der Nähe der blauen Markise. Mache einen Boneless, um die nächste Klingel zu erreichen.
4. Führe einen Ollie zu dem Pflanzenkübel durch, der sich links vom Brunnen befindet (mit dem Rücken zur Markise). Die Klingel hängt kurz vor der Kante. Du musst einen Boneless machen, um sie zu erreichen.
5. Skate dann nach rechts um die Ecke, bis du zu einer Treppe kommst. Grinde das Geländer nach oben, skate vorwärts und springe über die Rampe zur fünften Klingel.

Lande in einem Bluntside auf der Markise

Erhöhe deine Geschwindigkeit, während du die beiden Treppen hinunter und auf die runde Statue zuskatest. Mache einen Boneless zu der Markise und lande in einem Bluntside, um deine Aufgabe zu erfüllen.

Mache Lip Tricks an 4 Skatepark-Lips

1. Mache einen Lip Trick in der HP im Park, um den Phillyside HP Lip zu bekommen.
2. Wechsele in den anderen Teil des Parks über. Schaue auf der rechten Seite nach unten, dort befinden sich drei Bowls. Mache einen Lip Trick an der mittleren Bowl, um den Phillyside New Bowl Lip durchzuführen.
3. Skate zu der großen Bowl, mit der "Get Some"-Graffitiufschrift. Mache einen Lip Trick an der Bowl, um die Punkte für einen Big Bowl Lip zu erhalten.
3. Gegenüber der großen Bowl befindet sich eine mittlere. Mache auch dort einen Lip Trick.

Der Fundort des versteckten Videobandes

Skate vom Startpunkt aus ein wenig nach links, bis du einen länglichen Pflanzenkübel siehst, der sich neben dem Brunnen befindet. Grinde auf

der linken Kante entlang bis zu einem Seil. Mache einen Ollie von der Kante und lande in einem Grind auf dem Seil. Wenn deine Geschwindigkeit hoch genug war, grindest du nun an dem Seil nach oben und findest das Videoband.

50 Dollar

1. Das Öffnen des Phillyside Parks beschert dir den ersten Geldschein, denn ein Fünfziger hängt auf dem Seil, das zum Telefonmasten führt.
- 2-3. Nachdem du das Wasser aus dem Brunnen abgelassen hast, findest du zwei Geldscheine im leeren Pool.
4. Der Pflanzenkübel, der sich links vom Brunnen befindet, führt dich zum letzten Fünfziger.

100 Dollar

1. Oben auf dem Balkon machst du einen Boneless nach rechts, um dir den ersten Hunderter zu schnappen.
2. Der andere Hunderter schwebt über dem Brunnen. Benutze die QP in der Ecke, um deine Geschwindigkeit zu steigern und zum Geldschein zu springen.

250 Dollar

1. Weit oben über der HP im Phillyside Park befindet sich der erste Geldschein.
2. Wechsele von der HP zum anderen Teil des Parks und hole dir den Geldschein, den du unterwegs findest.
3. Springe aus der mittleren Bowl hoch in die Luft, dort kannst du einen Geldschein einsammeln.
4. Auf deinem Weg zum Balkon erhältst du den vierten Geldschein, der über dem mittleren Stück des Geländers hängt.
5. Nachdem du an dem versteckten Band vorbeigegrindet bist, findest du einen Geldschein an dem Seil.
6. Der letzte Geldschein hängt über dem Telefonkabel oben auf dem Balkon. Grinde auf dem Balkon nach links, springe über den Gap und lande in einem Grind auf der Höhe, in der sich der Geldschein befindet.

Gaps

Air Gaps

Easy Post Ollie: Springe über einen Mast beim Brunnen, nachdem du an einem Pflanzenkübel entlanggegrindet bist.

Post Ollie: Mache einen Ollie über einen Mast, ohne vorher einen Grind zu machen.

Statue Hop: Mache einen Boneless von einer der halbrunden Statuen neben der Markise zu einer anderen.

Stair Step: Begebe dich die Stufen vor dem Balkon nach unten und mache dabei Ollies.

Up the Small Step Set: Springe eine der beiden Treppen beim Brunnen nach oben.

Bench Gap: Grinde auf dem langen Gehweg beim Startpunkt an einer Bank entlang, mache einen Ollie und lande in einem Grind auf der nächsten Bank.

Worlds Most Obvious Gap: Springe von einer Rampe, die vom Balkon nach unten führt, zur nächsten.

Phillyside HP Transfer: Springe aus der HP und lande sicher auf der anderen Seite von Phillyside.

THPS Fountain Gap: Nachdem der Brunnen geleert ist, begibst du dich zurück zum Startpunkt, nimmst so richtig Anlauf und skatest auf den Brunnen zu. Mache von der obersten Stufe einen Boneless und lande genau in der Mitte des Brunnens.

Grind Gaps

Track Smack: Grinde, dann springe und lande erneut in einem Grind, wenn du dich von einem der langen, gebogenen Geländer zum anderen begibst.

Hobo Grind: Grinde über den größten Teil des Geländers, das zur Phillyside-HP führt.

Just Visiting: Skate beim Startpunkt den linken Weg hinunter, grinde über den Pflanzenkübel, der beim Brunnen steht, und springe an der Kante ab, um in einem weiteren Grind auf dem nächsten Pflanzenkübel zu landen.

Short Stair: Grinde über die gesamte Kante der obersten Stufe, die zum Brunnen führt.

Telephone Co. Gap: Auf dem Balkon grindest du auf dem Geländer nach links und springst in einem günstigen Winkel auf das Telefonkabel. Du landest in einem Grind und hältst diesen, bis du den Bonus bekommst.

Medium Stairs: Grinde die gesamte zweite Treppe nach unten zum Brunnen.

Awning Grind: Springe von einer der Statuen zur blauem Markise und lande in einem Grind.

Fly By Wire: Auf dem Balkon machst du einen Wallride zum Dach und grindest anschließend das Seil hinunter, welches du schon benutzt hast, um an das Videoband zu kommen.

Grind the Faith: Leere den Brunnen und grinde auf einem der Geländerstangen zur Mitte, springe über das goldene Teil und lande in einem weiteren Grind auf der gegenüberliegenden Seite.

Manual Gaps

Box Wheelie: Mache einen Manual über die Kiste beim Startpunkt.

Flatlands Technic: Mache einen Manual oben bei der kleinen Treppe hinter der Kiste.

Manual Stimulation: Mache über mindestens drei der vier kleinen Hügel in Phillyside einen Manual.

Lip Gaps

Phillyside New Bowl Lip: Siehe oben.

Phillyside HP Lip: Siehe oben.

Phillyside Big Bowl Lip: Siehe oben.

Phillyside Mid Bowl Lip: Siehe oben.

8. The Bullring, die Stierkampfarena, Mexiko

Ein einzigartiger Schauplatz, der so einiges zu bieten hat. In der Mitte der Arena befindet sich eine riesige Half Pipe und du fühlst dich, als müsstest du alleine gegen den Rest der Welt antreten. In diesem letzten Teil des Spieles kannst du noch einmal dein ganzes Können unter Beweis stellen, denn die Strecke ist geradezu ideal, jeder wird seine Lieblingsstelle finden.

Der Weg zum Gold

Der Startpunkt befindet sich oben auf der riesigen HP. Mache einen Manual und halte ihn, bis du an der gegenüberliegenden Lip bist. Dort grindest du eine Weile, bis du dich zurück in die HP fallen lässt, natürlich mit einem Manual, den du bis zur anderen Seite hältst und die Serie dann mit einem Lip Trick beendest. Entweder du bleibst noch

in der HP, oder du begibst dich nach außen und grindest dort über alles, was sich dazu eignet, immer in Verbindung mit einem Manual. Dein Ziel sollte es sein, zu der Außenseite der Arena zu gelangen und dort auf der Lip entlangzugrinden, welche die Arena umgibt. Beende diese Serie mit einem Spinning Grab, um die höchstmögliche Punktzahl zu erhalten.

Du kannst auch über die kleine Wand springen, die um das Stadium führt, und dahinter auf den Stier zugrinden, dann in einen Manual springen und anschließend wieder in einem Grind landen. Dabei musst du dich allerdings auf den Stier zubewegen und wenn er sich nähert, machst du einen Ollie über ihn hinweg, um einen Bull Plant durchzuführen. Lande in einem Manual. Außen am Ring läuft eine Kante entlang, die das Herz eines jeden Grinders höher schlagen lässt. Aber achte immer darauf, an welcher Stelle sich der Stier gerade befindet, denn sonst erwischt er dich auf dem falschen Fuß.

Zur Abwechslung benutze ruhig auch die QP-Lip, um in die Zuschauerränge zu springen. Dort findest du eine Rampe, auf der du deine Geschwindigkeit erhöhen kannst, um dann zur Mitte der Arena zu springen und in einem Grind auf einem der hohen Seile zu landen, die durch die Arena gezogen wurden. Verbringe auch etwas deiner Zeit bei den Kisten, an denen du Grind/Manual-Kombinationen perfekt durchführen kannst. Aber zu guter Letzt gibt es ja noch die Full Pipe. Stelle dich oben auf die HP und skate, bis sich deine Geschwindigkeit stark erhöht hat. Dann begibst du dich zu der Rundung und versuchst, einen kompletten Looping zu machen, am besten in einem Manual.

250 Dollar

- 1-4. Die ersten vier Geldscheine sammelst du ein, indem du dich auf die Seile begibst, die durch das Stadion gespannt sind. Es gibt vier Tore in der Arena, bei jedem Tor befindet sich ein Geldschein. Begebe dich zu den Zuschauerrängen und springe in die kleinen Nischen, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen, dann springst du zu den Seilen über dir und grindest auf ihnen entlang, um dir das Geld zu holen.
- 5-8. Untersuche die Hinterlassenschaften der Stiere, denn darin findest

- du insgesamt vier Geldscheine. Am vielversprechendsten sind die Haufen, die noch schön warm sind und vor sich hindampfen.
9. Skate zu der großen bananenförmigen Wand und bewege dich zwischen diese Wand und der QP-Schräge, um eine Art HP zu haben. Dein Ziel ist es, nach oben zu springen und auf dem Geländer zu grinden, um dir das Geld vom Fahnenmast zu nehmen.
10. Auf der anderen Seite hinter den kleinen Hügeln befindet sich ein weiteres Geländer. Erhöhe in der QP deine Geschwindigkeit und springe nach oben zum Fahnenmast, den du nach rechts entlanggrindest. Nun musst du nur noch einen Ollie machen, um an den letzten Geldschein zu gelangen.

Gaps

Air Gaps

Wussy Rollin Gap:

In der HP springst du über die kleine Roll-In.

Plat Gap:

Springe über die untere Plattform links von der Roll-In.

Gate Gap:

Benutze die QP, um über jedes der Tore zu springen und in der QP auf der anderen Seite zu landen.

Big Enchilada Mama:

Springe von einem roten zu einem weißen Hügel und wiederhole diesen Vorgang.

Grind Gaps

Lil Wee Wussy Gap:

Grinde auf der Lip der HP entlang und springe davon ab, um in einem Grind zu landen.

Friggin A Hombre:

Jedesmal wenn du ein Licht über der HP berührst, erhältst du diesen Bonus.

Launch to Banana / Launch to Rail:

Erhöhe deine Geschwindigkeit in der HP, springe dann von der Rampe ab und lande in einem Grind entweder auf der bananenförmigen Wand oder auf dem Geländer.

Finesse Test:

Begebe dich in die Zuschauerränge und grinde auf dem Geländer zu einer der Rampen. Mache einen Boneless über das Tor und lande auf der gegenüberliegenden Seite in einem Grind. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört, du wirst einige Versuche starten müssen.

Andere Gaps**Way to Go Gringo:**

Steigere in der HP deine Geschwindigkeit und skate dann zu der Full Pipe. Führe einen kompletten Looping durch, um die Punkte zu erhalten. Wenn du diesen Trick in einem Manual durchführst, erhältst du zusätzliche Punkte für deinen Stil.

Park Editor

Nachfolgend wird dir genau erklärt, wie du mit Hilfe des neuartigen Park Editors das Beste aus deinem Park, den du erschaffen hast, herausholst.

Test Play

Hier kannst du testen, was du erschaffen hast. Merke dir genau, was funktioniert und was nicht, damit du es im Anschluss verbessern kannst.

New Park

Damit kannst du beginnen, wenn du einen Park ganz alleine aufbauen möchtest. Zuerst bekommst du einige Parkgrößen zur Auswahl. (16x16, 24x24, 30x30, 60x60) Falls du ein absoluter Neuling auf diesem Gebiet bist, solltest du mit der Größe 30x30 beginnen, die sich dazu am besten eignet.

Set Theme

Du hast die Möglichkeit, dich zwischen vier verschiedenen Grundthemen zu entscheiden. Diese Überschriften stehen stellvertretend für das Aussehen und den Charakter deines Parks. Zur Auswahl stehen Power Plant, Industrial, Outdoor und School.

Pre-Made Parks

Es gibt fünfzig schon vorbereitete Parks, die dir einen Überblick darüber verschaffen, was möglich ist und was nicht. Benutze diese Parks, um deine Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

Park-Komponenten

Wähle zuerst einen neuen Park, dann die Größe und anschließend das Thema. Du merkst schon jetzt, wie sich dein Bildschirm verändert, denn besonders im Hintergrund gibt es viele Details zu bestaunen. Unten am Bildschirm sind die einzelnen Tasten aufgeführt, die du betätigen kannst, um das Bild zu drehen, etwas hinzuzufügen oder etwas wieder

zu entfernen. Du kannst die Gegenstände nur bewegen, so lange du sie noch nicht an einem bestimmten Ort platziert hast, danach sind sie fest verankert. Weiterhin kannst du in den einzelnen Ecken des Bildschirms erfahren, welche Möglichkeiten zur Kontrolle du hast.

Probiere dieses Gestalten deines Parks in aller Ruhe aus und sei nicht zu enttäuscht, wenn es zu Beginn noch nicht so richtig klappen will. Es gibt 18 verschiedene Kategorien, unter denen du die Objekte, die du im Park haben möchtest, auswählen kannst.

Editor-Tipps

- Sei dir schon im Vorfeld darüber im Klaren, welche Art von Park du erschaffen möchtest. Benutze die vorgefertigten Modelle, um deine Ideen zu verfeinern und einen Überblick zu erhalten, was möglich ist und was nicht. Einer der schon vorhandenen Parks wird wahrscheinlich dem ähneln, was du dir für deinen Park vorgestellt hast. Sei nicht zu stolz, um Sachen aus den vorgefertigten Parks zu übernehmen.
- Versuche, für alle Skater etwas in deinen Park einzubauen. Dadurch hast du bessere Punktechancen und kannst auch einmal andere Skater testen.
- Platziere zuerst die Höhenunterschiede auf dem Gelände, denn darauf werden die anderen Gegenstände aufgebaut.
- Achte darauf, dass du dich nicht übernimmst, und benutze zunächst überschaubar große Gegenstände, die einfach funktionieren müssen.
- Verstelle deinen Skatern nicht den Weg mit zu vielen Gegenständen. Es wäre doch schade, wenn du eine tolle QP aufgestellt hättest und könntest sie nicht richtig benutzen, weil davor zu viele Stangen aufgebaut sind.
- Platziere deine Pools in den Ecken und Sorge dafür, dass sie sich nicht zu nahe an deinen HPs und QPs befinden.
- Falls du eine HP bauen möchtest, stelle sie nicht genau in die Mitte des Parks, denn dort würde sie zu viel Platz wegnehmen.
- Mache es dir selbst nicht zu schwer, manchmal sind es gerade die unspektakulären Dinge, die einen zu Höchstleistungen bringen.
- Verliere nicht den Mut, wenn es nicht gleich der Mega-Park wird, und denke daran: Übung macht den Meister.

Geheimnisse

Das Freischalten der Cheats

Indem du jedes Ziel in jedem der Abschnitte erreichst und auch jeden Geldschein einsammelst, öffnen sich neue Cheats.

1. Officer Dick – Der erste versteckte Charakter.
2. Restart – Du kannst das Spiel pausieren und einen neuen Startpunkt wählen.
3. Kid-Modus – Deine Statuswerte sind viel besser.
4. Perfektes Gleichgewicht – Damit kannst du so lange grinden, wie du möchtest, du musst dein Gleichgewicht nicht mehr ausgleichen.
5. Immer Spezial – Du erhältst eine Spezialkraft.
6. STUD-Cheat – Damit bringst du alle deine Statuswerte auf das Maximum.
7. Gewichts-Cheat – Verändere das Aussehen deiner Skater.
8. Wireframe – Wireframe-Modus.
9. Slow-Nic – Du siehst alle Tricks in Zeitlupe.
10. Big Head-Cheat – Alle Skater erhalten einen riesigen Kopf.
11. Sim-Modus – Alles wird noch realistischer.
12. Smooth Cheat – Keine Hintergründe mehr.
13. Moon Physics – Geringe Erdanziehungskraft.
14. Disco-Modus – Alles erstrahlt im Disco-Licht.
15. Level Flip – Damit kannst du einzelne Levels überspringen.

Schalte McSqueeb frei

Nachdem du das Spiel mit Tony erfolgreich beendet hast, wird Mc Squeeb freigeschaltet.

Schalte Spiderman frei

Erschaffe deinen eigenen Spieler und beende das Spiel zu 100 %. Damit schaltest du Spiderman frei und kannst mit ihm durch die Abschnitte skaten.

Schalte das Skatevideo von Tony aus den 80ern frei

Erhalte drei Goldmedaillen mit McSqueeb.

Schalte das Spiderman-Skatevideo frei

Erfahre dir drei Goldmedaillen mit Spiderman.

Chopper Drop: Hawaii

Erfahre dir mit jedem Skater drei Goldmedaillen, um den Level Chopper Drop: Hawaii zu öffnen.

Portly Ripper

Während des Spiels drückst du auf Pause und hältst **L1** gedrückt.

Dann gibst du den folgenden Code ein: , , , , , , , , , .

Dadurch bekommt dein Skater mehr Gewicht, du kannst dies beliebig steigern.

Thinner

Pausiere das Spiel und halte die **L1**-Taste gedrückt. Dann gibst du folgenden Code ein:

, , , , , , , , , , , , , , .

Dadurch verliert dein Skater an Gewicht. Auch diesen Code kannst du öfters anwenden.

Blut oder kein Blut

Pausiere das Spiel und halte **L1** gedrückt, dann gibst du folgenden Code ein:

, , , .

Dadurch schaltest du das Blut entweder ein oder aus.

Alle Statuswerte liegen bei 10

Pausiere das Spiel, halte **L1** gedrückt und gib folgenden Code ein:

, , , , , , .

Dadurch erhöhen sich alle deine Statuswerte auf 10.

Unendlich Specials

Pausiere das Spiel, halte **L1** gedrückt und gib folgenden Code ein:

⊗, △, ○, ○, ↑, ←, △, □.

Dadurch kannst du nun einen Special nach dem anderen machen, ohne dass die Anzeige verlöscht.

25% mehr Geschwindigkeit

Pausiere das Spiel, halte **L1** gedrückt und gib folgenden Code ein:

↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○.

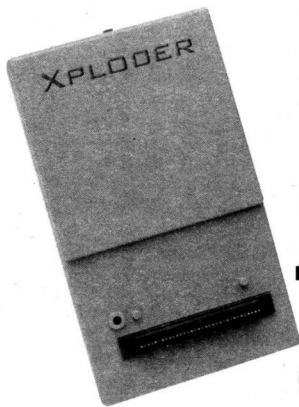
Dadurch läuft das Spiel um bis zu 25% schneller.

Schalte die Neversoft-Skater frei

Im Hauptmenü hältst du **L1** gedrückt und gibst folgenden Code ein:

↑, □, □, △, →, ↑, ○, △.

Dadurch schaltest du im Skatermenü die Personen frei, die dort arbeiten: Joel Jewett (Geschäftsführer von Neversoft), Connor Jewett (Joels Sohn) und Mick West. Mit diesen Charakteren kannst du nun durch die einzelnen Levels skaten.



Codes
GAMEMODUL

Action Man PAL

PAL2NTSC

85B3C7DF CECD

WAFFEN UND MU-CODES

nicht alle Icons

angezeigt Waffen sind da

Habe MG

75B7BE93 CECD

35B41D4C CECF

UE MU MG

75B41D43 D0CD

35B41D6F CEBD

Habe Raketenwerfer

75B7BE93 CECD

35B41D4D CED0

UE Raketen

75B41D43 D1CD

35B41D71 CED6

Habe Granatwerfer

75B7BE93 CECD

35B41D4E CED1

UE Granaten

75B41D43 D2CD

35B41D73 CED6

Habe Langbogen

75B7BEDB 0ECD

35B41D4F CED2

UE Pfeile

75B41D43 D3CD

35B41D75 CEDC

Habe Scharfschuetzen-
Gewehr

75B7BE93 CECD

35B41D50 CED3

UE MU Scharfschuetzen-
Gewehr

75B41D43 D4CD

35B41D77 CED6

Habe Armbrust

75B7BE93 CECD

35B41D51 CED4

UE Bolzen

75B41D43 D5CD

35B41D79 CEDE

Habe Schallpistole

75B7BE93 CECD

35B41D53 CED6

UE MU Schallpistole

75B41D43 D7CD

35B41D7D CE9D

Habe Taser

75B7BE93 CECD

35B41D54 CED7

UE Taserenergie

75B41D43 D8CD

35B41D7F CE9D

Habe Schnellfeuer-MG

75B7BE93 CECD

35B41D55 CED8

Habe Energiepistole

75B7BE93 CECD

35B41D52 CED9

Habe Superspistole

75B7BE93 CECD

35B41D56 CEDD

STRASSEN DER STADT UE

Energie

85B415C9 D1B5

85BA1ED3 D1B5

Akuji - The Heartless

PAL2NTSC

85B31E19 F2CD

Y-Fix

85B2B98B CECD

Y-Fix 2

05B2BA07 CECD

Musik aus

35B58D97 CECD

Durch Waende und

Boden gehen

(Druecke L1 & L2 & R1 & R2)

75B60BAD BECC

05B5BA07 CECD

Jungle 2

Moon Jump Dreieck

halten & X haemmern

75B60BAD 7DCC

85B8776B D0CD

Akuji

Dimensionsmodifizierer

Akuji Normal Gross

Druecke Select Pad 2

75B5CAE5 CDCB

55B5BA27 2ED3

44FF54EF 1B55

X-Achse aktivieren

Druecke L1 Pad 2

75B5CAE5 C9CC

B5ABBE0B CECD

15A936F7 CA25

Y-Achse aktivieren

Druecke R2 Pad 2

75B5CAE5 CCCC

B5ABBE0B CECD

15A936F7 CA29

Z-Achse aktivieren

Druecke L2 Pad 2

75B5CAE5 CBCC

B5ABBE0B CECD

15A936F7 CA27

Ausdehnungs

Modifizierer Druecke

ObenUnten Pad2

95A936D1 7AD5

ENG = Energie
MU = Munition
UE = Unendlich/e

55A936CF 2E49

34FB3457 235D

E0F61CF6 275D

40E940DC 2355

C9F7C9F7 1B55

33403374 245C

49F649F6 1B55

34F330CF 23AD

69F7EEF7 1B5E

34FF33FF 1B55

55D6FAD6 1B5E

34FB3457 235D

E0F61CF6 275D

40E940DC 2355

C9F7C9F7 1B55

33103324 245C

49F649F6 1B55

34F330CF 23AD

69F7EEF7 1B5E

34FF35FF 1B55

55D6FAD6 1B5E

34F7E1F4 FB33

75B2B891 60EF

55B2B893 2ED1

52FF30F3 1B15

Dies ist ein
selbstmodifizierender
Supercode

Mit diesen Codes kannst
du Akujis Größe in

allen 3 Dimensionen
modifizieren

Die X-Achse ist
voreingestellt

Alien Trilogy

Starte Spiel mit Cheats AUS

UE Medizin

865DFC2C 5C37

UE Granaten laden

865DFC44 5C37

UE Shotgun MU

865DFC3C 5C37

UE Handwaffen Patronen

865DFC2E 5C37

UE Schrotflinten MU

865DFC32 5C37

UE Flammenwerfer MU

865DFC3A 5C37

UE Pulse MU

865DFC38 5C37

UE kleine Waffe MU

865DFC40 5C37

UE Batterien

865DFC42 5C37

Schrotflinte

865E4F26 5959

Flammenwerfer

865E4F32 5959

Pulse rifle

865E4F2A 5959

Kleine Waffe

865E4F2E 5959

Schussgeschwindigkeit
erhöhen

865DFC0E 5959

All Star Tennis 99

Sp1 beginnt mit 30

701D5526 0000

301D5526 0030

Sp2 kann nicht gewinnen

301D5527 0000

Alone in the Dark

UE viel ENG

86662DB4 5987

UE Revolverkugeln

86662DB2 5958

UE

Maschinenengewehr kugeln

86662DA4 5964

Alone in the Dark 2

UE Revolverpatronen

86662DB2 5958

UE Thompson MU

86662DA4 5964

UE ENG

86662DB4 5987

Battle Arena Toshinden 3

Habe Leon

37D73BCF3436

Habe Ten Count

37D939D13436

Habe Zola

37DB3BD33436

Habe Adam

37DD39D53436

Habe Cuiling

37FF2BD73436

Habe Toujin

370129D93436

Habe Balga

370328DB3436

Habe Atahua

370529DD3436

Habe Tau

37072BDF3436

Habe Rachael

370929E13436

Habe Schultz

370B2BE33436

Habe Judgement

370D29E53436

Habe Vermilion

37EF1BE73436

Habe Miss Til

37F119E93436

Habe Shop

37F31BE83436

Habe Abel

37F519ED3436

Habe Veil

37F71BEF3436

Habe Naru

37F919F13436

BEDLAM

UE Geld

8713E29EC134

Unverwundbar

876AAF6B4C45

Keine Ueberhitzung

3737E6543535

UE Munition Codes

CDE07E1E0000

1.Waffenplatz

37FB72C0D599

2.Waffenplatz

370372C8D599

3.Waffenplatz

37EB62D0D599

4.Waffenplatz

37F362D8D599

5.Waffenplatz

371B52E0D599

6.Waffenplatz

372352E8D599

7.Waffenplatz

370B42F0D599

UE Munition alle Waffen

B7AA7A3E3535

17FB72C0D599

BLAST CHAMBER

UE Kammerzeit

37F246CC05E9

Killeruhr eingefroren P1

371781900571

Todeszähler gestoppt P1

3751BF723535

Setze andere Killeruhren
auf 0 P1

CDEB753C0000

(Drücke L1 & L2)

771B8725343A

37DECEE03535

771B8725343A

372CE04C3535

771B8725343A

37B7F1B83535

Killeruhr eingefroren P2

37A292FC0571

Todeszähler gestoppt P2

37DCD0DE3535

Setze andere Killeruhren
auf 0 P2

CDEB76A80000

(Drücke L1 & L2)

77659991343A

3753BD743535

77659991343A

372CE04C3535

77659991343A

37B7F1B83535

Killeruhr eingefroren P3

37F0A4680571

Todeszähler gestoppt P3

372AE24A3535

Setze andere Killeruhren
auf 0 P3

CDEB78140000

(Drücke L1 & L2)

77F0AAFD343A

3753BD743535

77F0AAFD343A

37DECEE03535

77F0AAFD343A

37B7F1B83535

Killeruhr eingefroren P4

377BB5D40571

Todeszähler gestoppt P4

37B5F3B63535

Setze andere Killeruhren
auf 0 P4

CDEB79800000

(Drücke L1 & L2)

775ECC69343A

3753BD743535

775ECC69343A

37DECEE03535

775ECC69343A

372CE04C3535

Solo-Überlebender

CDEB78160000

UE Leben

3772AC793238

BLOOD LINES

UE Zeit

879423423535

Sp1 hat 2 Lichter vorteil

778DFB463535

378BF9483337

Sp2 hat 2 Lichter vorteil aus

77F2A2AA3535

37F0A0AC3337

ENG = Energie
MU = Munition
UE = Unendlich/e

Sp1 UE Leben
87FB2124F5FD
Sp2 UE Leben aus
87604888F5FD
Sp1 hat immer Kontrolle
87D3E75F3436
877FAB1B3436
87290FC23535
87E4D47E3535
Sp2 hat immer Kontrolle aus
87D4E85E3535
8780AC1A3535
87280EC33436
87E3D37F3436
Sp1+Sp2 immer
Kontrolle aus
87D3E75F3436
877FAB1B3436
87280EC33436
87E3D37F3436
Alle Extras 1 von 2
87A778383535
17B658C63535
Alle Extras 2 von 2
87A578383535
17EA48DA3535
Expert Mode
37E21A093238
Alex
87BA6CBA3535
Maya
87B96BBB3436
Khafka
87B86ABC3337
Lupo Kahuna
87B769BD3238
Walker
87B668BE3539
Reiko
87B567BF343A

Bomani
87B466C0333B
Angor
87B365C1323C
Jon Quixote
87B264C2353D
Daria
87B163C3343E
J.O.E.
87B062C4333F
Scotia
87493D6A3535
Terra Nova
87483C6B3436
Omahr
87473B6C3337
Steel Islands
87463A6D3238
The Bunker
8745396E3539
Honshu
8744386F343A
Xenobia
87433770333B
Sagar Plateau
87423671323C
Santa Marta
87413572353D
Subterranea
87403473343E
Technopolis
873F3374333F

BRAHMA FORCE

X-Code
876338FC3535
17A99A57D81D
87892613D81D
17BC6B7C3535

Maximale Schilde
87A178383535
175609DCD599
UE Munition
87A278383535
17D98A67D81D
UE alle Gegenstände
87A678383535
17E85D8C3598
Alle Waffen maximale
Leistung
87A678383535
17E82D10C134
Alle Optionseinheiten
87A078383536
17FBA8C5343B
37F6A3CA3240
UE Panzerung
379B978AD599

BUNDESLIGA STARS 2000

Heimmannschaft Hat 99
Tore
7753350E3535
37F0D271D298
Gastmannschaft Hat 0
Tore
775634133436
375735123535
Heimmannschaft Hat 0
Tore
7752340F3436
3753350E3535
Gastmannschaft Hat 99
Tore
775735123535
37F4D275D298

C3 RACING

Arcade Mode Codes
 CDE30BDC0063
 Alle wählbar AFRICA
 87619C713238
 Alle wählbar MONACO
 8771AC613238
 Alle wählbar ROM
 876FAA5F3238
 Alle wählbar
 NORWEGEN
 8773AA633238
 Alle wählbar GROSS
 BRITANNIEN
 8775AC653238
 Alle wählbar CHINA
 87599C693238
 Alle wählbar USA
 875B9A6B3238
 Alle wählbar
 INDONESIEN
 875D9C6D3238
 Alle wählbar BRASILIEN
 875F9A6F3238
 Alle wählbar PERU
 8777AA673238
 Alle Autos
 87898471C234
 878B8273C234
 Alle Länder alle Stufen
 anwählbar
 B7A778383535
 176FAA5F3238
 Alle Fahrzeuge
 B79F78383535
 17898471C234
 Championship Mode Codes
 CDE2595E00FF
 Zugang zu allen Rennserien
 377A7F8A3238

Alle Autos GTI
 87B25306C134
 Alle Autos High
 Performance
 87B45108C134

Cardinal Syn

Alle Charakter
 B6685756595A
 1674D1605A5A

Castlevania

Behalte Alucards Sachen
 865D1A6859D3
 865D1A68596A
 865D1A68597D
 865D1A68595F
 865D1A685992
 865D1A6859A0
 Alle Reliquien
 965DD0CC5A59
 B6715756595A
 165DD0CC5A59
 UE HP
 865DCE08594F
 865DCE0C594F
 UE MP
 865DCE18594F
 865DCE1C594F
 UE Herzen
 865DCE10594F
 865DCE14594F
 99 Kraft
 365DCE2059BB
 99 Gesundheit
 365DCE2459BB
 99 Intelligence
 365DCE2859BB

99 Glueck
 365DCE2C59BB
 Level 99
 365DCE5059BB
 UE Gold
 865DD358504F
 865DD356504F

**Castrol Honda
Superbike Racing**

Hoechstpunktzahl
 Meisterschaft
 778A191C3535
 379526EFC629
 Rundenzeit 0:00:00
 87B8F7823535

Colony Wars

UE Schilde
 865AB7D45922
 UE Raketen 1
 8665F2785964
 UE Raketen 2
 8665F2AC5964
 UE Raketen 3
 8665F2E05964
 UE Raketen 4
 8665F2145964
 Laser ueberhitzt nicht
 8665F138595A
 A.S.-Laser ueberhitzt nicht
 8665F104595A
 Streu-Laser ueberhitzt nicht
 8665F2A0595A
 EMP-Geschuetze
 ueberhitzen nicht
 8665F26C595A

ENG = Energie
 MU = Munition
 UE = Unendlich/e

Colony Wars 2

UE ZYX-Einheiten
 D72091023535
 871F90033436
 UE Schilde
 87370A16D599
 AS-Laser ueberhitzen nicht
 87365D523535
 Laser ueberhitzen nicht
 878EFDAA3535
 Seismische Lanze
 ueberhitzt nicht
 87062D023535
 87614E5A3535
 UE AS -Raketen
 8748396B343A
 UE Plasma-Raketen
 87C069C3343A
 UE Verteidigungskapseln
 8718091B343A
 UE Zeit
 87F5274AC134
 UE AS Torpedos
 874F3A73343A
 UE Angriffskapseln
 87A75ACB343A
 Feuere Laser schneller
 8791FCAF3436
 Feuere AS Laser schneller
 87594C573436
 Alle Schiffe verfuegbar
 371A7CF73436
 Alle Waffen verfuegbar
 37F989F63436
 UE Nachbrenner
 37F78BF43436
 UE sekundaere Waffen
 37F48AF13436
 Missionen/Filme anwaehlbar
 37F38BF03436

Iron Man X-Manowar

UE Uni-Ray
 86601F08 596A
 Unbesiegbar
 865DD8D0 597A
 Alle Waffen-Inf. Leben-
 Last Level
 865DDB20 594F
 86601884 594F
 8660188C 594F
 8660189A 59CF
 8660243C 594F
 86602178 59CF

Jackie Chan Stuntmaster PAL

XplorerCheck
 05AE4B83 CECD
 PAL2NTSC
 85B62A5F CECD
 Y-Fix
 85AB32CF CECD
 UE Leben
 75BB5433 CED0
 35BB5433 CED7
 UE Gesundheit
 75BB51B9 CE95
 35BB51B7 CE95
 SuddenDeath alle
 Gegner (Note)
 75B7ED21 CDCA
 05AFAC53 CECD
 75B7ED21 CDC8
 55AFAC53 2ED1
 EF5BC953 1C2F
 Habe 10 Rote Drachen
 (Note 1)

Druecke L1 & L2 & R1 & R2

75B7ED21 BECC
 35B73434 CED7
 Habe alle Roten Drachen
 gefunden
 China Town - Level 1
 35B733E4 CED7
 China Town - Level 2
 35B733F4 CED7
 China Town - Level 3
 35B73304 CED7
 Waterfront - Level 1
 35B73314 CED7
 Waterfront - Level 2
 35B73324 CED7
 Waterfront - Level 3
 35B73424 CED7
 Sewer - Level 1
 35B73344 CED7
 Sewer - Level 2
 35B73354 CED7
 Sewer - Level 3
 35B73364 CED7
 Roof Top - Level 1
 35B73374 CED7
 Roof Top - Level 2
 35B73384 CED7
 Roof Top - Level 3
 35B73394 CED7
 Factory - Level 1
 35B733A4 CED7
 Factory - Level 2
 35B733B4 CED7
 Factory - Level 3
 35B733C4 CED7
 Habe alle Roten &
 Goldenen Drachen
 B588BEDF CECD
 15B733E3 D8D0
 Zugang freigeschaltet

China Town - Level 2

35B733F7 CECC

China Town - Level 3

35B733E7 CECC

Waterfront - Level 1

35B73307 CECC

Waterfront - Level 2

35B73317 CECC

Waterfront - Level 3

35B73327 CECC

Sewer - Level 1

35B73337 CECC

Sewer - Level 2

35B73347 CECC

Sewer - Level 3

35B73357 CECC

Roof Top - Level 1

35B73367 CECC

Roof Top - Level 2

35B73377 CECC

Roof Top - Level 3

35B73387 CECC

Factory - Level 1

35B73397 CECC

Factory - Level 2

35B733A7 CECC

Factory - Level 3

35B733B7 CECC

Alle Zugaenge

freigeschaltet

B5B7BEDF CECD

15B733F7 CECC

Nightmare Creatures

Alle Charaktere :

UE Waffen/Gegenstaende

B7AA78383535

17842F653436

Spiele als Monster

379C48CB0565

Monster Level Codes (N)

Levelgrundcode (N1)

(Muss eingeschaltet sein)

7772B0136435

87355A163568

7752D0F38435

379B7A363535

*Chelsea

CDE000000000

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

872B5161EC05

Durch Waende gehen

77355A163568

37157BA72545

*Spitalfield

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

870E1471EC05

Durch Waende gehen

77355A163568

37B8BEB72545

*Thames Tunnel

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

87E93E8C4141

Durch Waende gehen

77355A163568

87EB408E4141

*India Docks

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

37178FD52545

Durch Waende gehen

77355A163568

37F981D72545

*Highgate Cemetery

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

37AA48B82545

Durch Waende gehen

77355A163568

37AD49BB2545

*Hampstead Heath

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

875DE9A2FB75

Durch Waende gehen

77355A163568

873FDBA4FB75

*Queenhite Docks

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

87B3EBC7EC05

Durch Waende gehen

77355A163568

87B5E9C9EC05

*City

Unendlich Lebensleiste

77355A163568

876E20A04141

Durch Waende gehen

77355A163568

879012A24141

Time Commando

UE ENG

865DCFE2 59D0

UE Zeit

865D6EE8 A836

UE Circuits

86609520 59BB

Zero Pilot JAP

NTSC2PAL

85AFC81F CECE

UE Zeit

85AFD637 CDCC

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

PLAYSTATION
LÖSUNGEN
UND CHEATS

 **BriStein**^{bv}

Postfach 3161 • 48581 Gronau

PlayStation A-Z der Cheats (Ausgabe 7) ist ein
absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Sony-Lizenzausgabe.
PlayStation und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Sony.