

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

big

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z

NUMMER 3

big **N**

Für alle Nintendo-Besitzer

**NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN**

**ÜBER
200
SEITEN!**



Pokémon

PLUS: TIPPS & TRICKS, CHEATS!
FÜR NINTENDO 64 UND GAME BOY, GAME BOY COLOR

A-Z der Cheats

Die besten Cheats zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:

big.N

Postfach 3161

48581 Gronau

Tel.: (0031) 53 – 43 08 564

Fax: (0031) 53 – 43 09 157

A-Z der Nintendo-Cheats, Nummer - 2

© 1999 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 2) 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,

Maureen Kroep, Nico, Karsten Rohloff, Elisabeth, Kaffeemaschine

und unseren treuen Lesern!

Gehört zu big.N 1/2000

Titel: © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc /GAME FREAK, inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.

Komplettlösungen

Jet Force Gemini
Die Welt der Pokémon
Rayman 2: Die große Flucht

007
101
131

Cheats Nintendo 64

Duke Nukem: Zero Hour
Jet Force Gemini
Lego Racers
Revolt
Road Rash 64
Top Gear Overdrive
Twisted Edge Extreme Snowboarding
Tetrisphere
Turok
Turok 2: Seeds of Evil
V-Rally '99

173
170
170
174
175
175
176
177
178
179
180

Cheats Game Boy

Dr Franken
Dragon Ball Z 2
Dragon Heart
Elevator Action
Extra Bases
Faceball 2000
Final Fantasy Legend
Final Fantasy Legend 2
Final Fantasy Legend 3
Fish Dude
Fish Killer
Fist of the North Star
Flappy Special
The Flash
Foreman for Real
Fortified Zone
Fortress of Fear

182
182
182
182
182
183
184
185
208
208
208
209
210
210
210
210

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z



JET FORCE GEMINI

JET FORCE GEMINI

Hat dich die Ungeziefer-Verseuchung fertig gemacht? Hast du es satt, dich mit diesen lästigen intergalaktischen Insekten zu beschäftigen? Keine Angst – es gibt ja die Jet Force Gemini, die dir hilft, all deinen Ärger wegzublasen... im wörtlichen Sinne!

Erste Episode Der Angriff auf Mizars Palast

Was bisher geschah...

Gerade fliegen die Mitglieder der letzten überlebenden Jet Force Gemini-Mannschaft zu einem weiteren Planeten, der von Mizars Schreckensherrschaft durcheinander gebracht wurde, als das Schiff von einer Truppe von Mizars Drohnen angegriffen wird! Massen von Käfern strömen in den Frachtraum, und die Entscheidung fällt: Das Team teilt sich auf, und jeder sucht sich seinen eigenen Weg durch die Galaxie, bis sie sich vor Mizars Palast wieder treffen.

Junos Reise

1: Goldwood

Die Szene beginnt, als Junos Schiff auf dem einst friedlichen Planeten Goldwood landet. Ursprünglich war dies der Heimatplanet der Tribals, aber inzwischen wurde diese Welt vom schrecklichen Mizar höchstpersönlich erobert – jetzt liegt es an dir, sie zu retten! Renne nach vorne aus der Landefläche heraus und durch den Bogengang bis zur Lichtung dahinter. Aber bevor du dich zum Erkunden der Gegend aufmachst, halte dich an die rechte Felswand und finde einen Geheimgang, der in die Seite der Wand führt, und zwar vor der Brücke. Wenn du dort durchgehst und die Truhe neben dem Fischteich öffnest, bekommst du das **Fischfutter** Probier es aus, indem du etwas Futter in den Teich fallen lässt und beobachtest, wie die Fische verrückt werden... es mag sinnlos erscheinen, aber du wirst es uns später danken. Wirklich.

Verlasse den Fischteich-Bereich und gehe zurück zur Lichtung draußen. Wenn du mal in die Hütte auf der anderen Seite der Brücke hineinschaust, triffst du King Jeff, den Anführer der Tribals. Du kannst mit ihm plaudern und herausfinden, was passierte, als Mizars Truppen den Planeten angriffen. Aber der eigentliche Grund, warum du hierher gekommen bist, ist der **Gemini Container**, der sich auf einem Sims ziemlich weit oben befindet. Sammle ihn auf.

Kehe zurück zur Lichtung und gehe zur Metalltür dahinter. Dort ist Magnus. Dies ist eine Lebenskraft-Tür – diese Türen sind über jeden Level des Spiels verstreut und lassen sich nur öffnen, wenn alle Truppen von Mizar, die sich in der Nähe befinden, vernichtet sind. Um diese Tür zu öffnen, musst du nur die drei Flyer abschießen, die vor der Tür schweben. Vergiss nicht: Der Rest wird nicht so ein Spaziergang sein! Jetzt kannst du durch die Tür in den äußeren Bereich von Goldwood gehen – doch bevor du dorthin gehst, schaust du nach links und entdeckst eine andere Tür, weiter in der Ferne. Um diese Tür zu öffnen, brauchst du den gelben Schlüssel. Du musst also daran denken, hierher zurückzukommen und durch die Tür zu gehen. Dahinter befindet sich nämlich eine Truhe, die wertvolle **Shurikens** enthält!

Level 1-1 Die Außenregion

Die ersten paar Levels sind wirklich nur dazu da, dass du dich an die Bedienung gewöhnst und deine Treffgenauigkeit verbesserst. Da du nur mit einer Pistole bewaffnet bist, musst du Munition sparen – auf eine wilde Ballertour zu gehen, würde nicht nur deine Waffe überhitzen, sondern dich auch verwundbar machen, wenn dir die Kugeln ausgehen. Benutze kurze, schnelle Feuerstöße, um die Drohnen umzuhausen, die dir auf dem Dschungelweg entgegenkommen. Wechsle dann schnell zum manuellen Zielen, wenn Heckenschützen in den Bäumen oben auftauchen.

Passe auf die Tribals auf, die sich irgendwo im Level verstecken – das Ziel ist es, sie zu retten, nicht sie zu schlachten! Wenn ein Tribal ins

Kreuzfeuer zwischen dir und den Drohnen gerät, wird das Blut wahrscheinlich über den ganzen Boden spritzen, also passe auf, wohin du feuerst. Zwar hast du später die Chance, zurückzukommen und die restlichen lieben Kleinen zu retten, aber es zahlt sich wirklich aus, wenn du alle Tribals in den Levels zu Mizars Palast rettetest. Dann musst du nämlich nicht zurückkommen und noch mal durch den ganzen Level gehen. Wenn du alle Tribals bis auf einen rettetest, musst du trotzdem alle anderen noch einmal retten, wenn du den Level erneut betrittst.

Wenn du den Dorfbereich betrittst, vernichte alle Drohnen und schau auch hinter die zerstörten Gebäude. Du wirst bemerken, dass ein paar von den Hütten immer noch stehen – allerdings kannst du sie nicht betreten. Dazu musst du die Türen mit etwas Mächtigerem zerstören als mit deiner armseligen Pistole! Sobald alle Drohnen tot sind (inklusive des Heckenschützen auf dem Baum am Ende), gehen die beiden Lebenskraft-Türen von selbst auf. Die Metalltür führt zu einer Flusskreuzung am Ende des Levels – aber dies vernachlässigen wir besser zunächst und gehen stattdessen durch das Holztor auf der rechten Seite...

Wenn du durch das Tor den unterirdischen Höhlenbereich betrittst, renne besser nicht schießwütig hinein. Warum? Naja, du wirst sonst vermutlich in das große Loch innerhalb der Tür fallen und den ganzen Weg zurückrennen müssen, um wieder in die Höhlen zu kommen! Mache stattdessen eine schnelle Drehung nach links und renne den Tunnel hinunter. Wenn du die fünf Einheiten Gemini haben willst, die sich über dem Gewölbe befinden, musst du manuelles Zielen wählen und sie herunterschießen. Geh weiter durch den Gang und schieß die Drohnen ab, die sich hinter den Kisten entlang des Weges verstecken. Du kannst entweder auf die Kisten schießen, um sie explodieren zu lassen, oder auf die Köpfe der Drohnen zielen, die über den Kisten auftauchen. Wenn du besonders clever bist, kannst du die Granaten, die sie auf dich werfen, in der Luft abschießen und durch die folgende Explosion eine ganze Gruppe von Drohnen auf einmal ausmerzen!

Ignoriere die Abzweigung auf der rechten Seite an der Kreuzung und gehe weiter den Gang entlang, bis du eine große Höhle erreichst, durch

die Wasser fließt. Wenn du die Tribals retten willst, renne hinüber und schnapp sie dir schnell, denn bald tauchen hinter dir schießwütige Drohnen auf, die die Tribals töten wollen. Wenn der Raum von Drohnen befreit ist, kannst du dich mit der großen Kiste in der Mitte des Raumes beschäftigen. Wenn du deine Pistole benutzt, um sie aufzuschießen, findest du den **gelben Schlüssel** darin versteckt! Verlasse jetzt diesen Bereich und gehe zu der Abzweigung, an der du vorhin vorbeigekommen bist. Auf halbem Wege dorthin wirst du auf einige Minen stoßen. Du kannst sie abschießen, um sie loszuwerden. Wenn du aber Munition sparen willst, wirf einfach etwas Fischfutter auf sie. Auch das löst die Explosionen aus... wir haben dir ja gesagt, dass das Fischfutter noch nützlich wird!

Gehe weiter den Gang entlang, bis du schließlich wieder am Anfang der Höhle bist. Du kannst entweder durch das Loch in den wasserreichen Raum darunter gelangen oder einfach durch die Tür mit dem gelben Schlüssel gehen und anschließend die rechte Tür nehmen. Bei beiden Wegen landest du schließlich auf einer Lichtung mit einem Fluss. Verlasse das Wasser über die Stufen oder überquere die Holzbrücke (je nachdem, welchen Weg du genommen hast), schnapp dir den **Gemini Container** in der Nähe und renne durch die Öffnung am Ufer, um den Abschnitt zu verlassen. Beachte den Unterwassergang am Ende des Flusses, bevor du gehst. Diesen Bereich kann nur Vela mit ihren Schwimmfähigkeiten betreten, weshalb du später hierhin zurückkehren musst!

Auf der anderen Seite des Bogengangs findest du einen gewundenen Pfad durch den Wald. Hier gibt es eine Menge explosiver Fässer. Mach dir keine Gedanken über mögliche Explosionen, denn in diesem Gebiet gibt es keine Drohnen. Renne bis zum Ende und klettere die Stufen hinauf. Jetzt betriffst du eine weitere Lichtung mit einem steilen, sich schlängelnden Pfad, der bis zur Klippe auf der rechten Seite führt. Ignoriere das und wende dich nach links, zu dem Dschungelpfad, um Magnus wieder zu finden (wie hat er dich nur überholt?). Plaudere ein wenig mit ihm, und du wirst herausfinden, was mit Vela passiert ist. Außerdem erhältst du den **roten Schlüssel** für

U
F
F
O
R
C
E
G
E
M
I
N

deine Mühen. Gehe zurück und renne den Hang hinauf zur Spitze der Klippe. Gehe durch die Tür mit dem roten Schlüssel und betrete die große Höhle dahinter. Spring schnell hinter die Kisten und schieß der lila Termite in den Kopf. Jetzt kannst du die Kiste hinter der Termite öffnen (indem du A drückst, wenn du davor stehst). Du erhältst eine der besseren Waffen des Spiels, das **Maschinengewehr**! Kehre wieder zurück zur Hauptlichtung und gehe zu der verschlossenen Tür auf der rechten Seite der Klippe. Schalte auf manuelles Zielen und beschieße die rote Zielscheibe auf der Mauer mit dem Maschinengewehr so lange, bis alle Lichter aufleuchten – die Tür öffnet sich, und du kannst die Stufen hinunter in den inneren Bereich gehen.

Level 1-2 Der Talkessel

Wie du vielleicht schon vermutet hast, ist der Talkessel mehr oder weniger eine Fortsetzung der Außenregion. Die Anordnung ist ziemlich ähnlich, und wieder gibt es nur ein paar einfache Drohnen und Heckenschützen, auf die du achten solltest. Allerdings sind da einige interessante Punkte, an die du dich später im Spiel erinnern solltest, wenn du hierhin zurückkommen musst...

Renne den Gang hinunter und schnappe dir den Rucksack, der auf der Kiste vorne liegt – der Rucksack erhöht die Munitionsmenge, die du für bestimmte Waffen tragen kannst, also solltest du jeden Rucksack mitnehmen, den du findest. Befreie das verlassene Dorf von Drohnen und renne durch die Lebenskraft-Tür am Ende des Weges; aber Vorsicht, ein riesiger Käfer bewacht die Tür!

Wenn du auf der anderen Seite der Tür bist, renne den Weg entlang und schieße die Flyer ab, die von oben kommen. Der beste Weg, sie loszuwerden, ist, sie mit manueller Zielaufnahme abwechselnd von zwei Seiten mit dem Maschinengewehr einzudecken. Während du so deinen Weg fortsetzt: springe nicht über den Grat, um zur Lebenskraft-Tür zu gelangen – ein Mordsabgrund ist direkt vor der Tür! Dieser Bereich kann nur von Lupus und seinen Hover Jets erreicht werden, also

ignoriere die Tür erst einmal. Begebe dich nach links, den Dschungelpfad hinunter. Die Lichtung am Ende kann extrem gefährlich sein, denn dort wartet ein ganzer Schwarm von Flyern nur darauf, dich sofort anzugreifen. Wenn du noch ein paar Schuss fürs Maschinengewehr hast, benutze sie, um so viele Flyer wie möglich zu vernichten, bevor du auf deine Pistole zurückgreifst. Gehe hinter den Kisten hinten auf der Lichtung in Deckung und ziele aus der Distanz, um alle Flyer niederzumachen, ohne selbst zu viel Schaden abzubekommen. Wenn alle vernichtet sind (inklusive des Heckenschützens auf der linken Seite), gehe durch die Lebenskraft-Tür in den nächsten Bereich.

Hier ist zwar nur eine Drohne, aber die ist bewaffnet und schießt alle Tribals ab, die sich bewegen! Wenn du versuchst, die putzigen Kleinen zu retten, schieß die Drohne schnell ab. Aber sei vorsichtig und schieß nicht auch noch die Tribals ab, die hinter ihr stehen! Einige gut gezielte Pistolenschüsse sollten genügen – mach sie mit einem glatten Kopfschuss fertig. Renne durch den Bogengang zur nächsten Lichtung und bereite dich auf einen Kampf vor. Schnapp dir die Unbesiegbarkeit direkt vor dir und mähe so viele Flyer wie möglich mit deinem Maschinengewehr nieder, bevor dir die Kugeln ausgehen. Es gibt eine ganze Menge von Flyern, und höchstwahrscheinlich wirst du sterben, wenn du sie nicht schnell erledigst. Wenn alle tot sind, renne über die Holzbrücke, durch die Lebenskraft-Tür und verlasse diesen Bereich.

2: SS Anubis

Wenn du auf dem riesigen Frachtschiff SS Anubis ankommst, wartet dort Magnus auf dich. Irgendetwas läuft hier falsch... Magnus überbringt dir die schlechte Nachricht, dass Vela gefangen genommen wurde! Aber bevor du ins Lager rennst, um sie zu retten, besorgst du dir besser erst eine anständige Ausrüstung...

Springe auf die große Kiste links von der Tür (stillstehen und A gedrückt halten – so macht Juno einen Supersprung, der höher als

normal ist). Oben auf der Kiste befindet sich eine kleinere Kiste mit einem **Gemini Container** darauf. Schnapp ihn dir, um deine Energie zu erhöhen, und lass dich zurück auf den Boden fallen. Gehe rüber zur Glasscheibe. Durch die Scheibe kannst du dein Schiff sehen. Klettere auf die Kisten links und dann auf die Plattform oben. Springe ganz nach oben. Dort findet du eine weitere Waffentruhe: Öffne sie, und dir gehört die **Plasmaflinte**! Dieses Gewehr kann in gefährlichen Situationen extrem nützlich sein. Trotzdem sollte es für dich nur zweite Wahl nach dem Maschinengewehr sein. Nimm dein neues Spielzeug in die Hand und renne den engen Gang entlang. Lasse die Jet-Rampe links hinter dir, geh durch die Tür mit dem gelben Schlüssel am Ende und betrete den Lagerraum.

Level 2-1

Das Lagerhaus

Mache sobald wie möglich eine scharfe Drehung nach rechts und kümmere dich um die Heckenschützen-Drohne, die auf dem Sims sitzt. Wenn du durch die untere Tür bei Magnus gekommen wärst, hätte die Drohne dich niedergemacht! Renne zur anderen Seite des Sims und lasse dich auf die Kisten fallen. Mach eine weitere Drohne fertig, bevor du den Boden betrittst. Geh in Deckung und erschieße so viele kleine Drohnen wie möglich, bevor du versuchst, die lila Termite zu erledigen – ihre Laser sind ganz schön durchschlagend! Sammle alle herumliegenden Drohnenwaffen ein, bevor sie verschwinden. Dies füllt deine Munition wieder auf. Gehe anschließend durch die geöffnete Lebenskraft-Tür.

Im nächsten Raum kannst du eine Reihe von langen Metallzylindern als Schutz vor Drohnenfeuer verwenden. Zwei Schwärme von Flyern werden hereinschwirren, während du dich durch den Bereich bewegst. Vernichte sie so schnell wie möglich und kümmere dich dann um die Drohnen. Von denen gibt es einige hier, und du musst sie alle erledigen, um die Lebenskraft-Tür zum Generatorraum zu öffnen. Am besten bleibst du bei der Tür und lässt die Drohnen zu dir kommen, anstatt zu

versuchen, sie durch den Raum zu jagen.

Schließlich kannst du die Tür öffnen und in den Generatorraum gelangen. Vergiss zunächst die Plattform, die sich über der Generatorgrube bewegt. Gehe nach rechts zu den Kisten und töte die Drohnen, die sich zwischen den Kisten verstecken. Passe auf, nicht den armen Tribal ins Kreuzfeuer zu nehmen! Wenn alle Drohnen tot sind, renne zur Plattform und spring auf sie. Du gelangst auf die andere Seite der Grube. Fall nicht in die Grube, sonst erhältst du einen tödlichen Stromschlag! Schieße die restlichen Käfer ab, die hinter den Kisten links sind und öffne die nächste Tür.

Das Lagerhaus ist ein heikler Platz, allein wegen der vielen Feinde. Die beste Methode ist es, die Bösen der Reihe nach zu erledigen. Beginne mit den normalen Drohnen, die zwischen den Kisten am unteren Ende des Förderbands herumlaufen. Befreie dich dann schnell von den Heckenschützen-Drohnen links und rechts. Wenn du dich weiter nach oben bewegst, musst du dich um zwei Schwärme von Flyern kümmern. Schieße schnell auf sie, sonst erntest du einen Kugelhagel von ihnen. Auf den nächsten beiden Ebenen begegnen dir vier weitere Drohnen. Passe außerdem auf die Minen auf dem Boden auf – wenn du ein Ticken hörst, kommst du einer Mine näher. Wenn du das Fischfutter benutzt, um sie zum Explodieren zu bringen, führt das normalerweise dazu, dass eine Drohne in der Nähe ebenfalls dran glauben muss. Befreie dich also von den Minen und von den Drohnen und gehe nach oben zum Förderband.

Wenn du dort bist, erscheint ein Schwarm von Flyern und zischt durch den Raum; sie werden nicht angreifen. Trotzdem musst du alle erledigen, um die Lebenskraft-Tür zu öffnen, die sich dort befindet, wo du in den Raum gekommen bist. Doch bevor du durch die Tür gehst, willst du bestimmt noch eine weitere Waffe einsammeln. Ganz oben auf dem Förderband sind einige Glasscheiben – schieße mit der Pistole auf sie und renne hindurch. Schnappe dir den **Gemini Container**, bevor du durch das Gewölbe gehst. Wenn du durch den Glasweg gehst, befindest du dich unter dem Dach über dem Generatorraum. Renne zum Sims gegenüber und durch die Türöffnung rechts. Du gelangst in

den Lüftungsschacht. Renne nach rechts bis zum Ende, wo du einige Mizar-Tokens sowie eine Waffenkiste mit einigen **Splitterbomben** findest! Wenn du sie dir gesichert hast, renne zurück in den Lagerraum.

Sobald du den Raum betreten hast, lass dich nach rechts fallen und schaue auf die Wand: eine leuchtende Kontrolltafel. Wenn du darauf schießt, wirst du sehen, dass die Tafel das Kraftfeld im Gefängnisbereich kontrolliert... und du hast es gerade abgeschaltet! Diese Tafel überwacht die Zelle, in der Vela gefangen gehalten wird – aber es gibt noch andere Tafeln, die die anderen Zellen überwachen. Wenn du jetzt die Tribals retten willst, musst du zurückgehen und alle finden. Du kannst aber auch später noch zurückkommen. Renne das Förderband hinunter und gehe durch die Tür am unteren Ende. Du betrittst den Gefängnisbereich. Vela befindet sich in der dritten Zelle links. Sobald du mit ihr gesprochen hast, geh links aus dem Gefängnisbereich heraus und zurück auf dein Schiff. Jetzt bist du bereit, zu einem anderen Planeten zu fliegen, der von Mizar beherrscht wird!

3: Tawfret

Der Planet Tawfret war nicht gerade ein netter Ort, bevor Mizars Truppen eindringen, und seitdem hat er sich nicht unbedingt verbessert! Leider hat King Jeff ein wenig die Kontrolle über seine Macht verloren. Während er eine Gruppe Drohnen angriff, hat er das einst normale Sumpfland in einen finsternen, gefährlichen Sumpf verwandelt! Die Feinde hier sind besonders schwer zu beseitigen. Die unnatürliche Atmosphäre hat die Drohnen nämlich in Zombies verwandelt! Ständig auf sie zu schießen scheint sie nur zu verärgern, aber keinen Schaden zu verursachen. Aber wenn du mit der geladenen Plasmaflinte auf die Köpfe zielst, kannst du sie mit ein paar Schuss erledigen. Mit dieser Methode kannst du alle Monster in Tawfret beseitigen. Denk daran, die Flinte immer wieder mit Munitionskisten nachzuladen!

Level 3-1 Das Moor

Vertrödel keine Zeit, wenn dein Schiff auf der Rampe gelandet ist! In dieser Gegend wirst du nichts außer einer Gruppe Zombie-Käfer finden, die mit einem eher unfreundlichen Willkommensgruß auf dich wartet. Begebe dich also schnell durch den Bogengang in den nächsten Bereich.

Du befindest dich dann im Hauptbereich des Moores. Dies ist wieder ein eher einfacher Bereich, der im Moment nicht von besonderem Interesse ist. Wir empfehlen, auf dem erhöhten Graspfad zu bleiben, um die Munitionskisten zu sammeln. Du kannst aber auch durch das knöcheltiefe Sumpfwasser waten, um zur Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Moores zu gelangen. Auf den großen Baumstümpfen entlang des Pfades gibt es viele Einheiten Geminis – wenn du sie sammeln willst, benutze dieselbe Methode wie auf der SS Anubis: feure einfach ein paar Pistolenkugeln auf sie, um sie auf deine Ebene herunterzuschießen.

Schau vom Eingang aus nach rechts, und du wirst zwei zerstörte Tribal-Hütten sowie eine Lebenskraft-Tür dahinter finden. Renne durch den Bereich, jage alle Zombie-Käfer und schieß ihnen in die Köpfe, bis sie sterben, um die Tür zu öffnen. Wenn du durch die Tür gehst, gelangst du in einen kleinen, abgeschlossenen Moorbereich – hier kannst du die zwei Tribals retten, die zwischen den Bäumen sitzen (obwohl das nicht viel Sinn macht, denn im Moment ist es unmöglich, alle Tribals zu retten), aber eigentlich kommst du wegen des **Gemini Containers** hierher, der sich innerhalb der Tür links befindet. Kehre anschließend zum Hauptmoor zurück und renne direkt zur Tür am Ende.

Diese Tür bringt dich zur verlassenen Kirche. Wenn du direkt durch die Tore rennst, die sich für dich öffnen, triffst du wieder King Jeff. Plaudere mit ihm und lass dir genau erklären, was passiert ist. Bitte ihn danach um den **Dreifach-Raketenwerfer**. Endlich eine Feuerkraft, die sich sehen lassen kann! Probier die Waffe aus, indem du vorsichtig auf die Türöffnungen der drei Krypten um den Friedhof herum zielt – ein einziger Schuss bläst die Tür weg und lässt dich einen Abstecher nach

innen machen, um einige Boni aufzusammeln. Eine Krypta enthält Tribals, eine andere ein paar Munitions-Rucksäcke und die letzte eine Waffentruhe mit **Granaten!** Nachdem du die Krypten geplündert hast, kehre zum Friedhof zurück und durchsuche die Ruinen der Kirche. Hinter dem Altar ist eine verschlossene Falltür, die sich selbst mit Raketen nicht öffnen lässt. Du brauchst etwas Traditionelleres, das du später im Spiel bekommen kannst, um die Tür zu öffnen (die restlichen Tribals werden dort gefangen gehalten). Also behalte diesen Ort im Gedächtnis und gehe zunächst zur Tür hinten auf dem Friedhof, die zum Brückenbereich führt.

Level 3-2

Die Brücke

Wenn du im Brückenbereich ankommst, kannst du sofort erkennen, warum der Bereich so heißt – direkt vor dir befindet sich eine große Holzbrücke. Zwar kannst du die Brücke auch ignorieren und einfach durch das Wasser unter der Brücke schwimmen, um zur Öffnung gegenüber zu gelangen. Doch wenn du auf die Brücke rennst, kannst du die Tribals retten, die sich hinter den großen Stützpfeilern verstecken. Passe auf die Flyer-Gruppen auf, die unter der Brücke emporkommen, um dich anzugreifen. – lass bloß keine verirrte Kugel die Tribals vernichten! Wenn du alle Flyer getötet hast, öffnet sich die Lebenskraft-Tür an der einsamen Hütte rechts. Allerdings kannst du sie noch nicht erreichen, also lass dich wieder auf die untere Ebene fallen (oder benutze den Lift, wenn du auf ihn warten willst) und gehe durch den Bogengang in einen weiteren Sumpfbereich.

Dieser ganze Abschnitt ist praktisch identisch mit dem Hauptbereich des Moores. Nur ist dieser hier viel länger und hat wesentlich mehr Feinde! Während du den Pfad entlangrennst (es macht keinen Sinn, ins Wasser zu schießen; die Munitionskisten wirst du verfehlen), triffst du auf eine reiche Auswahl von Mizars Truppen, inklusive Zombie-Käfer, Flyer und sogar Octopods! Sie sind schwer bewaffnet, lassen sich aber mit ein paar schnellen Maschinengewehrsalven besiegen. Wenn du das Ende

des Pfades erreichst, wartet dort eine Riesengruppe von bewaffneten Flyern auf dich. Wenn du von ihrem Laserfeuer nicht in Fetzen gerissen werden willst, schnapp dir die Unbesiegbarkeit hinter dem Baumstumpf rechts und greife sie aus der Nähe mit dem Maschinengewehr an. Mit dieser Methode wirst du die meisten von ihnen ausgelöscht haben, bevor sich dein Schild wieder auflöst. Dann musst du nur noch die restlichen paar Flyer erledigen. Passe auf den verirrtten Zombie-Käfer auf, der mit Sachen nach dir schmeißt. Um ihn musst du dich noch kümmern, damit sich die Lebenskraft-Tür am Ende öffnet.

Im nächsten Sumpfabschnitt befindet sich ein großer Teich, der von vielen Bäumen umgeben ist. Hier gibt es ziemlich viele Drohnen. Doch zum Glück sind es keine Zombies, und sie können mit dem Maschinengewehr vernichtet werden. Kümmere dich um die Drohnen, die vor dir Wasser treten, bevor du nach außen rennst und den Rest erledigst. Wenn alle weg sind, spring ins Wasser und schwimme zur Insel in der Mitte. Klettere auf die Stufen um den Baum herum, und gehe dann den Ast entlang. Schnapp dir die **Hose**, die am Ende hängt. Sie mag nutzlos erscheinen, aber behalte sie, denn du kannst sie bald gegen etwas Wertvolles eintauschen!

Gehe durch den Bogengang am Ende der Lichtung, um in den letzten Bereich zu gelangen – den zerstörten Vorposten. Dies ist ein wichtiger Punkt im Spiel, denn du wirst gleich ein neues Mitglied für die Jet Force Gemini rekrutieren! Gehe etwas nach links und über die Steinstufen, um über die Befestigung zu klettern und den Hauptbereich zu betreten. Ignoriere die Tür links, denn du kannst sie nicht öffnen! Renne nach links am Lagerfeuer vorbei und klettere über die kleinen Stufen auf das Dach des Steinturms. Dort findest du Floyd... naja, zumindest das, was von ihm übrig geblieben ist. Wie du siehst, ist er nicht mehr der Roboter, der er einmal war. Wenn du seine Hilfe willst, musst du ihn wieder reparieren! Lass dich links vom Turm fallen und schieße mit deinen Dreifachraketen auf die Holztür. Wenn sich der Rauch lichtet, kannst du den Turm betreten. Hier ist eine weitere Falltür, die du öffnen musst. Du findest auch eine Waffenkiste mit **Leuchtsignalen**. Schnapp sie dir und renne wieder hinaus. Gehe dann zum kirchenähnlichen Gebäude. Wenn

du zur rechten Seite rennst, findest du ein paar Stufen – über sie kannst du auf das Dach gelangen, anschließend zur anderen Seite gehen und auf die schmale Mauer vor dir springen. Renne bis zum Ende und klettere auf den höheren Sims. Dort findest du das **erste von Floyds fehlenden Teilen**.

Lass dich wieder nach unten fallen und gehe in die Kirche. Innen befindet sich ein traurig aussehender Typ namens Gimlet; offensichtlich wurde ihm seine Hose gestohlen und er will sie jetzt wiederhaben! Gib sie ihm, und du bekommst dafür die wertvolle **Brechstange**... endlich kannst du die verschlossenen Falltüren öffnen! Schnapp dir den Bonus hier und gehe wieder nach draußen. Bewege dich nach links, wo die Stufen zum Dach waren, und gehe durch die Öffnung rechts. Töte die Drohne, die den Tribal bewacht, und öffne dann die Truhe, in der sich ein **Scharfschützengewehr** befindet. Wenn du wieder nach draußen gehst, kehre zum Turm unterhalb von Floyd zurück und gehe durch die jetzt geöffnete Falltür in den Keller.

Folge dem Pfad bis zum Raum am Ende und sammle das **zweite Floyd-Teil** ein, bevor du wieder nach draußen gehst. Wenn du wieder auf die Spitze des Kirchendachs kletterst, merkst du, dass du den Schornstein hinab in einen anderen Keller springen kannst. Folge dem Pfad rechts, bis du schließlich einen offenen Raum erreichst, in dem sich das **letzte Floyd-Teil** befindet. Schieß auf die beiden Kisten gegenüber mit deinen Dreifachraketen, und du findest einen Geheimgang. Innen ist eine Truhe mit Minen! Folge dann wieder dem Pfad, bis du eine dunkle Öffnung findest. Betrete sie, um wieder nach draußen zu gelangen. Besuche Floyd, und er wird sich selbst wieder zusammensetzen, um es Mizar heimzuzahlen! Springe wieder nach unten und gehe durch die Tür gegenüber. Durch sie erreichst du den Hauptbereich des Schlosses.

Level 3-3

Das Schloss

Der Angriff auf das Tawfret-Schloss beginnt vor dem Burggraben. Hier

musst du besonders vorsichtig sein, denn einige *wirklich* gemeine Drohnen hängen auf den Zinnen herum. Wenn du nicht die beiden Termiten auf den Gefechtstürmen mit deinen Dreifachraketen vernichtest, stirbst du wahrscheinlich! Töte die Flyer und schieße dann mit deinem Scharfschützengewehr auf die Drohnen hinter den Zinnen, um die Zugbrücke zu öffnen. Geh in den Hof und lösche alles aus, was sich bewegt... der Weg durch die Burg ist nicht gerade anstrengend für deine grauen Zellen! Töte alle Flyer, Drohnen und Heckenschützen, die dir im Weg stehen, aber achte auf Riesenkäfer, die hinter Kistenstapeln lauern!

Wenn du ein wenig tiefer ins Schlossverlies vordringst, triffst du auf Drohnen mit kleinen Schilden – bestimmt hörten sie dich kommen und haben sich vorbereitet! Du kannst zwar mit manuellem Zielen auf ihre Köpfe über den Schilden zielen, aber es ist viel besser, das automatische Zielen einzuschalten. Zücke einfach dein Maschinengewehr und mähe alles nieder – du könntest auch deine Dreifachraketen benutzen, aber das wäre doch Verschwendung bei einer einfachen Drohne!

Kämpfe dich durch zur Öffnung am anderen Ende des Schlossweges. Du gelangst in einen langen Säulenraum voller Fackeln (wenn du den Weg durchs Wasser genommen hast, kommst du an einem Ort um die Ecke aus). Du musst durch diesen Bereich rennen und sowohl alle Heckenschützen, die Granaten auf dich werfen, als auch die Drohnen mit geladenen Riot-Schilden wegpusten! Maschinengewehrfeuer nützt hier wenig, also schieß sie mit ein paar Dreifachraketen in die Hölle! Befreie den ganzen Hof von Feinden (und sammle dabei den letzten **Gemini Container** von Juno auf), damit sich die Lebenskraft-Tür nahe der Rückseite öffnet. Renne hindurch, und du erreichst einen "sicheren" Raum voller Munition und Gesundheitspunkten. Aber solange Mizar in der Nähe ist, ist nichts für längere Zeit sicher... sobald du dich ausgerüstet hast, renne zum Ende des Raumes und stelle dich auf die Mizar-Rampe, um deinem schlimmsten Albtraum zu begegnen!

Boss: Der Killer-Hirschkäfer

Wenn du immer schon mal einen riesigen, mutierten Hirschkäfer sehen wolltest, ist dies der richtige Ort! Mizar hat einen seiner Meisterkäfer mitten in das Schloss gesteckt, mit nur einem Ziel: dich auszulöschen! Um dieses Monster zu zerstören, musst du gut zielen und eine Menge Feuerkraft haben. Der Kampf möge beginnen!

Kümmere dich nicht darum, irgendwelche Knöpfe gedrückt zu halten, um manuell zu zielen – der Cursor erscheint automatisch auf dem Bildschirm. Außerdem kannst du während des Kampfes nur nach links und rechts schießen, also versuch nicht, näher zum Hirschkäfer zu rennen! Bereite dich darauf vor, auf den Käfer zu zielen, sobald du dich bewegen kannst. Der Hirschkäfer hat drei Schwachpunkte, die nacheinander zerstört werden müssen. Sie können nur zu einem bestimmten Zeitpunkt getroffen werden: kurz bevor er dich damit angreift. Versuche dich zunächst an den kleinen Fangzähnen am unteren Teil seines Kopfes (sie sind gelb, also leicht auszumachen). Warte, bis er sich aufbäumt – dies ist das Zeichen, dass er gleich zuschlägt! Du musst auf einen einzelnen Fangzahn zielen; sobald er aufleuchtet, musst du schnell darauf schießen und dich dann zur Seite bewegen. Der Käfer wird eine ganze Ladung Fledermäuse auf dich werfen, die mit dem Maschinengewehr abgeschossen werden können. Sobald die Fledermäuse verschwunden sind, wird der Käfer mit seinen Beinen auf dem Boden aufstampfen, was zwei Druckwellen erzeugt. Wenn du in der Mitte der Arena bleibst, sollte es möglich sein, ohne große Probleme über die Wellen zu springen. Attackiere immer weiter, bis du den Fangzahn zerschossen hast. Konzentriere dich dann genauso auf den anderen Zahn. Wenn beide Zähne explodiert sind, wird der Hirschkäfer etwas Neues ausprobieren...

Nicht nur die Schockwellen werden dich beschäftigen, sondern auch die Geschosse, mit denen du aus dem Geweih auf dem Kopf des Hirschkäfers bombardiert wirst. Wie bei den Zähnen, kannst du nur eine Geweissprosse auf einmal angreifen. Auch das Timing muss stimmen, wieder kurz bevor der Käfer attackiert. Schieß beide Geweissprossen ab und meide die Schockwellen, damit der Käfer seinen letzten Angriff

startet. Diesmal musst du nicht auf seine Attacke warten, denn dein letztes Ziel ist der Kopf, der ständig beschossen werden kann. Pump sein Gesicht voll mit Dreifachraketen, und bald wird nur noch Hirschkäfer-Schmiere übrig sein. Jetzt kannst du einfach durch die Tür und den Anhang hoch rennen bis zur Laderampe, wo dein Schiff darauf wartet, dich zu Mizars Palast zu bringen.

4: Mizars Palast

Endlich hast du das Hauptquartier deines schlimmsten Feindes, Mizar, erreicht! Allerdings entdeckst du kein Zeichen von Vela oder Lupus, als dein Schiff landet... irgendwie scheint alles ein wenig *zu* friedlich zu sein. Es scheint fast so, als wäre es eine Falle...

Renne den Korridor entlang und warte, bis die Tür sich öffnet. Dann kannst du in den Hof des Palastes gehen. Plötzlich strömt ein ganzer Schwarm von Drohnen in den Bereich – es *war* eine Falle! Bleibe immer in Bewegung und mähe einfach alle Wächter mit deinem Maschinengewehr nieder (denk daran, deine Waffen nachzuladen, indem du die Gewehre aufhebst, die von den erschossenen Drohnen zurückgelassen werden). Wenn alle geschlachtet sind, gehe zum Burggraben. Dort führt ein Pfad hinunter ins Wasser und endet an einer kleinen Öffnung. Leider kann Juno nicht schwimmen. Anscheinend musst du versuchen, einfach durch die Vordertür hineinzukommen!

Level 4-1 Die Lobby

Das Innere der Lobby ist wieder unheimlich ruhig; keine Drohnen in Sicht. Flammen brennen auf jeder Seite, und eine Glaskarte befindet sich am anderen Ende des Raumes. Sie zeigt einen Weg hinaus (die Türen zur Linken und Rechten führen zu Räumen, die nur Tribals, Munitions-Rucksäcke und viele hässliche Feinde enthalten). Gehe zur zweiten Fackel links (von dort aus, wo du den Raum betreten hast).

Dort findest du ein tiefes Loch, das dich ins Innere des Palastes bringt!

Wenn du zu Mizar willst, musst du dich durch die labyrinthartigen Tunnel kämpfen, die aus dem Palast führen. Das ist nicht gerade einfach, denn du bekommst es mit einem ganzen Haufen von Drohnen mit Riot-Schilden zu tun! Die erste Welle kannst du ausschalten, indem du Granaten in den Tunnel vor dir wirfst und dann schnell nach links rennst – der Tunnel rechts führt zu zwei kleinen Räumen mit Tribals. Folge dem Pfad (und erschieße Drohnen mit deinen Dreifachraketen, falls nötig) und gehe hindurch bis zum Ende des Labyrinths. Ignoriere die erste kleine Tür, an der du vorbeikommst (noch mehr Tribals), und gehe durch die zweite, den Gang links entlang. Auf der anderen Seite ist eine große Lavagrube. Töte die lila Termite, die dir links auflauert und schnapp dir die beiden Munitions-Rucksäcke hinter den Säulen. Renne dann mit geschützten Füßen über die Lava und durch die Tür ins Zentrum des Palasts.

Der Hauptteil des Palastes ist enorm groß! Zum Glück musst du nicht alles erkunden – es gibt nur eine Sache, die für dich von Interesse ist, und zwar die Floyd-Rampe, die am Ende eines Ganges versteckt ist. Renne unter der Plane hervor und gehe zur rechten Seite der riesigen, rotierenden Ringe, den Gang zwischen den zwei Säulen entlang. Stelle dich auf die Rampe am Ende des Tunnels und drücke A, um sie zu aktivieren. Jetzt kannst du dich an der Floyd-Spezial-Mission versuchen!

Floyd-Mission

Expertenmedaille: Beende die Mission innerhalb der erlaubten Zeit.

Die erste der Floyd-Missionen ist relativ einfach und dient dazu, in das Spiel mit dem fliegenden Roboter einzuführen. Du hast vorgegebene Ziele, die erfüllt werden müssen, damit die Mission als erfolgreich gilt – hier musst du herumfliegen, die drei Power-Schlüssel im Bereich auf sammeln und schließlich den Generatorraum finden. Um das Zeitlimit einzuhalten, musst du dich schnell bewegen; fliege aus dem Startraum heraus und nach oben zu den rotierenden Ringen. Schnapp dir dort den ersten Power-Schlüssel, fliege nach rechts und auf die

Mauer mit den zwei kleinen Löchern zu. Betrete das obere Loch und sammle den Schlüssel auf. Gehe mit dem Knopf B rückwärts heraus und fliege zum Wachturm links. Dann musst du durch das Loch und dir den letzten Schlüssel schnappen, bevor du durch den Tunnel zum Generatorraum kommst.

Wenn Floyd sein Ziel erreicht, gibt es eine riesige Kettenreaktion – eine enorm große Pyramide fällt vom Himmel herab und landet mitten im Palasthof! Sobald du wieder die Kontrolle über Juno hast, musst du zurück in den Zentralbereich rennen und nach deinem Symbol über den Türen der Pyramide Ausschau halten (es sollte die erste Tür rechts sein). Gehe hindurch in die Pyramide und beobachte, wie Juno verschwindet, ohne eine Spur zu hinterlassen... nun auf zum nächsten Abenteuer!

Velas Reise

1: Sekhmet

Vela beginnt ihre Reise zu Mizars Palast, indem sie sich an Bord des Kampfschiffes Sekhmet schleicht, das größte Schiff in Mizars Flotte. Hier musst du dich nicht nur durch die Horden von Drohnen an Bord kämpfen, um die Militärbasis Ichor sicher zu erreichen, du musst auch Lupus treffen, wenn du dort ankommst!

Level 1-1 Das Schlachtschiff

Wenn du an Bord gehst, trifft du Midge, Magnus' Partner. Er wird dir einige Dinge erklären und dich dann auf den Weg schicken; aber bevor du den Bereich verlässt, durchsuche die Truhe am anderen Ende des Raumes. Dort findest du **Granaten**, aber passe auf, dass du nicht selbst explodierst, wenn du sie ausprobierst!

Es führen drei Türen aus dem Raum, aber du kannst nur die ganz links benutzen, denn für die anderen brauchst du den grünen Schlüssel, den du noch nicht hast. Gehe also durch die Tür und lass dich links vom Sims in den Hauptbereich fallen, Renne dann hinunter in den seichten Kanal am Fuße des Hangs. Links ist eine Lebenskraft-Tür – erinnere dich daran, denn sobald du alle Drohnen gefunden und erbarmungslos niedergemetzelt hast, musst du durch diese Tür gehen. Renne zum Ende des Kanals und töte dabei alles, was sich bewegt. Kehre dann um und renne zurück durch eine weitere Welle Drohnen. Sobald alle vernichtet sind, öffnet sich die Lebenskraft-Tür. Betrete durch sie einen langen, dunklen Korridor und öffne die Truhe fast ganz am Ende. Du erhältst das **Maschinengewehr** – nützlich für die Beseitigung dieser lästigen Drohnen! Kehre um und gehe zurück zum Hauptraum. Sammle auf dem Weg dorthin den **Gemini Container** auf, der sich links von der Tür befindet.

Renne den Kanal hinab und durch die gegenüberliegende Lebenskraft-Tür. Du betrittst einen anderen Raum, der dem vorherigen erstaunlich ähnlich ist. Hier gibt es noch mehr Drohnen zu töten, aber jetzt haben sie kleine Schilde; mach sie also mit deinem Maschinengewehr alle. Wenn sie tot sind, öffnet sich eine Lebenskraft-Tür auf dem Balkon oben rechts. Im Moment kannst du das noch ignorieren und stattdessen zum Ende des Kanals rennen. Dort zerschießt du die Zielscheibe neben der Tür, die sich daraufhin öffnet. Gehe durch die Tür in einen engen Korridor. Du musst nun schnell bis zum Ende rennen, sonst werfen die Drohnen die Fässer auf dich, was erheblichen Schaden anrichtet. Wirf ein paar Granaten über ihre Riot-Schilde, damit sie explodieren. Gehe dann in den Lagerraum.

Hier trifft du Fishface. Er ist ein wenig verstimmt, weil der alte Mizar ihm keine Tribals verkaufen will, die als Sklaven in seinen Minen arbeiten könnten! Natürlich ist er gerne bereit, jedem zu helfen, der den grausamen Käfer stürzen will. Wenn du ihn nett fragst, gibt er dir den **roten Schlüssel**! Versäume nicht, in die Truhe hinter ihm zu schauen und die **Plasmaflinte** einzustecken, bevor du wieder zurück den Tunnel entlang und zur Lebenskraft-Tür rennst, die du vorhin ignoriert hast.

Klettere die Stufen hinauf auf den höheren Gang und gehe durch die Tür in einen abgeschlossenen Raum. Zücke dein Maschinengewehr und erledige schnell die Flyer, die von oben herabfallen. Kümmere dich erst dann um die Drohnen. Du kannst die Kisten als Deckung benutzen und sie mit deiner Pistole erschießen. Sobald alle tot sind, kannst du durch die nächste Lebenskraft-Tür in den Lavaum gehen. Sei vorsichtig auf dem engen Weg, denn herunterzufallen wäre schlecht für deine Gesundheit! Zwar kannst du versuchen, alle Flyer hier zu vernichten, aber es ist besser, einfach zur anderen Seite zu gehen und durch die Tür zu rennen, bevor dich das Laserfeuer in Stücke reißt.

Der ganze nächste Abschnitt besteht aus einer Reihe von erhöhten Gängen, die du entlanglaufen musst. Hier sind einige Tribals, aber du ignorierst sie besser, denn du kannst sie sowieso noch nicht erreichen. Erschieße alle Drohnen, die den Weg versperren, und gehe über die sich bewegende Plattform zum Ausgang im dritten Raum. Wenn du hindurchgehst, findest du einen kleinen Raum voller Flyer. Diese Gruppe ist zäher als die letzte und wird dich im Sturzflug mit brutalen Laserangriffen bombardieren. Wenn sie eine Attacke starten, renne zum anderen Ende des Raumes und weiche den Schüssen aus. Gehe dann zurück und mach sie mit deinem Maschinengewehr nieder. Töte sie alle und renne durch die Tür in einen großen, vertikalen Zylinder. Auf dem Boden ist eine Glastafel, auf die du schießen kannst, um an den Munitions-Rucksack und die Waffentruhe darunter zu kommen. Öffne sie und nimm den **grünen Schlüssel**. Gehe dann durch die Tür vor dir in den nächsten Bereich.

Hier befindet sich ein schräger Raum. Gehe nicht unvorbereitet hinein, denn dort warten ein paar Drohnen-Geschwader und Flyer auf dich! Schnapp dir den **Gemini Container** rechts innerhalb der Tür und kämpfe dich dann diesen Haufen. Gehe zur Tür oben auf dem gegenüberliegenden Hang. Du befindest dich wieder in dem Raum, in dem du Midge am Anfang des Levels getroffen hast. Jetzt, wo du den grünen Schlüssel hast, kannst du durch die rechte Tür entlang des Simses gehen. Dahinter befindet sich ein großer, spiralförmiger Hang, der in der Decke verschwindet – der Ausgang ist ganz oben hinter einer

Lebenskraft-Tür. Renne den Hang hinauf und erledige alle Drohnen mit Riot-Schilden mit Granaten und Maschinengewehrfeuer, bis sich die Tür öffnet. Renne durch die Tür und springe in dein Schiff, das dich nach Cerulean bringt!

2: Cerulean

Wenn Vela unentdeckt nach Ichor kommen will, ist es wohl keine gute Idee, die ganze Reise mit der Sekhmet zu machen – wenn sie das versuchen würde, würde sie das Schiff nur im Sarg verlassen! Sie entschließt sich also dazu, das Schiff zu verlassen und auf den Wüstenplaneten Cerulean zu gehen, der nur ein paar Lichtjahre von der Militärbasis entfernt liegt. Also, was ist mit Fishface und den versprochenen schönen Waffen?

Level 2-1 Die Düne

Sobald du dein sicheres Schiff verlässt, solltest du zum hinteren Teil der Laderampe rennen und einen schönen, glänzenden **Goldbarren** aufsammeln. Wenn du eine Chance haben willst, mit Fishface zu handeln, musst du schließlich etwas Wertvolles zum Tauschen haben. Zwei weitere Goldbarren wären noch besser, also solltest du auch sie finden. Renne durch den Bogengang und schieße alle Drohnen ab, die auftauchen, bis sich die Lebenskraft-Tür am Ende des Ganges öffnet. Die Tür links wird für den Moment noch verschlossen bleiben, so dass du es wagen musst, durch das Tor rechts in die sandige Wildnis nach draußen zu gehen.

Da vor dir nichts außer nackter Landschaft ist (wir haben ja gesagt, dass es dort trostlos ist), ist es leicht möglich, dass du die Orientierung verlierst, während du hier draußen herumrennst. Die beste Taktik ist, nach links zu rennen und dich an der Wand zu halten, die um das Äußere des Bereichs führt – auf diese Weise hast du immer die

Möglichkeit, umzukehren und dorthin zurückzugehen, wo du herkamst. Wenn du weiterrennst, wirst du schließlich den nächsten **Goldbarren** finden, der sich oben auf einem Wasserabfluss befindet. Schnapp ihn dir und renne weiter. Der nächste interessante Punkt ist eine Steinöffnung im Sand – dies ist der Weg aus diesem Bereich heraus, aber noch fehlt dir die nötige Hardware, um die Tür zu öffnen. Lösche alle Drohnen aus, die das Tor bewachen, und gehe weiter durch den sandigen Bereich, bis du einen großen Teich findest, an dessen Ufer der letzte **Goldbarren** liegt.

Wenn du es geschafft hast, alle Drohnen in diesem Außenbereich auszulöschen, öffnet sich die Lebenskraft-Tür, die zuvor verschlossen war. Jetzt hast du alle drei Goldbarren, also gehe zurück und durch die Tür, um Fishface zu treffen. Gib ihm das Gold, und er wird dir dafür den **Dreifach-Raketenwerfer** geben. Ein Schnäppchen! Vergiss nicht, den **Gemini Container** links einzusammeln, bevor du zurück durch das Tor und über den Sand rennst. Du erreichst das jetzt offene Tor, das in den Laderaum führt...

Der Raum heißt Laderaum, weil hier eine Menge Tribals 'eingeladen' wurden. Wenn du dir die Simse genau anschaust, die an der Wand entlangführen, findest du außerdem den **gelben Schlüssel** über dir. Springe hoch und schnapp ihn dir. Lass dich dann nach unten fallen und gehe durch den Bogengang in den größeren Höhlenbereich. Sobald du eintrittst, ignoriere die Flyer und renne schnell nach links, der Wand folgend. Du findest eine kleine Öffnung, nicht weit entfernt von der Stelle, wo du hereinkamst. Wenn du hindurchgehst, findest du ein Versteck mit Mizar-Tokens sowie einen weiteren **Gemini Container** und eine Waffentruhe, in der sich **Zielsuchraketen** befinden! Sammle alles auf und renne zurück zur Höhle, um dich um die Flyer zu kümmern. Folge ihren Bewegungen mit manuellem Zielen und schieß sie mit dem Maschinengewehr in Stücke. Dann öffnet sich die Lebenskraft-Tür auf der anderen Seite der Höhle.

Sobald sie sich öffnet, gehe hindurch und betrete ein Netz von unterirdischen Gängen. Um bis zur Laderampe zu kommen, musst du alles abschießen, was sich bewegt, und durch alle Lebenskraft-Türen

gehen. Wenn du zu einem Tor kommst, das sich nicht öffnet, musst du wohl ein paar Drohnen übersehen haben – gehe zurück und jage sie! Vergewissere dich, dass du auch alle kleinen Seitenhöhlen absuchst, die mit dem gelben Schlüssel betreten werden können. Hier liegen nämlich einige nützliche Munitions-Rucksäcke herum. Schließlich wirst du ein Licht am Ende des Tunnels entdecken. Wenn du hindurchrennst, tauchst du neben deinem Schiff auf. Klettere an Bord und sieh zu, dass du zur Militärbasis kommst!

3: Ichor

Velas nächstes Ziel ist die Militärbasis Ichor, eine fast undurchdringliche Festung. Es mag einfach sein hineinzukommen, aber du kannst dich keine Sekunde lang entspannen, sonst wird du von den Unmengen von Drohnen überrannt, die innen auf dich warten! Es gibt hier einige Pfade, die später erkundet werden müssen. Aber im Moment ist Velas einziges Ziel, Lupus zu finden!

Level 3-1 Die Militärbasis

Stürze auf keinen Fall mit feuernden Waffen hinein – auf der anderen Seite des Gewölbes warten eine Menge Drohnen auf dich! Wirf lieber ein paar Granaten, um die meisten Drohnen auszuschalten (normalerweise nimmt dir der Bomben werfende Käfer hinten viel Arbeit ab). Wenn der Großteil vernichtet ist, renne hindurch in den anderen Bereich und erledige eventuelle Nachzügler, um die Lebenskraft-Tür zu öffnen, die zum Exerzierplatz führt.

Genieße die ziemlich ruhigen Gänge, die zum Haupthof führen, denn wenn du dort ankommst, wird es die Hölle sein! Hier sind Tonnen von Drohnen mit Schutzschildern, um die du dich kümmern musst. Außerdem gibt es oben auf den Wachtürmen an den Seiten ein paar Heckenschützen. Es ist nicht ganz unwahrscheinlich, dass du von einem

Kugelhagel erledigst wirst. Die Tür, die hier herausführt, ist verschlossen (es ist eine Lebenskraft-Tür), also musst du alle Drohnen erledigen, bevor du hier rauskommst... naja, außer du willst lieber eine Abkürzung nehmen. Wenn du springst und dich auf den nahen Weg hochziehst, kannst du nach rechts entlang und durch das Gewölbe in einen Gang über dem Exerzierplatz rennen. Werf einen Blick in den kleinen Raum links, wenn du den Tunnel entlanggehst, denn dort findest du zwei Waffenkisten. Öffne sie und nimm das **Scharfschützengewehr** und ein paar **Leuchtsignale**.

Wenn du zurück in den Tunnel und bis zum Ende rennst, gelangst du in den Hauptkomplex der Basis. Lass dich in den Raum darunter fallen, der voller Kisten ist. Du musst ein paar Drohnen erledigen, bis sich die Lebenskraft-Tür am Ende öffnet. Gehe hindurch in einen großen Raum mit noch mehr Kisten und Drohnen mit Riot-Schilden. Du musst keine Angst haben, die Tribals aus Versehen abzuschießen, denn im Moment kannst du eh nicht alle retten! Kümmere dich um den großen Cyborg-Käfer oben auf den Blöcken. Springe dann genau dorthin, wo er stand und renne nach links, um dir den **Gemini Container** nahe am Rand zu schnappen. Lass dich wieder nach unten fallen und schlachte den Rest der Drohnen ab, damit sich die Lebenskraft-Tür rechts öffnet.

Nachdem du durch ein weiteres Zimmer voller Drohnen mit Riot-Schilden gegangen bist und sie alle erbarmungslos mit deinen Dreifachraketen abgeschlachtet hast, kannst du den Kolbenraum betreten. Zwar kannst du im unteren Bereichen bei den Kolben herumlaufen und einen **Gemini Container** am Fuße des Hangs aufsammeln, aber dein eigentliches Ziel ist es, die Lebenskraft-Tür am Ende des oberen Simses zu erreichen. Töte den Cyborg-Käfer, damit sich die Lebenskraft-Tür öffnet. Du musst auf dein Timing achten, um an den vier Kolben vorbeizukommen – jeder hat seinen eigenen Rhythmus. Passt dein Timing nicht, wirst du vom Kolben zurück zur unteren Ebene gedrückt. Wenn du es schließlich bis zum Ende geschafft hast, renne durch die Tür in den Schaltraum.

Endlich mal etwas Anspruchsvolleres als nur Käfer abzuschießen! Wenn du hinüber zur Öffnung auf der anderen Seite kommen willst, musst du auf verschiedenfarbige Schalter treten, um die schwebenden Plattformen zu bewegen und so eine Brücke zu bauen. Außerdem sind hier einige

Tribals und ein paar Munitions-Rucksäcke sowie eine Aufladestation für deine Rüstung und deine Munition. Allerdings ist nichts davon nötig, um zur anderen Seite zu gelangen. Um die Plattform-Brücke zu bauen, musst du auf den roten Schalter treten, bis die rote Plattform zwischen der Säule vorne und der Säule schräg links von dir ist. Benutze jetzt den gelben Schalter, um die gelbe Plattform in eine Position direkt vor dir zu bringen. Springe hinüber zur nächsten Säule. Drücke auf den rosa Schalter, bis die rosa Plattform direkt vor dir ist. Gehe hinüber zum grünen Schalter. Trete darauf, um die grüne Plattform in eine direkte Linie mit der roten Plattform zu bringen. Springe dann zurück zur vorherigen Säule. Drücke schließlich noch mal auf den rosa Schalter, damit sich die rosa Plattform zwischen dem Ausgang und der Aufladestation befindet. Springe über alle ausgerichteten Plattformen zum Ausgang. Gut gemacht!

Obwohl der nächste Bereich kompliziert aussieht, ist er ganz einfach zu bewältigen. Hier kannst du eigentlich nichts tun, trotz all der fliegenden Plattformen und der Tribals. Gehe einfach durch den Bogengang aus der Basis heraus. Um zum Zentrum der Basis zu kommen, musst du den felsigen Graben hinunterlaufen und alles niederschießen, was sich bewegt (Drohnen oder Flyer). Du kannst die Kisten als Deckung benutzen, aber passe auf, nicht zu viele Laserschüsse abzubekommen. Gehe weiter den Graben entlang und rechts um die Felsnase herum. Dort findest du den Zentralkomplex – allerdings schwer bewacht von Flyern, Drohnen mit Riot-Schilden und zwei Gatling-Schützen auf jeder Seite der Brücke. Du wirst also alle Hände voll zu tun haben! Kümmere dich zunächst nicht um die Gatlings – renne einfach über die Brücke und töte alles, um die riesige Lebenskraft-Tür am Ende zu öffnen. Innen hast du die Möglichkeit, deine Energie und deine Munition aufzuladen. Diese Möglichkeit solltest du nutzen, denn für den nächsten Kampf kannst du das bestimmt gebrauchen!

Boss: Die Lava-Larve

Nachdem du durch die Tür in den Lavatunnel gerannt und auf den schmalen Lift gesprungen bist, triffst du auf das größte Kriechtier, das

du je gesehen hast! Die Methode, diesen Boss zu erledigen, ist fast identisch mit der von Juno – du musst nacheinander verschiedene Teile des Insektenkörpers zerschießen, sobald es dich mit ihnen angreift. Zunächst musst du aber auf die explosiven Maden aufpassen, die von der Decke auf dich fallen. Bleibe auf einer Seite der Plattform, bis sie auf den Boden fallen, und gehe dann schnell zur anderen Seite, um den Explosionen aus dem Weg zu gehen. Wenn du diese Methode weiter verfolgst, musst du dich nur noch darauf konzentrieren, all den anderen Feuerangriffen auszuweichen!

Dein erstes Ziel sind zwei Arme, die wie Kletterpflanzen aussehen und oben aus der Larve herauskommen. Warte, bis sie weiß aufleuchten, bevor du auf ihre elektrischen Blitzefeuerst. Benutze die Zielsuchraketen, um das Ziel anzuvisieren, dann kannst du jeden der Arme mit ein paar Schüssen erledigen. Zücke anschließend dein Maschinengewehr und zielen auf den kriechenden Körper des Insekts, direkt unter dem Kopf – ein gut gezielter Schuss sollte genügen, um den Körper zu zerstören. Schieße mit den Dreifachraketen auf den Hauptteil der Larve, denn der wird sich abtrennen und beginnen herumzufliegen. Ziele auf die vier kleinen Laser, die an den Seiten angebracht sind. Kümmere dich dann erst um den Kopf des Insekts, und zwar mit den Zielsuchraketen. Ein letzter Raketenschuss, und dieses Rieseninsekt war einmal!

Sobald der Lift endlich zum Stillstand am Sims kommt, gehst du durch eine Tür in einen kleinen Seitenraum... und findest Lupus! Dein hündischer Kamerad ist der einzige, der schnell genug ist, an Bord des Spawn-Schiffs zu gelangen, bevor es abhebt. Vela muss ihm Deckung gehen, während er in den Laderaum rennt. Nachdem er weg ist, musst du über den Hof und durch den großen Bogengang rechts rennen, wo du dein Schiff findest – Vorsicht Mizar, jetzt kommt Vela!

4: Mizars Palast

Wieder einmal befindest du dich auf der Laderampe vor Mizars Palast. Du musst den Korridor hinunterrennen und deinen Frust an dem

kleinen Trupp Drohnen auslassen, die auf dem polierten Boden herumrennen. Anschließend kannst du hinüber zum Hauptgebäude des Palastes laufen. Die große Tür zur Eingangshalle ist für Vela nicht zu öffnen, doch wenn du den Burggraben entlangrennst, kannst du nach unten schwimmen und durch eine kleine Öffnung unter Wasser in den Kanal gelangen.

Level 4-2

Der Kanal

Da du dich hier nicht mit Drohnen beschäftigen musst (es scheint, als ob sie unter Wasser nicht so gut klar kommen), solltest du keine Probleme im Kanal haben. Eine andere Sache ist es natürlich, bis ans Ende zu kommen – im gewundenen Labyrinth der Wassergänge kann man leicht die Orientierung verlieren und wieder am Anfangspunkt landen! Wenn du dir die Zeit nehmen willst, alles zu erkunden, findest du einige Munitions-Rucksäcke in den Tunneln, sowie ein Gemini für die volle Anzahl von Gesundheitspunkten. Letzteres ist für diejenigen nützlich, die etwas zum Aufmöbeln suchen. Wenn du eher der ungeduldige Typ bist, der so schnell wie möglich hier raus will, nimmst du am besten den ersten Weg rechts und schwimmst dann immer geradeaus. Ignoriere alle anderen Abzweigungen; der Ausgang in Diamantenform befindet sich am Ende des Tunnels.

Schwimm hindurch, und du landest in einem seichten Wasserbecken. Begib dich zur Oberfläche und klettere zurück ans Trockene. Kehre dann um und renne durch das große Gewölbe in den Bereich mit dem Wasserfall. Wieder können diejenigen, die hier schnell raus wollen, einfach vorwärts und durch den Wasserfall rennen, um das Zentrum des Palasts zu erreichen. Schlauere Leute aber drehen sich um und schnappen sich die zwei Munitions-Rucksäcke an der Seite, bevor sie den Bereich verlassen. Wenn du hinausgehst, bist du im selben Bereich, in dem auch Juno war: den mit der riesigen Pyramide in der Mitte der Arena. Falls Vela die erste Person ist, die hierher kommt, musst du die Floyd-Mission erfüllen und dann die Pyramide herunterholen (s. Juno).

Falls nicht, kannst du einfach durch die Tür gehen, über der sich Velas Symbol befindet, und zusehen, wie auch sie verschwindet.

Lupus' Reise

1: Das Brutschiff

Level 1-1

Der Truppentransporter

Das Brutschiff ist nicht gerade ein friedlicher Ort, da es als mobiles Produktions-Fließband für Mizars Drohnen-Armee dient. Jetzt, da Lupus an Bord ist, hat er es mit einer ganzen Armee von Insekten zu tun, um auch wieder gesund von Bord gehen zu können! Aber bevor du irgendwohin gehst, renne nach vorne um den Gang herum und öffne die beiden Waffentruhen – du bekommst das **Maschinengewehr** und die **Plasmaflinte**, ohne auch nur einen Finger dafür rühren zu müssen! Schnapp dir auch noch den **Gemini Container** auf dem einzelnen Sims, kehre dann um und springe auf den Lift, um die Öffnung hoch oben in der Wand zu erreichen. Du landest auf einem schmalen Gang, der sich über dem Frachtkanal befindet. Falls du irgendwann im Brutschiff von einem der erhöhten Wege fällst, benutze die Hover Jets, um deine Landung im Kanal unten abzufedern. Sobald du im seichten Wasser landest, musst du durch die Türöffnungen gehen, bis du wieder im Anfangsraum bist – von da aus musst du praktisch den Level noch einmal machen!

Wenn du zurück auf dem Gang bist, passe auf die Flyer auf, die hereinschwirren, sobald du den Bereich betrittst. Du hast nicht viel Raum zum Ausweichen, also erledige sie so schnell wie möglich mit deinem Maschinengewehr. Wenn alle vernichtet sind, gehe durch die Lebenskraft-Tür in den ersten Raum mit beweglichen Plattformen. Benutze die Kiste als Deckung vor dem Granaten werfenden Käfer auf der anderen Seite der Kluft. Komme dann hervor und schieß ihn mit deiner Plasmaflinte nieder. Du musst nicht die Plattformen benutzen, um über die Kluft zu kommen, denn wofür hast du deine Hover Jets, die

LEVEL 1-1

dich zur nächsten Türöffnung bringen können?

Im nächsten Raum gibt es wieder bewegliche Plattformen – diesmal musst du sie aber benutzen, denn die Kluft ist selbst für Lupus zu groß, um hinüberzuschweben! Vernichte alle Drohnen, die hinter den Kisten vor dir lauern, bevor du zur anderen Seite gehst. Töte dort die restlichen Drohnen, um die Lebenskraft-Tür zu öffnen. Aus dem nächsten Raum gelangst du über zwei Ausgänge, die zu unterschiedlichen Plattformen im selben Raum führen; wieder musst du alle Drohnen abschießen und durch die Lebenskraft-Tür links gehen. Renne schnell nach vorne und feuere ein paar vollgeladene Plasma-Schüsse in den Kopf der bewaffneten Termiten. Sammle dann den **roten Schlüssel** hinter ihr ein. Von hier aus kannst du die Hover Jets benutzen, um zum anderen Sims zu schweben. Passe auf die Flyer auf, die von unten kommen. Du musst sie vernichten, damit sich die Lebenskraft-Tür rechts öffnet.

Renne über die schmalen Wege durch die Türen mit dem roten Schlüssel, bis du den Raum mit zwei Heckenschützen vor dir erreichst. Wenn du fürsorglich bist, lässt du dich auf die untere Ebene fallen und beschäftigst dich mit der hässlichen Drohne, die dort herumläuft. Ihr ist es wichtiger, die Tribals auszulöschen als dich zu verletzen! Jetzt kannst du die Heckenschützen in den Lüftungsöffnungen abschießen; halte A im Stehen gedrückt, um einen hohen Sprung zu machen. Benutze die Jets, wenn du am höchsten Punkt deines Sprunges bist, um vom Gang aus zu einem von ihnen zu fliegen. Schließlich findest du den **gelben Schlüssel** und eine Waffentruhe mit dem **Scharfschützengewehr** in einem Raum darunter. Nette Sache!

Kehre durch die Lüftungsöffnung zurück zum anderen Raum und gehe durch die Tür mit dem gelben Schlüssel. Du betrittst den Lava-raum. Passe auf, dass du nicht in die Lava fällst! Lupus hat zwar Hover Jets an seinen Füßen, aber die sind nicht feuerfest! Bevor du dem Weg folgst, drehe dich nach links und schau hinunter. Mit manuellem Zielen findest du einen weiteren **Gemini Container**. Renne über die Lava, springe über die Löcher im Weg und gehe durch die Tür auf der anderen Seite der Grube. Dort wartet dein Schiff auf dich!

2: Rith Essa

Level 2-1 Der Bluff

Auf dem friedlichen Planeten Rith Essa gibt es einige gewundene Pfade an den Klippen entlang sowie tiefe Abgründe, die im Nichts enden. Du musst also aufpassen, wo du hintrittst, während du auf deinem Weg Mizars Truppen niedermachst. Sobald du die Laderampe verlassen hast, befindest du dich am Fuße einer sehr steilen Klippe. Ein Pfad führt vorne nach oben. Wenn du den Weg hochkletterst, gehst du auf einen Wasserfall zu. Statt dem Pfad zu folgen und weiter die Klippe hochzuklettern, springe lieber hoch und schwebe hinüber zu einer kleinen Plattform auf der anderen Seite des Wasserfalls. Ein **Gemini Container** ist unschwer auf der linken Seite zu entdecken. Wenn du aber schnell hinter den Wasserfall schaust, findest du eine Holztür. Gehe hindurch und öffne dort die Waffentruhe, denn dann erhältst du die **Zielsuchraketen**!

Kehre zurück zur Klippe und gehe weiter den Pfad hoch bis zur Öffnung ganz oben. Dort erreichst du den Hauptpfad. Es gibt nicht viel über diesen Bereich zu sagen: töte oder werde getötet! Renne die Klippe entlang und passe auf, nicht an der Seite herab in den Abgrund zu fallen; falls du doch fällst, stirbst du sofort. Lösche alle Drohnen und Flyer aus, und kümmere dich auch um die drei lila Termiten, die dich auf halbem Wege aus dem Hinterhalt überfallen. Wenn du in der Nähe des Startpunkts vorsichtig über den Rand der Klippe schaust, entdeckst du einen schmalen Sims mit zwei Munitions-Rucksäcken darauf. Lass dich hinunterfallen, sammle sie auf und springe dann wieder hoch, um weiter den Pfad entlangzulaufen. Die Lebenskraft-Tür am Ende der Klippe wird sich erst öffnen, wenn du die riesige Angriffswelle von Flyern tötest, die herbeischwirrt, sobald du dich der Tür näherst. Erledige sie mit deinem Maschinengewehr und gehe durch die Tür zur Lichtung auf der anderen Seite.

Auf dieser ruhigen, friedlichen Lichtung ist nicht viel zu sehen... außer

der Waffentruhe links mit dem **Dreifach-Raketenwerfer**. Du kannst entweder durch die Öffnung in den inneren Bereich gehen oder die Stufen rechts hinaufspringen und die Mine von Rith Essa finden. Leider hast du den Minenschlüssel nicht, also kannst du auch noch nicht hinein. Aber dafür kannst du einen weiteren **Gemini Container** aufsammeln, und zwar vom Dach von Flopsies Hundehütte. Eine **Splitterbombe** findest du in der Waffentruhe auf dem schmalen Sims links. Es lohnt sich noch nicht, die Häuser zu betreten, denn dir fehlt der nötige Lesestoff für Fernando. Kehre also einfach zurück zur Lichtung und gehe durch die Öffnung in den inneren Bereich.

Level 2-2

Der Innenbereich

Hier im Innenbereich musst du dich nicht mit irgendwelchen Seitenräumen oder Puzzles herumschlagen – du musst einfach nur dem gewundenen Pfad folgen und alle Drohnen wegpusten, die dir begegnen. Passe auf die Gruppe von Flyern auf, die über dem kleinen Teich schwirren, denn im Wasser kannst du nicht kämpfen. Außerdem verlangt gleich am Anfang des Levels die lila Termite im Hinterhalt deine Aufmerksamkeit. Zwar musst du sie nicht sofort auslöschen, aber spätestens dann, wenn du auf dem Weg zur Brücke bist, auf der sie steht! Endlich gelangst du zur Spitze des Klippenpfades. Renne weiter und schieße die Drohnen und Flyer ab, bevor du am Ende durch die Öffnung in der Felswand gehst, wo dein Schiff darauf wartet, dich nach Escheball zu bringen.

Escheball

Level 3-1

Koronar

Die ständigen Lavaströme und feurigen Ausbrüche aus den umliegenden Vulkanen machen Escheball zu einem gefährlichen Ort.

Zum Glück bist du nicht lange dem Risiko ausgesetzt, in die geschmolzene Magma zu fallen... wenn du nach vorne durch die Öffnung im Fels rennst, kommst du in einen großen Raum mit vielen kleinen Inseln im Lavabecken in der Mitte des Raumes. Nichts ist einfacher, als hinüberzukommen; benutze einfach die Hover Jets, um von einer Insel zur nächsten zu schweben, und lass dich dann zum Bogengang auf der anderen Seite treiben. Aber passe auf die gemeinen Drohnen außerhalb des Beckens auf!

Zücke dein Maschinengewehr, wenn du auf den erhöhten Weg kommst, und vernichte alle Flyer, die von unten heraufschwirren. Die Enge des Simses macht es schwer, Granaten zu werfen, also konzentriere dich lieber darauf, eine Gruppe auszulöschen, dich dann umzudrehen und dich um die andere zu kümmern. Bevor du versuchst, auf die andere Seite zu kommen, solltest du rechts hinunterschauen und dich auf eine kleine Plattform mit einem **Gemini Container** fallen lassen. Kehre dann zurück zur Brücke und schwebe mit den Hover Jets über den mittleren Abschnitt hinweg – wenn du auf ihn trittst, stürzt das ganze Teil hinab in die Lava!

Wenn du in den nächsten Bereich kommst, lass dich nicht von dem Riesenwurm beeindrucken, der sich gegenüber dem Eingang befindet: Er sieht zwar gefährlich aus, aber er beißt nicht! Renne zum Ende und lass dich auf die kleine Plattform rechts fallen. Dann kannst du die Waffentruhe öffnen und die **Granaten** aufsammeln. Gehe zurück zur Hauptplattform und wirf eine Granate in das Maul des Wurms – du musst hoch zielen, damit die Granate in den Hals des Tieres fällt. Wenn du es schaffst, eine Granate im Maul zu versenken, wird sie explodieren und das Monster niedermachen! Sobald die Zunge des Wurms auf die Plattform vor dir fällt, kannst du vorsichtig darauf hochrennen (falle dabei nicht in die Lava) und in den Hals gehen, um dein Abenteuer dort fortzusetzen!

Um in den Brustkorb des Tieres zu kommen, musst du dich durch noch mehr Truppen von Mizar kämpfen. Geh hinter den fleischigen Säulen in Deckung und renne durch den langen ersten Raum. Vernichte dabei alle Drohnen und Flyer, die dir begegnen. Renne durch

die Lebenskraft-Tür am Ende, von wo aus du in den äußeren Brustkorb gelangst. Passe auf die Drohnen auf, die dich von der erhöhten Brücke aus angreifen. Wenn du verschwenderisch bist, kannst du deine Zielsuchraketen benutzen, um sie schnell auszulöschen, aber eigentlich ist das Scharfschützengewehr hier geeigneter. Deine Zielsuchraketen kannst du nämlich später noch gut gebrauchen. Wenn alle Feinde tot sind, öffnet sich die Lebenskraft-Tür, und du kannst den Hauptabschnitt des Brustkorbs betreten.

Level 3-2

Der Thorax

Lupus' Reise durch den Brustkorb ist eine ziemlich einfache Aufgabe, denn es gibt kaum anspruchsvolle Puzzles. Du musst im Grunde nur durch miteinander verbundene Tunnels rennen und so viele Drohnen wie möglich erledigen, um die Lebenskraft-Türen in die anderen Bereiche zu öffnen. Im ersten Hauptraum sind keine Insekten, aber er enthält ein lebenswichtiges (und eher unauffälliges) Geheimnis – die beiden hellen Öffnungen auf jeder Seite führen wieder aus dem Wurm heraus in zwei kleine, felsige Räume. Im Moment ist dort zwar nichts von Interesse (außer der Larve links), aber du musst später hierher zurückkehren, wenn du die Tribals oben auf den Säulen im Inneren retten willst...

Folge dem Gang hindurch in den großen Raum und bereite dich auf einen heftigen Angriff gemeiner Insekten vor! Du musst dich um viele Drohnen und Flyer kümmern und außerdem um die riesige lila Termite, die sich hinter einer der Säulen versteckt. Sie muss sterben, damit sich die Lebenskraft-Tür öffnet. Außerdem gibt es hier noch zwei Türen für den purpurnen Schlüssel, aber noch hast du ja den purpurnen Schlüssel nicht, also ignoriere sie vorerst...

Hinter der Lebenskraft-Tür gilt es, dich durch die nächsten paar Räume und Tunnels zu ballern. Lade dein Maschinengewehr immer wieder auf, indem du die Gewehre aufsammelst, die die toten Drohnen fallen lassen. Gehe weiter durch die verschiedenen Räume, bis du einen Bereich mit einem Becken rechts und einigen Stufen links erreichst. Sobald du die

Flyer und Drohnen erledigst hast, die dich anscheinend in diesem Bereich begrüßen, klettere die Treppe hinauf und drehe dich nach rechts, so dass du gegenüber der Säule stehst, die aus dem Wasser ragt. Wenn du mit deinen Hover Jets hinüberschwebst, kannst du den letzten **Gemini Container** aufsammeln, der oben auf der Säule liegt.

Gehe nun weiter durch den Gang oben bei den Stufen, bis du in den letzten Raum kommst. Du befindest dich auf einem höher gelegenen Gang mit Flyern überall um dich herum. Erschieße sie und springe dann zur Säule neben dem Gang, um den **purpurnen Schlüssel** aufzusammeln. Wenn du jetzt den Tunnel hinabgehst, der sich links von der Stelle befindet, wo du hereinkamst, gelangst du durch eine Tür mit purpurnem Schlüssel in die große Kammer unweit vom des Levelanfangs. Gehe links durch die andere Tür mit purpurnem Schlüssel zu einer Aufladestation: Dort gibt es reichlich Munition und Gesundheitspunkte für dich. Du weißt natürlich, was das bedeutet... wenn du durch die Tür gegenüber gehst, landest du wieder außerhalb des Wurms (durch den schlimmsten Ausgang überhaupt...). Dort wartet ein fieses Geschenk auf dich!

Boss: Die Zwillings-Gottesanbeterinnen

Bevor du fragst: Ja, hier gibt es *zwei* Bosse, um die du dich kümmern musst! Zum Glück greifen sie beide in derselben Art an, so dass du kaum Probleme haben solltest, sie beide gleichzeitig fertig zu machen. Wie zuvor auch, solltest du die Teile der Insektenkörper einzeln angreifen, um sie zu beschädigen. Heb dir die anständigen Waffen für später auf, dann brauchst du sie nämlich wirklich!

Halte dein Maschinengewehr bereit, wenn die erste Gottesanbeterin hereinspringt. Ziele auf die rechte Plasmakanone (ihr linker Arm) und warte, bis sie damit angreift, bevor du mit voller Kraft feuerst; halte dann drauf, bis der Arm explodiert. Passe auf die Schüsse auf, die abgefeuert werden. Wenn die Gottesanbeterin zu einer Seite springt, bewege dich hinter die Felsen auf der Seite, auf der sie steht. So blockierst du alle Schüsse, die sie abfeuert. Sobald das Gewehr der Gottesanbeterin

explodiert, benutzt sie ihren anderen Arm – die Prozedur ist dieselbe: Feuere mit voller Kraft auf das Gewehr, wenn es angehoben wird, um es zum Explodieren zu bringen. Nutze die Felsen als Deckung, so dass du vor den Bomben geschützt bist.

Wenn beide Arme der Gottesanbeterin zerstört sind, springt die zweite Gottesanbeterin herein. Die Methode, sie zu erledigen, ist dieselbe wie zuvor. Allerdings: Wenn sie zur Seite springst, musst du auf den Raketenhagel aufpassen, der aus dem Rücken der Gottesanbeterin abgefeuert wird! Benutze die Felsen als Deckung vor den Raketen (aber Vorsicht: die Felsen können explodieren, wenn sie zu viel Feuer abbekommen) und feuere weiter, bis auch beide Arme der zweiten Gottesanbeterin vernichtet sind.

Dann wird die erste Gottesanbeterin wieder hereinspringen und dich mit ihrem Schwanz angreifen: Sie wird versuchen, zweimal auf dich mit dem Schwanz zu schießen, bevor sie zur Seite springt und angreift. Du kannst den Schwanz abschießen, wenn er weiß aufleuchtet; am besten, indem du mit deinen Zielsuchraketen das Ziel anvisierst und sie abfeuerst, sobald es weiß aufleuchtet. Folge der Gottesanbeterin, wenn sie sich bewegt, und feuere weiter (während du weiterhin den Raketen ausweichen musst), bis der Schwanz explodiert. Die zweite Gottesanbeterin wird einen ähnlichen Angriff starten, allerdings werden ihre Schüsse in umgekehrter Reihenfolge kommen: Sie wird einmal in die Mitte schießen und dann zweimal, nachdem sie zur Seite gesprungen ist. Wenn beide Schwänze zerstört sind, beginnt die letzte Phase des Kampfes!

Jetzt greifen die beiden Insekten gleichzeitig an: Die eine Gottesanbeterin in der Mitte und die andere außen. Um sie zu verletzen, musst du die Köpfe jeweils mit deinen Dreifachraketen beschießen, wenn sie sich zum Angriff aufrichten – sie werden rot aufleuchten, wenn du getroffen hast. Passe auf die Schüsse auf, die jede Gottesanbeterin abfeuert. Benutze das Monster außen, um dich auszurichten. Gehe ein Stück weg von ihm, um den Bomben der Gottesanbeterin in der Mitte auszuweichen. Laufe dann auf sie zu, um ihren Bomben auszuweichen. Schließlich wirst du eine Gottesanbeterin ausschalten können, worauf die andere in die Mitte springt und dich mit Schüssen bombardiert.

Feuere weiter auf den Kopf, wenn sie sich wieder aufrichtet. So wirst du die beiden Gottesanbeterinnen für immer los!

Wenn der Lavapegel wieder absinkt und die schmalen Plattformen wieder auftauchen, kannst du sie vorsichtig überqueren, um zur Öffnung auf der anderen Seite zu gelangen. Passe auf, nicht in die Lava zu treten, und mach dir nicht die Mühe zu versuchen, den Tribal von der Zwischenszene zu retten – er scheint verschwunden zu sein. Sobald du durch den Felsbogen gehst, befindest du dich in der Nähe der Laderampe. Spring in dein Schiff und mach dich auf den Weg zu Mizars Palast!

4: Mizars Palast

Level 4-3 Die Kluft

Anders als Juno und Vela, die im Palast landeten, gerät Lupus in einen ganz anderen Bereich am Rand der Festung. Von der Landerampe aus musst du den langen Gang entlang zur Mauer laufen. Wenn du sie erreicht hast, teilt sich die Mauer, und du erblickst das Innere des Schluchtabschnitts. Ignoriere die Flyer, die hereinschwirren, sobald du eintrittst, denn du musst dich erst um größere (und gefährlichere) Fische kümmern. Schau hinter die Säulen und mach die vier gerissenen Käfer nieder, die dich dort aus dem Hinterhalt angreifen. Jetzt kannst du die Flyer oben vernichten, damit sich die Lebenskraft-Tür öffnet, die in die unteren Regionen der Schlucht führt.

Im nächsten Raum solltest du zur Waffentruhe links rennen und die **Nachtsichtbrille** aufsammeln. Die brauchst du, um es durch das Labyrinth von Gängen unten zu schaffen. Trete auf die Nachtsicht-Rampe, um die Brille zu aktivieren und die Türen vorne zu öffnen. Zücke das Maschinengewehr (wenn du noch Munition hast) und renne ins Labyrinth. Um zurück an die Oberfläche zu kommen, musst du dich durch mehrere Wellen von Drohnen kämpfen und den Lift am Ende des Labyrinths erreichen. Es macht zwar überhaupt keinen Unterschied,

welchen Weg du im Labyrinth nimmst, aber du erkundest besser alles, bevor du den Lift benutzt, denn so kannst du noch einige Munitions-Rucksäcke finden.

Nimm dann also den Lift zur Oberfläche. Du befindest dich auf einer einzelnen Plattform mit einer großen Kluft zwischen dir und der Klippe. Springe so hoch wie möglich und aktiviere dann die Hover Jets, um hinüber zum Wasserfall zu fliegen. Dort sind einige hohe Steinstufen, die zur höchsten Ebene der Klippe führen. Außerdem sind dort noch ein paar Munitions-Rucksäcke, die du dir schnell schnappen solltest. Renne dann durch die Tür in den Hauptbereich des Palastes. Wieder einmal siehst du die riesige Pyramide vor dir. Gehe durch Lupus' Tür, um endlich die anderen Mitglieder des Jet Force-Teams zu treffen!

Der Kampf mit Mizar

Wenn du es geschafft hast, alle drei Mitglieder des Jet Force-Teams in die Pyramide im Zentrum von Mizars Palast zu bringen, wird es Zeit für den großen Kampf gegen Mizar höchstpersönlich! Er sieht zwar unglaublich groß und hässlich aus, aber eigentlich ist es ein Kinderspiel, ihn zu besiegen... zumindest diesmal. Wenn Juno, Vela und Lupus ihn durch den Gang in seinen Raum treiben, errichtet Mizar einen brennenden Schutzschild vor sich, den niemand durchdringen kann! Naja, niemand außer Lupus: Er benutzt die Hover Jets, hebt ab und fliegt hinüber zu Mizar. Jetzt müssen Mizar und Lupus bis zum bitteren Ende kämpfen!

Mizar ist zwar riesig, aber er hat einen Schwachpunkt: sein Gesicht. Zücke die schwersten Waffen (die Zielsuchraketen oder Dreifachraketen vollbringen hier kleine Wunder) und ziele ständig auf seinen Kopf, während du seinen Angriffen ausweichst. Schieße so oft wie möglich auf ihn, bis er seine Hände hebt, um sich zu verteidigen. Passe aber auf, wenn er sie wieder herunternimmt, denn er wird versuchen, erheblichen Schaden anzurichten! Mizars Angriffen auszuweichen ist so leicht, dass es schon wehtut. Wenn er aus seinen Augen Schüsse abfeuert, weiche einfach seitlich aus, aber passe auf die zweite Angriffswelle auf. Du

kannst es vermeiden, seinen giftigen Atem einzusatmen, indem du zur Seite gehst, wenn er ihn anwendet. Wenn er mit Schockwellen attackiert, solltest du einfach weit nach links oder rechts rennen, so dass die Wellen aufhören, bevor sie dich erreichen können.

Wenn du schließlich lange genug auf ihn eingedroschen hast, fällt Mizar zu Boden – der Sieg ist dein! Aber das war natürlich noch nicht alles. Nachdem er dich in trügerische Sicherheit gewogen hat, erhebt sich Mizar erneut und fliegt hinein ins All, um seine Chaosherrschaft auf der Erde fortzusetzen! Dank King Jeff gibt es einen Weg, ihn für immer zu stoppen, allerdings erfordert der etwas mehr Arbeit von deiner Seite...

Zweite Episode

Die Rettung der Tribals

Jetzt, wo Mizar mit seinem raketengetriebenen Asteröiden zur Erde fliegt, um sie zu zerstören, und jede Menge seiner Truppen immer noch auf den vielen Planeten der Tribal-Galaxie hausen, wird es Zeit, dass das Gemini Force-Team richtig zur Sache geht. Über die ganze Galaxie verstreut liegen elf Teile des alten Tribal-Raumschiffes, welches du brauchst, um Mizar noch rechtzeitig aufhalten zu können. Der einzige Weg, diese wertvollen Teile zu finden, ist, mit dem richtigen Charakter am richtigen Ort zu suchen. Das letzte Teil hat King Jeff selbst, allerdings wird es nicht leicht sein, es von ihm zu bekommen: Er wird es dir erst geben, wenn du *alle* Tribals gerettet hast, die von Mizars Truppen gefangen gehalten werden!

Um dir bei dieser Mammut-Aufgabe zu helfen, haben wir hier eine komplette Beschreibung für jeden Planeten und jeden versteckten Bereich in der Galaxie erstellt. Wir verraten auch alle Orte, an denen Tribals oder Raumschiffteile sind, sowie alle Floyd-Missionen. Und wenn du ein paar Boni bekommen willst – kein Problem, du erfährst sogar etwas über die geheimen Totempfähle, die du finden kannst, wenn du gründlich genug suchst. Also, dann lass uns mal die Galaxie retten!

Goldwood

Bonus Gelbe Drohne

Charakter: Vela

Begib dich in den Bereich, wo du das Fischfutter finden kannst, direkt hinter der Laderampe. Benutze dort Vela, um ganz nach unten auf den Grund des Fischteichs zu tauchen. Dort findest du einen Totempfahl, den du berühren solltest. Dies ermöglicht es dir, die gelbe Drohne im Mehrspieler-Abschnitt des Spiels zu spielen.

Level 1-1 Die Außenregion (zu rettende Tribals: 7)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

Da dies einer der ersten Levels ist, wird es kein großes Problem sein, alle Tribals zu finden. Setze dein Maschinengewehr vorsichtig ein, denn man kann leicht einen Tribal erschießen, wenn sie auf einen zurennen.

1

Der erste Tribal ist schwer zu übersehen: Wenn du den ersten Dschungelpfad hinunter zum Dorf rennst, wird er rechts unter einem Baum stehen, auf dem sich allerdings ein Heckenschütze befindet. Kümmere dich um den Heckenschützen und renne dann hinüber, um das pelzige Knäuel zu retten.

2 und 3

Gehe weiter durchs Unterholz zum Dorf. Sobald du dort ankommst, solltest du alle Drohnen ignorieren und nach vorne zu den Hütten rennen. Ein Tribal steht zwischen den Hütten (rette ihn schnell, sonst stirbt er im Kugelhagel!), und ein anderer kauert hinter der Hütte links. Vergiss nicht, dass du mit deinen Dreifachraketen die Türen der Hütten

zerschießen kannst – innen befinden sich Mizar-Tokens, fünf Gemini-Einheiten und sogar eine Larve!

4 bis 7

Befreie das Dorf von sämtlichen Drohnen und gehe durch die hölzerne Lebenskraft-Tür rechts. Du betrittst die unterirdischen Höhlen. Nimm den Gang links und folge dem Tunnel bis dorthin, wo du den gelben Schlüssel aufgesammelt hast. Die letzten vier Tribals werden hier von Drohnenwächtern gefangen gehalten. Renne also hinein und rette sie alle. Du solltest die Tribals wieder möglichst schnell retten, denn die Drohnen, die hinter dir auftauchen, würden sie liebend gerne abschlachten! Sobald du alle Tribals gerettet hast, kannst du aus den Höhlen und durch den Ausgang nahe der Wasserkreuzung gehen, um zur Lichtung am Kliff zu gelangen.

Floyd-Mission

Expertenmedaille: 16 Gegenstände, 10 Ziele, höchstens 1 Minute

Jetzt, wo du Floyd hast, kannst du durch diese Türöffnung gehen und seine erste Mission ausprobieren. Sie befindet sich etwas hinter dem Ort, wo dir Magnus vor langer Zeit den roten Schlüssel gegeben hat. Fliege durch die Tunnels und schnapp dir die metallenen Erzbehälter auf dem Weg. Schieße auch die Power-Zellen im Hauptraum ab, bevor du innerhalb der erlaubten Zeit bis zum Ende läufst. Wenn du dir hier eine Goldmedaille verdienen willst (und dazu den Goldwood-Schießstand als Schnäppchen), musst du über 12 Behälter einsammeln, 8 Power-Zellen zerstören und das Ende in weniger als 1 Minute und 5 Sekunden erreichen. Dafür, dass dies eigentlich eine Trainings-Mission ist, ist das ganz schön schwer zu schaffen!

Level 1-2 Der Talkessel (zu rettende Tribals: 9)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

1

Es ist schon fast lächerlich, wie leicht du auch diese Tribals finden kannst (aber es ist auch leicht, sie aus Versehen mit deinen Gewehrsschüssen zu töten). Der erste Tribal befindet sich an einem ähnlichen Ort wie der erste in der Außenregion: Wenn du den Pfad hinunterrennst, versteckt er sich rechts hinter einer Kiste. Töte ihn nicht, wenn du die Drohnen mit deinem Maschinengewehr erledigst!

2

Gehe weiter den Pfad entlang, bis du zum zerstörten Dorf kommst. Du musst den Bereich von Drohnen säubern und dann zur größten der kaputten Hütten gehen. Ganz oben auf den Ruinen findest du einen Tribal. Wenn du dich neben ihn stellst und einen extrem hohen Sprung machst, indem du den A-Knopf gedrückt hältst, kannst du ihn retten, ohne dass du den schmalen Weg zum Dach der Hütte gehen musst.

3 bis 6

Renne die Route entlang durch den Dschungel, an den Drohnen und Flyern vorbei (ignoriere den riesigen Abgrund), bis du den großen, offenen Bereich erreichst, in dem überall Kisten herumstehen. Gehe nicht direkt zu den Tribals; du solltest zunächst die Drohne erledigen, die direkt vor dir steht, denn sonst wird sie herumrennen und die Tribals töten! Wenn die Drohne tot ist, kannst du auf dieser Lichtung vier Tribals zwischen den Kisten finden.

7 bis 9

Die letzte Gruppe der Tribals befindet sich ganz am Ende des Levels, auf der anderen Seite der Holzbrücke. Sobald du es geschafft hast, die große Gruppe extrem aggressiver Flyer auszulöschen (benutze die

Unbesiegbareit!), kannst du über die Brücke rennen und nach links zu dem Haufen Kisten in der Ecke gehen. Dahinter kauern drei weitere Tribals.

Level 1-3

Das Sommerhaus (zu rettende Tribals: 15)

Charakter: Vela

Bedingungen: Keine

Da der Eingang zum Goldwood-Sommerhaus unter Wasser liegt, kannst du nur als Vela dorthin gelangen. Renne durch den gesamten äußeren Bereich und ignoriere den unterirdischen Höhleneingang hinter dem Dorf. Renne stattdessen durch die metallene Lebenskraft-Tür. Lasse dich an der Brücke rechts hinunterfallen. Tauche nach unten und durch das Gewölbe am Ende des Flusses, um das Sommerhaus zu betreten.

1 bis 4

Sobald du aus dem Wasser kommst, kannst du den trockenen Weg entlang zur Türöffnung gehen, die mit Stoff verhängen ist, ein kleines Stück weiter links. Gehe durch die Öffnung, und du findest eine Familie von Tribals am Lagerfeuer.

5 bis 7

Um zu den nächsten Tribals zu gelangen, musst du durch ein riesiges Labyrinth von Tunneln und Lichtungen gelangen, aus denen der nächste Bereich besteht. Man verliert leicht die Orientierung, aber wenn du am ersten Lagerfeuer links und dann am zweiten rechts gehst, findest du eine verschlossene Lebenskraft-Tür – merke sie dir, falls du später hierhin zurückkehren musst. Folge der heller gefärbten Erde durch den Dschungel und in die Höhlen; töte auf der anderen Seite alle Drohnen mit Riot-Schilden, um die Lebenskraft-Tür in der Nähe zu öffnen. Schnapp dir die Unsterblichkeit links (eine weitere befindet sich hinter der Kiste noch weiter links) und bereite dich auf einen Angriff von gemeinen Flyern vor. Du musst sie alle töten, bevor du die Tribals hinter ihnen retten kannst. Versuche, alle drei Tribals so schnell wie

möglich zu retten. Sobald du auf eine der kleinen Plattformen springst, fangen alle drei Plattformen an, in den Boden zu sinken!

8 und 9

Wenn du zurück zur Lebenskraft-Tür gehst, an der du vorhin vorbeikamst, gehe hindurch. Laufe an der ersten Kreuzung links und an den Stufen oben wieder links. Du musst den schwer bewaffneten Käfern in den Kopf schießen, sonst sterben sie nicht. Folge dem Waldweg und gehe durch die Lebenskraft-Tür am Ende des Kliff-Weges. Schnapp dir die Unbesiegbarkeit und schlaachte alle Flyer ab, die hereinkommen und dich angreifen. Renne dann den Hang hinunter zum Sims unten. Töte die zwei Drohnen, um die Lebenskraft-Tür zu öffnen, und gehe in eine kleine Höhle hinein. Dort verstecken sich zwei Tribals rechts hinter dem Felsen.

10 bis 15

Gehe zurück zum Netz von Höhlen oben auf dem Kliff und zurück zur Kreuzung, von wo du ursprünglich herkamst. Laufe dieses Mal nach rechts und erledige einige bewaffnete Käfer, bevor du durch die Lebenskraft-Tür am Ende der Lichtung gehst. Die letzten fünf Tribals befinden sich in dem kleinen Dorf. Einer steht draußen, die anderen haben in den Hütten Schutz vor dem Regen gesucht. Renne dann einfach durch den Bogen am anderen Ende des Dorfes und springe in dein Schiff, das dich zur Raumstation bringt.

Schiffsteil Velas Schlüssel

Charakter: Vela

Wenn du den Kliffbereich aufgeräumt hast und den Hang hinunter in den Raum gerannt bist, wo der achte und neunte Tribal sich verstecken, kannst du Velas Schlüssel auf der Hauptplattform sehen. Es ist nicht schwer, ihn zu bekommen: Laufe einfach über die Brücke und schnapp ihn dir!

Level 1-4

Der Randbereich (zu rettende Tribals: 11)

Charakter: Lupus

Bedingungen: Keine

Um den Randbereich von Goldwood zu erreichen, musst du den inneren Bereich als Lupus spielen: du erinnerst dich an den riesigen Abgrund auf halbem Weg des Dschungelpfades? Wenn du die Drohnen in der umliegenden Gegend tötest, öffnet sich die Lebenskraft-Tür. Du kannst dann Lupus' Hover Jets benutzen, um über den Abgrund zu schweben und durch die Tür in den neuen Level zu gehen. Hier gibt es eine Menge Tribals, die von dir gerettet werden wollen, sowie eine neue Waffe!

1 und 2

Laufe den Korridor entlang, vernichte alle Drohnen und gehe durch die Lebenskraft-Tür in den Gang dahinter. Ignoriere die Abzweigung rechts und gehe weiter geradeaus. Laufe dann an der Kreuzung nach links, wo du zwei Tribals findest, die unter einem Loch in der Decke stehen. Renne hinein und rette sie, bevor du versuchst, die Flyer zu töten, die von oben herunterfallen. Wenn du zuerst die Flyer auslöscht, fallen sie genau auf die Tribals und töten sie!

3

Kehre zurück zum Hauptgang und renne durch die nächste Lebenskraft-Tür. Schieße alle Drohnen ab, die von oben herunterfallen, und renne durch die nächste Tür in einen weiteren Gang. Gehe nach links und schalte schnell die Drohnen aus, bevor du dir den Tribal schnappst, der sich hinter der Felsformation versteckt.

4

Wenn du wieder im Hauptkorridor bist, gelangst du zu einem großen, mit Wasser gefüllten Raum mit Säulen, die aus dem Becken reichen. Klettere über die Säulen zur höchsten Ebene (und erledige dabei die lästigen Drohnen). Drehe dich dann um, so dass du dorthin schaust,

von wo aus du den Raum betreten hast: Ein Tribal sitzt auf dem Sims gegenüber. Du kannst ihn erreichen, wenn du deine Hover Jets benutzt.

5 und 6

Von dem Sims aus, auf dem du den vierten Tribal aufgesammelt hast, solltest du nach links gehen und deine Hover Jets benutzen, um zum Sims zu kommen, auf dem sich die Lebenskraft-Tür befindet. Gehe hindurch, und du siehst zwei Tribals bei der Arbeit. Schau dir auch die Waffentruhe in der Ecke an, denn darin findest du den **Shocker!**

7

Kehre zurück in den Raum mit den Säulen und gehe durch die Öffnung rechts von der höchsten Plattform. Wenn du in den nächsten Raum kommst (über der Stelle, wo du vorhin die Drohnen vernichtet hast, die von oben herabfielen), kannst du durch das Hindernis zum schmalen Sims gegenüber fliegen. Dort sitzt ein weiterer Tribal.

8

Gehe zurück zum Hauptsims und renne ihn entlang. Fliege über die Kluft in die Öffnung gegenüber. Gehe an der Kreuzung rechts in einen Raum voller explosiver Fässer. Schieß auf keinen Fall auf die Fässer, denn sonst siehst du nur noch Fetzen vom Tribal, der zwischen den Fässern hockt. Rette ihn zuerst (und passe auch auf die Drohnen im Raum auf), und zerstöre dann alles!

9 und 10

Wenn du wieder draußen bist, renne den oberen Bereich des Kliffs entlang und schieße auf alles, was sich bewegt (achte auf den Riesenschwarm aggressiver Flyer, der dich in der Nähe der Lebenskraft-Tür am Ende angreift). Du gelangst wieder in die Höhlen. Gehe dort links einen kleinen Hang hinab. Wenn du auch nur die geringste Chance haben willst, die zwei Tribals hier zu retten, musst du über die Minen unten am Hang fliegen und dir die beiden Tribals schnappen, bevor du landest. Wenn du eine Mine auslöst, werden sie

sterben. Wenn du dir zuviel Zeit lässt, wird die gemeine Drohne unten am Hang beide abschlachten!

11

Wenn du die große Höhle am Ende des Ganges erreichst, musst du auf die Cyborg-Termite aufpassen, die sich hinter der Säule links versteckt. Wenn du sie ausgelöscht hast, klettere die steilen Steinstufen hoch, um den letzten Tribal rechts zu retten. Achte auf den Riesenschwarm Flyer, die hinter dir auftauchen, sobald du oben ankommst. Renne dann die nächsten paar Gänge entlang und vernichte alles, damit sich die Lebenskraft-Tür öffnet. Laufe zur Landerampe, und du kannst in dein Schiff springen, das dich zur Diamantenmine bringt.

Raumstation

Level S-1

Das verlassene Wrack (zu rettende Tribals: 12)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

Wenn du den Sommerhaus-Bereich von Goldwood geschafft hast, fliegst du mit deinem Raumschiff los und dockst an der verlassenen Raumstation an. Dieser Level ist ziemlich klein, also solltest du kaum Probleme haben, hier aufzuräumen. Allerdings musst du manchmal dein Ziel gut anvisieren, wenn du keine Tribals wegpusten willst...

Wenn du ankommst, solltest du zunächst nach vorne durch die Türen rennen und dich ins Loch fallen lassen. Dreh dich nicht um und lasse dich nicht vom Sims zur unteren Ebene fallen – zwar sind dort vier Tribals, aber du kommst anschließend nicht mehr ins Hauptschiff. Dieser Bereich sollte erst zum Schluss erkundet werden, also gehe zunächst zur Hauptstation.

1 bis 8

Du solltest unbedingt alles auf jeder Ebene absuchen, bevor du dich zur nächsten herunterfallen lässt. Wenn du Bereiche nicht sorgfältig untersuchst, kannst du Tribals übersehen, die sich in der Ecke irgend eines Raumes verstecken. Benutze die Karte, um sicher zu gehen, dass du alles findest. Der einzige Ort, der nicht von Interesse ist, ist die fünfte Ebene nach unten; dort gibt es keine Tribals, sondern nur Drohnen. Du solltest beim Erkunden der vierten Ebene nach unten aufpassen: Am Anfang verstecken sich Tribals hinter den Drohnen, die du nicht abschießen solltest. Außerdem enthält dort einer der beiden Seitenräume Tribals, der andere einen Käfer als Überraschung für dich!

9 bis 12

Sobald alle Tribals im Hauptabschnitt gerettet sind, kannst du zurück zum Schiff rennen, um zu entkommen. Versäume nicht, die Bereiche unter dem geschmolzenen Rumpf nach den letzten vier Tribals abzusuchen! Wenn du dich durch die Löcher fallen lässt und auf die Kisten kletterst, kannst du sie alle retten. Normalerweise verstecken sie sich in den Ecken von Räumen. Schnapp dir noch den **Flammenwerfer** aus der Waffentruhe, bevor du durch die Löcher vorne springst und so zurück zum Schiff gelangst.

Bonus Raumstation

Charakter: Egal

Erkunde gründlich das dritte Untergeschoss der Raumstation. Du kannst einen Totempfahl finden, der in einem der Seitenräume versteckt ist (unter dem Raum mit einem Tribal und einer Jet-Rampe). Wenn du den Pfahl berührst, kannst du im Raumstations-Level im Mehrspieler-Bereich des Games spielen.

Die Diamantenmine

Level S-2

Die Landung (zu rettende Tribals: 5)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

1 bis 5

Wenn du zum Ende des Randbereiches von Goldwood kommst, landest du auf diesem einsamen Mond, wo die Tribals seltene Diamanten abbauen, um ihre Maschinen anzutreiben. Die Aufgabe ist hier wirklich leicht – wenn du nicht alle Tribals in diesem Bereich retten kannst, musst du unserer Meinung nach ein ernstes Problem haben. Schließlich sind hier keine von Mizars Drohnen, und der gesamte Level besteht aus nur zwei kleinen Bereichen. Es ist wirklich ein Kinderspiel, diesen Level abzuschließen, ohne jemanden zu verletzen.

Schiffsteil

Die Radarschüssel

Charakter: Egal

Dies ist eines der lustigsten, aber auch lästigsten Schiffsteile, die du finden musst. Renne durch den Steinbruch, bis du den großen Raum am Ende erreichst, der mit der rotierenden Maschine in der Mitte. Deine Aufgabe hier ist es, die grünen Diamanten abzuschießen, damit sie sich zur Öffnung der Maschine hinbewegen. Wenn sie nah genug sind, saugt die Maschine die Diamanten an und verwandelt sie in Energie. Du musst die Maschine die ganze Zeit mit Diamanten versorgen, damit sie genug Energie lädt und einen Strahl zum Satelliten oben aussendet. Die Höhe des Strahls zeigt dir, wieviel Energie die Maschine schon geladen hat. Wenn du aufhörst, Diamanten in die Öffnung zu schießen, sinkt der Strahl wieder. Verstreue die Diamanten ein wenig, damit die Maschine sie nach und nach ansaugt, statt alle auf einmal. Auf diese Weise kommst du schneller an dein Ziel. Wenn

der Satellit die herannahenden Meteore zerstört hat, kannst du zurückgehen und in einer der Hütten mit Magnus reden. Du erhältst dann die Radarschüssel.

SS Anubis

Level 2-1

Der Schutzwall (zu rettende Tribals: 10)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

1 und 2

Im ersten Bereich des Schutzwalles musst du gut aufpassen, wenn du die lila Termiten im flachen Graben ausschaltest: Ziele mit deinem Maschinengewehr lieber auf den Kopf als auf etwas Explosiveres. Wenn du nicht vorsichtig genug bist, vernichtest du die beiden Tribals, die vor der Termiten hocken. Versuche nicht, sie zu retten, bevor die Termiten tot ist, sonst könnten sie im Laserfeuer sterben, das eigentlich für dich bestimmt ist!

3

Wenn du den Generatorraum erreichst, musst du zu den Kisten hinüberrennen und alle Drohnen abschießen. Springe dann hoch und rette den Tribal, der alles von seinem Aussichtspunkt oben auf den Kisten beobachtet hat.

4 bis 10

Wenn du den Rest der Tribals im Schutzwall der SS Anubis retten willst, musst du alle Kraftfelder im Gefängnisbereich deaktivieren. Die meisten Tribals werden dort gefangen gehalten, wo du Vela getroffen hast. Diese Aufgabe ist nicht ganz leicht, denn die Kontrolltafeln, die du dazu zerstören musst, befinden sich an den seltsamsten Orten. Eine gute

Methode sie zu finden ist, an den unwahrscheinlichsten Orten zu suchen. Aber du könntest natürlich auch einfach einen Blick auf die Liste unten werfen...

Kontrolltafel A

Sobald du den ersten Bereich gesäubert hast, stelle dich mit dem Gesicht zur Tür, durch die du hereinkamst. Schau nach oben links, über den Sims, der zum Lagerhaus führt. Die Kontrolltafel ist in der Ecke. Zücke die Pistole und ziele gut. Zerstöre die Tafel mit ein paar gut platzierten Schüssen.

Kontrolltafel B

Gehe in den nächsten Bereich mit den riesigen, metallenen Trommeln. Aber bevor du dich um irgendwelche Drohnen oder Flyer kümmerst, solltest du dich in der Türöffnung umdrehen und die Kontrolltafel finden: an der Mauer in der Tür links.

Kontrolltafel C

Wenn du im Generatorraum bist, solltest du zu den Kisten in der Ecke laufen, wo der dritte Tribal ist. Eine weitere Kontrolltafel befindet sich an der Mauer direkt hinter ihm. Vermutlich wirst du die Tafel sowieso zerschießen, während du versuchst die Drohnen zu töten!

Kontrolltafel D

Wenn du vor der Kontrolltafel C stehst, zücke dein Scharfschützengewehr und schau nach oben unter das Dach. Wenn du in die obere rechte Ecke guckst, solltest du eine weitere Kontrolltafel ganz oben an der Mauer entdecken – falls nicht, gehe ein Stück nach vorne, so dass die Strahlen deine Sicht nicht mehr versperren. Schieße die Tafel ab!

Kontrolltafel E

Laufe über die bewegliche Plattform hinüber zur anderen Seite des Generators. Drehe dich dann um und schau zum gegenüberliegenden

Sims. Wenn du links nach unten guckst, siehst du eine Kontrolltafel in der Nähe des Grabengrundes. Zerstöre die Tafel, aber falle nicht in den Graben!

Kontrolltafel F

Wenn du den Frachtraum mit dem Fließband betrittst, solltest du nach ganz oben zur Mauer gegenüber der Tür schauen, durch die du gekommen bist. Zwar kannst du dein Schärfschützengewehr benutzen, um die Kontrolltafel zu finden, aber eigentlich kannst du sie auch mit deiner Pistole abschießen – es ist ein recht einfaches Ziel.

Kontrolltafel G

Diese Tafel kannst du nicht übersehen – wenn du in den Gefängnisbereich gehst, befindet sie sich an der Mauer neben der ersten Zelle links. Wenn du die Tafel zerstört hast, kannst du den Tribal in der Zelle retten.

Bonus Blaue Drohne

Charakter: Egal

Wenn du im Raum mit dem riesigen Fließband bist, gehe zur anderen Seite und zerschieße die Glasmauer an der Seite. Renne durch die Öffnung und gelange unter das Dach über dem Generatorraum. Wenn du vorsichtig über die Strahlen zur anderen Seite rennst, findest du ganz links einen Totempfahl. Dadurch, dass du ihn berührst, kannst du im Mehrspieler-Abschnitt die blaue Drohne spielen.

Floyd-Mission

Expertenmedaille: 8 Gegenstände, 4 Ziele, höchstens 55 Sekunden

Sobald du den Dachbereich über dem Generatorraum durchquert hast, kannst du durch die nächste Tür in den Lüftungsschacht gelangen. Renne durch den Gang und krieche durch den engen Tunnel, um die

zweite Floyd-Mission zu finden. Das Ziel diesmal ist es, die Platinen aufzusammeln und die zwei Hauptkontrolltafeln abzuschießen, bevor du den Level so schnell wie möglich verlässt. Um die Goldmedaille (und die Ohrwatte, die später nützlich wird) zu erhalten, musst du acht Platinen sammeln, vier Kontrolltafeln treffen und es in weniger als einer Minute zum Ausgang schaffen. Es mag zunächst unmöglich erscheinen, aber eigentlich ist es ganz einfach: Im zweiten Raum kannst du nicht nur eine Extra-Kontrolltafel vor dir abschießen, sondern dir auch die Hauptstromquelle direkt unter dir schnappen. Das schaltet die Kraftfelder aus, die die Abkürzung in der Ecke vorne rechts im zweiten Raum blockieren. Benutze die Öffnung, um den ganzen letzten Abschnitt des Levels abzukürzen und erreiche so das Ende noch rechtzeitig!

Level 2-2

Das Lagerhaus (zu rettende Tribals: 14)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

Als Hauptlagerraum der SS Anubis ist der Frachtraum nicht schwer zu finden. Wenn du dort hinaufkletterst, wo du die Plasmaflinte aufgesammelt hast, gelangst du zu einem langen Gang, der durch den oberen Teil des Raumes führt. Renne ihn entlang zur Tür am Ende und gehe hindurch auf einen Sims um den oberen Teil des ersten Laderaums herum. Falle nicht hinunter! Renne rechts um den Sims herum und gehe durch die nächste Tür an der Seite. Du betrittst das Lagerhaus.

1 bis 5

Das Lagerhaus ist einfach ein riesiger Raum voller Kistenstapel, die bis zur Decke reichen. Hier gibt es nichts außer Drohnen, ein paar Heckenschützen und der lila Termite. Renne also herum und schieße alles ab. Verliere aber nicht die Orientierung: Das komplizierte Labyrinth aus ähnlich aussehenden Kisten erschwert es, sich zu erinnern, wo man war. Schließlich aber wirst du eine Tür sehen, in der Mauer links auf der anderen Seite des Lagerhauses (gegenüber der Seite, von wo du

hereinkamst). Gehe hindurch und finde einen kleinen Raum mit einigen Kisten darin. Hier gibt es fünf Tribals zu retten – aber auch eine gemeine Drohne, die versucht, die Tribals zu töten. Vernichte die Drohne mit ein paar gut gezielten Schüssen, bevor du dir die wuscheligen Kreaturen schnappst. Verlasse den Raum erst dann, wenn du alle fünf hast!

6 bis 14

Wenn du zurück im Lagerhaus bist, musst du weiter deinen Weg durch das Kisten-Labyrinth finden, bis du auf eine andere Tür stößt. Wenn du hindurchgehst, findest du eine Startrampe, auf der dein Schiff wartet. Aber steige noch nicht ein! Es gibt schließlich noch neun weitere Tribals, die du in diesem Level retten sollst. Die meisten sind einfach zu finden, aber du musst vorsichtig sein, wenn du dir diejenigen schnappst, die um die Laderampe herumlaufen. Wenn du nämlich zu nah an dein Schiff herankommst, verlässt du den Level, ohne alle Tribals zu haben und musst alles noch einmal machen! Argh! Sobald du alle Tribals hast, kannst du endlich in dein Schiff springen.

Level 2-3 Die Passage (zu rettende Tribals: 8)

Charakter: Egal

Bedingungen: Jetpacks

Du wirst die Passage der SS Anubis nicht betreten können, bevor du dein Jetpack-Power-Up erhalten hast. Wenn du es hast, solltest du die Kisten in der rechten Ecke des Startraums hochklettern (dorthin, wo du die Plasmaflinte aufgesammelt hast) und dann den Sims entlanglaufen, der zum Lagerhaus führt. Du wirst sehen, dass ein kleiner Abschnitt des Weges nach links herauschaut – am Ende befindet sich eine Jetpack-Rampe, mit der du deine Jets aufladen kannst. Jetzt kannst du mit den Jets hinüber zur Tür ganz oben in der Mauer vor dir fliegen. Gehe durch diesen Eingang, und du betrittst den Durchgang.

1 und 2

Im ersten Abschnitt der Passage, nachdem du durch den Glastunnel und den Hang hinunter zum Abschnitt unten gelaufen bist, musst du von deinem Jetpack reichlich Gebrauch machen. Du musst so viel aufladen, wie du kannst, und dann den gefährlichen Schacht hinunterfliegen. Du kannst auf den kleinen Simsen entlang des Weges landen, um auf den Jetpack-Rampen aufzuladen. Passe auf die Heckenschützen auf, die in den Nischen sitzen. Bereite dich darauf vor, in einen Geheimbereich zu schauen, um die ersten zwei Tribals zu retten: Sobald du den kleinen, einzelnen Gang erreichst, durch den elektrische Strahlen schimmern, solltest du dich eng an die rechte Mauer halten – eine versteckte Luke öffnet sich, so dass du einen kleinen Raum betreten kannst. Innen befinden sich zwei Tribals, die du retten kannst.

3 bis 8

Die letzte große Gruppe von Tribals ist leicht zu finden – wenn du es durch den langen Schacht geschafft hast und hindurch in einen großen, offenen Raum gekommen bist, musst du weiter durch die Türen in den Raum am Ende des Ganges gehen. Nun musst du dich umdrehen und den ganzen Weg zurück zum Anfang des Levels laufen, um hinauszukommen. Aber bevor du das tust, rette die Gruppe Tribals auf einer Plattform am Ende des Raumes.

Schiffsteil Flosse

Charakter: Egal

Auf halbem Weg durch den Durchgang solltest du dir den kleinen Raum an der Seite des großen Raumes genauer ansehen. Innen findest du Magnus. Rede mit ihm, und er gibt dir die Schiffsflosse.

Der Weg

Level S-3

Der Gipfel (zu rettende Tribals: 6)

Charakter: Juno

Bedingungen: Jetpacks, Brechstange

Wenn du vom Lagerhaus der SS Anubis aus ein kurzes Stück mit deinem Schiff fliegst, kommst du zum höchsten Punkt des Weges. Dies ist ein unglaublich kurzer Level, für den du nicht länger als ein paar Minuten brauchst. Allerdings solltest du auf keinen Fall vergessen, die Waffentruhe im kleinen Gebäudekomplex zu öffnen und dir die **Zielsuchraketen** zu schnappen. Benutze dann deine Brechstange, um dich in den unteren Tunnelbereich des Levels fallen zu lassen.

1 und 2

Renne den langen Weg entlang zum Hauptgebäude und starte dein Jetpack, indem du die Rampe links vom Eingang benutzt. Drücke dann auf die Stellerrakete und fliege auf das Dach des Gebäudes. Hier findest du den ersten Tribal. Schaul auf die Seite des Daches, und du entdeckst eine kleine Säule mit einem zweiten Tribal oben darauf. Passe auf, nicht in den Abgrund zu fallen, und denke an ausreichend Treibstoff, wenn du ihn rettst!

3 und 4

Lasse dich zurück nach unten fallen, zur Vorderseite des Gebäudekomplexes, und lade dein Jetpack wieder auf. Schaul vorsichtig über den Balkon. Du entdeckst einen schmalen Sims unter dir mit einem Tribal darauf – lasse dich fallen und rette ihn. Benutze dann deine Stellerraketen, um wieder nach oben zu fliegen und neben dem Gebäudekomplex zu landen. Fülle dein Jetpack noch einmal auf und renne zur anderen Seite des Gebäudes. Hier schaul du wieder vom Sims hinunter: ein weiterer schmaler Sims mit einem Tribal darauf. Du musst also wieder nach unten springen, ihn retten, dein Jetpack benutzen und nach oben kommen, bevor dir der Treibstoff ausgeht.

5 und 6

Töte alle Drohnen außerhalb des Gebäudekomplexes, um die Lebenskraft-Tür zu öffnen und hindurchzugehen. Lasse dich durch die Falltür fallen, sobald sie sich öffnet, und renne durch die wassergefüllten Tunnels. Schieße dabei weitere Drohnen ab. Auf halbem Wege triffst du die letzten zwei Tribals, die sich in diesem Bereich verstecken. Rette sie und laufe dann weiter durch den Gang zum Lift am Ende. Benutze ihn, um zurück zur Oberfläche zu gelangen. Renne dann wieder den Weg hinunter zur Startrampe.

Bonus Rith Essa-Mine

Charakter: Egal

Renne hinunter zum Hauptgebäude und benutze die Jetpack-Rampe links um die Ecke, um dein Jetpack aufzuladen. Fliege hinauf zum Dach des Gebäudes und schaue nach links. Du siehst einen Totempfahl, der die Rith Essa-Mine als Mehrspieler-Level öffnet.

Tawfret

Level 3-1

Das Moor (zu rettende Tribals: 10)

Charakter: Juno

Bedingungen: Brechstange

Dies ist einer der Bereiche, zu denen du nach deinem ersten Besuch auf dem Weg zu Mizars Palast zurückkehren musst. Du hattest nicht das richtige Werkzeug, um alle Tribals beim ersten Mal zu retten. Aber jetzt, wo du die Brechstange hast, kannst du die verschlossene Falltür in der zerstörten Kirche öffnen und alle Tribals retten!

1 und 2

Renne aus dem Landebereich hinaus und in die erste Sumpfreion. Wenn du dich an den trockenen Pfad hältst und alle Zombie-Drohnen und Termiten, die du findest, mit deiner Plasmaflinte vernichtest (denk daran: schieß ihnen in den Kopf), öffnet sich die Lebenskraft-Tür rechts hinter den zerstörten Hütten. Renne hindurch bis dorthin, wo du einen von Junos Gemini-Containern aufgesammelt hast. Wenn du den Nebel zwischen den Bäumen untersuchst, findest du zwei Tribals, die sich vor den Zombies verstecken.

3

Gehe zurück zum Hauptmoor und renne durch die Öffnung am Ende des Pfades. Du gelangst zum zerstörten Friedhof. Wenn du hinüber zu den Kirchenruinen im hinteren Teil des Bereichs gehst, findest du einen Tribal, der oben auf der rechten zerstörten Mauer steht. Benutze die zackigen Kanten als Stufen, um die Mauer hinaufzuklettern, und springe hoch, um den Tribal zu retten.

4 und 5

Zücke deinen Dreifach-Raketenwerfer und untersuche die drei Krypten auf dem Friedhof. Wenn du die Türen mit Raketen zerstörst, kannst du hineingehen und den Bonus aufsammeln. Betrete die Krypta rechts und rette die zwei Tribals, die dort kauern.

6 bis 10

Gehe nun zum Altar in der zerstörten Kirche und lasse dich durch die Falltür in den Raum darunter fallen. Rette den Tribal, der vor dir steht, und laufe dann zu dem Vorzimmer an der Seite. Wenn sich die Tür öffnet, zeigt sich entweder ein Tribal (den du retten solltest, indem du hineinrennst) oder eine Zombie-Drohne (die mit einer Dreifachrakete begrüßt werden sollte). Sobald alle Räume gesäubert sind und du drei Tribals gerettet hast, öffnet sich die Lebenskraft-Tür am Ende, und du kannst den letzten Tribal dieses Levels retten.

Level 3-2

Die Brücke (zu rettende Tribals: 12)

Charakter: Juno

Bedingungen: Brechstange

1 bis 4

Sobald du den Level betrittst, musst du auf den hölzernen Weg rennen und dem Laserfeuer der Flyer ausweichen, die von unten heraufschwirren. Mit dieser Methode kannst du die vier Tribals retten. Einer befindet sich hinter der ersten Säule, zwei weitere suchen Schutz auf der anderen Seite der nächsten Säule, und der letzte Tribal sitzt in der Nähe der letzten Säule.

5 und 6

Lasse dich von der Brücke fallen und gehe durch die Öffnung auf die andere Seite des Wassers. Laufe durch den extrem langen Sumpfabschnitt, bis du die Lichtung erreichst, auf der du ursprünglich Floyd gerettet hast. Die restlichen Tribals sind alle hier in der Gegend. Gehe zunächst zur Tür neben dem Turm, wo Floyd war. Zerschiesse die Tür mit einer Dreifachrakete. Betrete den Turm und zünde ein Lichtsignal an, um den Raum zu erhellen. Du wirst eine Reihe Simse sehen, die an der Mauer hinauf zur Decke führen. Wenn du die Plattformen hochkletterst, erreichst du den oberen Bereich, wo zwei Tribals auf dich warten.

7

Lasse dich zurück auf den Boden fallen und gehe durch die Falltür in die unterirdischen Tunneln. Folge dem dunklen Pfad in den Raum, in dem du eines von Floyds fehlenden Teilen gefunden hast. Wenn du einen Blick in die Ecke wirfst, findest du einen weiteren Tribal, der sich im Dunkeln versteckt.

8

Kehre zurück zum äußeren Bereich und renne hinüber zum Kirchenähnlichen Gebäude. Gehe um die rechte Seite des Gebäudes herum

und durch die Türöffnung des Gebäudes daneben. Töte vorsichtig die Drohne (obwohl sie sich ergibt) und schnappe dir dann den Tribal, der auf dem Tisch steht.

9 und 10

Gehe zurück nach draußen und klettere auf das Dach der Kirche. Lasse dich durch den Kamin hinunterfallen. Wieder in den unterirdischen Tunnels, drehe dich nach links und folge dem Pfad. Benutze dann einige Dreifachraketen, um die erste Kiste auf der Mauer zu beschießen. Ein Geheimgang öffnet sich. Klettere hinein, und du findest zwei weitere Tribals.

11 und 12

Kehre zum Haupttunnel zurück und folge dem Pfad. Wenn du das offene Gebiet erreichst, musst du dich nach rechts drehen und in der Ecke nach den letzten zwei Tribals in diesem Brückenabschnitt suchen.

Bonus Käfer-Termite

Charakter: Vela

Lasse dich von der Brücke im ersten Bereich fallen und tauche in das Wasser darunter. Schwimme herum, bis du die kleine Insel findest, aus der Luftblasen aufsteigen. Es gibt einen schmalen Gang unter Wasser, dort wo die Blasen herkommen. Schwimme hinein und berühre den Totempfahl. Dies ermöglicht es dir, die Käfer-Termite als Mehrspieler-Charakter zu spielen.

Bonus Zombie-Termite

Charakter: Lupus

Ebenfalls im ersten Bereich mit der hölzernen Brücke musst du alle Feinde vernichten und dann auf den höchsten Punkt der Brücke klettern.

Drehe dich nach rechts und springe von der Plattform. Mit Lupus' Jets kannst du sanft auf dem schmalen Sims mit der Hütte gegenüber landen. Gehe durch die Lebenskraft-Tür und berühre den Totempfahl innen. So kannst du die Zombie-Termite im Mehrspielermodus spielen.

Schiffsteil Frachtschlüssel

Charakter: Vela

Gehe durch den Brückenbereich von Tawfret, bis du zu dem Baum kommst, auf dem Gimlets Hose hing. Tauche hinunter und schwimme durch die kleine Öffnung unter dem Baum. Dort triffst du wieder auf Gimlet – er gibt dir den Frachtschlüssel, wenn du ihn nett darum bittest...

Level 3-3 Das Schloss (zu rettende Tribals: 6)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

1

Gehe in das Schloss und erschieße alle Drohnen. Gehe durch das erste Lebenskraft-Tor, bis du den Wasserfall erreichst. Betrete aber nicht den Bereich mit Heckenschützen und einem großen Teich zum Durchschwimmen, sondern gehe nach links in den Wassergang und schwimme um die Ecke. Wenn du schließlich am Ende des Tunnels bist, triffst du einen Tribal, der verzweifelt darauf wartet, gerettet zu werden.

2 und 3

Gehe weiter durch den inneren, heiligen Bereich des Schlosses und töte alle Drohnen mit Riot-Schilden, die du triffst. Benutze dazu die Shurikens, um Munition zu sparen. Passe auf eine dunkle Nische auf der linken Seite auf, denn dort drinnen sind zwei weitere Tribals. Beschieße die Drohnen nicht mit schwerer Artillerie, sonst tötest du vielleicht auch die Tribals!

4

Schließlich wirst du einen langen Korridor mit von Fackeln beleuchteten Säulen betreten. Renne den Hauptpfad hinunter und gehe links hinter die Säulen. In der Ecke wartet ein Tribal auf dich.

5 und 6

Die letzten zwei Tribals kannst du kaum verfehlen (außer, du tötest sie aus Versehen). Schieße dich weiter durch die Drohnen, bis du zu dem Platz kommst, wo du den Killer-Hirschkäfer getroffen hast. Kurz vor dem Eingang zum großen Raum findest du die letzten beiden Tribals. Sei vorsichtig und schlachte sie nicht ab!

Sekhmet

Level 4-1

Das Kampfschiff (zu rettende Tribals: 15)

Charakter: Juno

Bedingungen: Keine

1 bis 4

Noch bevor du den Hauptbereich des Kampfschiffs betrittst, solltest du die Gegend um die Landerampe herum untersuchen, wo du ursprünglich Midge getroffen hast. Suche zwischen allen Kisten, und du kannst ohne Probleme vier Tribals retten.

5 und 6

Gehe durch die Tür links in das Hauptschiff. Renne den Weg entlang, an der Tür mit dem roten Schlüssel vorbei auf den erhöhten Sims im nächsten Raum. Wenn du auf die erste metallene Felsnase rennst, findest du eine Jetpack-Rampe, auf der du aufladen kannst. Drücke auf die Steuerrakete und fliege über die Kluft vorne. Du erreichst den schmalen Weg gegenüber. Jetzt kannst du entweder nach links oder

rechts gehen und dem Pfad ganz um das Schiff herum folgen. Auf dem Weg zu deiner Ausgangsposition findest du zwei weitere Tribals.

7 bis 9

Wenn du merkst, dass du im Kreis läufst, lasse dich hinunter zur Ebene auf dem Boden fallen und renne zurück zur Landerampe. Gehe durch die Lebenskraft-Tür am Ende des Kanals. Dort hast du als Vela das Maschinengewehr aufgesammelt (vergiss nicht, die Drohnen zu töten, damit sich die Tür öffnet). Gehe weiter durch die Tür mit dem grünen Schlüssel und klettere den Hang rechts hinauf. Gehe durch die Tür, am kleinen Raum vorbei, in dem die Flyer sind. Du gelangst in den Raum, in dem du den grünen Schlüssel erhalten hast. Zerschütze das Glas und lade auf der Jetpack-Rampe auf. Schaul dann hinauf und zerschütze die zwei Glastafeln unter der Decke, bevor du hinauf auf die kleinen Simse um die Mauern fliegst. Wenn du weiter nach oben fliegst und immer wieder auflädst (passe auf die Flyer auf, die auftauchen), findest du drei Tribals.

10 bis 13

Lasse dich zurück nach unten fallen und gehe weiter zurück durch den Level in den Liftbereich. Du kannst dein Jetpack mit der Rampe in der Ecke starten und dann durch die nächsten drei Räume fliegen. Sammle unterwegs die Tribals ein, aber passe auf die Drohnen auf, die die Tribals mit einer verirrten Kugel erwischen könnten. In den ersten zwei Räumen befindet sich jeweils ein Tribal; im letzten zwei weitere, die allerdings von einer Drohne bewacht werden!

14 und 15

Lasse dich am Ende wieder nach unten fallen und renne durch die Tür in den Lavaraum. Da du als Juno spielst, kannst du dich nach unten fallen lassen und durch die Lava laufen – Junos Füße sind geschützt.. Renne also über die Lava und dann nach rechts hinüber. Betrete das Rohr in der Mauer. Renne durch das Tor in den kleinen Raum und klettere dann auf die Rampe auf der Seite in einen noch kleineren

LEVELGEHEIMNISSE

Bereich. Hier sind die letzten zwei Tribals. Wenn du die Rampe wieder nach unten gehst, kannst du außerdem noch eine Truhe öffnen und dir den **blauen Schlüssel** schnappen.

Bonus Männlicher Tribal

Charakter: Lupus

Gehe zum Frachtraum, in dem du ursprünglich Fishface getroffen hast. Nutze Lupus' purpurnen Schlüssel und gehe hindurch in den Kanalbereich. Schweben den Kanal entlang und erschieße alle Drohnen und Flyer. Wenn du schließlich das Ende erreichst, findest du einen Totempfahl.

Bonus Metall-Termite

Charakter: Lupus

Gehe als Lupus ganz zum Ende des Levels und klettere den großen Spiralweg zum Ausgang hoch. Töte dabei alle Drohnen. Wenn du ganz oben bist, musst du dich nach links drehen und mit dem Gesicht zur Hauptsäule stehen. Jetzt solltest du einen Totempfahl auf dem Sims gegenüber entdecken. Fliege mit Lupus' Hover Jets hinüber und berühre den Totempfahl. Dies aktiviert die Metall-Termite als spielbaren Charakter im Mehrspielermodus.

Wasserruine

Level S-4

Die verlorene Insel (zu rettende Tribals: 8)

Charakter: Lupus

Bedingungen: Keine

Wenn du die Wasserruine erreichen willst, musst du einen kleinen Umweg im Sekhmet-Kampfschiff machen. Benutze die Jetpack-Rampen im zweiten großen Raum, um hinüber zum schmalen Sims zu fliegen, der den ganzen Level umringt. Folge jetzt dem Weg durch die einzelnen Korridore, bis du nach draußen kommst. Nimm auf halbem Wege die Abzweigung nach links, um eine Laderampe mit deinem Schiff zu finden. Wenn du ins Schiff springst, bringt es dich zu den Wasserruinen. Aber wenn du hier nicht als Lupus spielst, kannst du es gleich vergessen – du wirst nie alle Tribals retten können.

1

Sobald du auf der Laderampe landest und das Schiff verlässt, musst du ums Schiff herum zur Rückseite gehen. Hier findest du einen einsamen Tribal, ganz allein. Rette ihn, bevor er anfängt zu weinen!

2 und 3

Drehe dich um und gehe zu den Burgruinen. Bewege dich nach links, sobald der Pfad ins Wasser sinkt. Hier schauen Steinblöcke aus dem Wasser heraus. Auf den Felsen stehen zwei weitere Tribals. Mit Lupus' Hover Jets kannst du sie beide retten.

4 bis 8

Gehe hinüber zur Hauptburg und erkunde das Gebiet. Einer der Tribals versteckt sich hier hinter einer Säule. Benutze die herumliegenden Backsteine als Plattform, um nach oben auf die zerstörte Mauer zu gelangen. Hier musst du dich sehr vorsichtig bewegen und deine Hover Jets benutzen, damit du nicht hinunterfällst. Die letzten vier Tribals hocken ganz oben auf der Burgmauer. Wenn du sie alle hast, kannst du zurück zur Startrampe rennen und ins Schiff springen, um den Planeten zu verlassen.

Schiffsteil Stickstofftank

Charakter: Vela

Springe von der Landerampe ins Wasser und schwimme auf die Ruinen zu. Begib dich zur rechten Seite und betrete den Geheimgang unter der Insel. Innen findest du den Stickstofftank auf einem Sockel.

Schiffsteil Die Energiezelle

Charakter: Egal

Wenn du es geschafft hast, dir eine Goldmedaille bei der SS Anubis Floyd-Mission zu verdienen, bekommst du die Ohrwatte. Besuche die Wasserruine mit dem Charakter, der die Ohrwatte gewonnen hat, und gib sie dem Ivana-Bär, der in der Ecke der Ruinen sitzt. Er wird dir dafür die Energiezelle geben.

Cerulean

Level 5-1

Die Düne (zu rettende Tribals: 8)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

Wenn du nicht beim ersten Mal alle Tribals im Bereich gerettet hast... Mensch, warum bloß nicht? Sie sind so einfach zu finden! Naja, also wenn du nicht alle finden konntest oder einige von ihnen abgeschlachtet hast, verraten wir dir, wo du sie alle retten kannst...

1 bis 6

Wie kann man nur diese riesige Gruppe Tribals übersehen? Sobald du über die große Wüstenebene gerannt bist und das Steingebilde auf der anderen Seite betreten hast, befindest du dich im Lagerraum.

Insgesamt gibt es hier sechs Tribals: Einer rennt auf dich zu, wenn du hereinkommst, zwei befinden sich auf dem Sims vor dir und weitere drei auf einer Plattform hinter dir. Geht es noch einfacher?

7 und 8

Gehe weiter durch die unterirdischen Höhlen, bis du endlich die Startrampe erreichst, wo dein Schiff wartet. Wenn du um das Schiff herumrennst und einen Blick hinter die seltsame Rampenstruktur wirfst, kannst du die letzten beiden Tribals retten.

Bonus Der König des Hügels

Charakter: Egal

Eigentlich solltest du diesen Totempfahl berührt haben, als du zum ersten Mal durch die Cerulean-Düne kamst, aber falls nicht, gibt es hier eine weitere Chance, den 'König des Hügels'-Level im Mehrspielermodus zu öffnen. Untersuche den kleinen Lagerraum, in dem einige Tribals festgehalten werden, direkt vor der größeren grünen Höhle. Der Totempfahl befindet sich an der Mauer an der Seite.

Ichor

Level 6-1 Die Militärbasis (zu rettende Tribals: 16)

Charakter: Lupus

Bedingungen: Keine

1 bis 4

Du musst zuerst einen recht weiten Weg ins Zentrum der Militärbasis zurücklegen, bevor du anfangen kannst, die Tribals zu retten. Wenn du in die Basis gerannt bist und den ersten Drohnenbereich gesäubert

hast, findest du einen großen Raum in der Form eines 'L'. Sei vorsichtig: Beim Betreten des Raumes wirft der riesige Cyborg-Käfer Bomben auf dich! Lösche ihn schnell mit ein paar Zielsuchraketen aus und gehe dann dorthin, wo er vorher stand. Du findest zwei Tribals hinter einem Faß (schieße nicht auf das Faß, sonst tötest du dabei die Tribals). Wenn du weiter um die Ecke gehst und den Hang dort hinunterschaut, entdeckst du zwei weitere Tribals hinter einer Gruppe von Octopods. Töte die Bösewichter und renne dann hinunter, um die Tribals zu retten.

5 bis 7

Gehe durch die Lebenskraft-Tür gegenüber in den nächsten Raum. Beeile dich, die Tribals hier zu retten. Zwei von ihnen sind gut zu sehen und kurz davor, von Drohnen erschossen zu werden! Renne zur vorderen rechten Ecke und in die hintere linke Ecke um sie zu retten. Töte dann die Drohnen. Passe auf die zwei Heckenschützen auf den Fässern auf und sei vorsichtig, wenn du den Schützen rechts erschießt, denn der letzte Tribal in diesem Bereich ist direkt neben ihm. Wenn der Bereich gesäubert ist, kannst du dein Jetpack auf der nahen Rampe aufladen und hinauffliegen, um den nächsten Tribal zu retten.

8 und 9

Renne in den Kolbenraum – gehe um die höchste Ebene herum an den ersten zwei Kolben vorbei und drehe dich dann nach links, wo du zwei Tribals auf einem entfernten Sims entdeckst. Du kannst mit Lupus' Hover Jets hinüberfliegen, sie retten und wieder zurück zum Kolbensims fliegen. Anschließend solltest du durch die Lebenskraft-Tür gehen (denke daran, die lila Termiten darunter zu töten, damit sich die Tür öffnet).

10 bis 12

Durch die Lebenskraft-Tür gelangst du zurück in den Schalterraum. Zum Glück musst du nicht die Schalter betätigen, um die Plattformen zu bewegen: Lupus kann einfach mit seinen Hover Jets über die Abgründe fliegen. Drehe dich nach links und schaue zur hinteren Ecke gegenüber

des Ausgangs. Du entdeckst drei Tribals; also fliege hinüber und rette sie. Danach musst du dich nach rechts wenden und zum Ausgang gelangen.

13 bis 16

Hier ist wieder der gefürchtete Raum mit den fliegenden Plattformen! Aber zum Glück gibt es ja den Jetpack, so dass du die Plattformen gar nicht benutzen musst, um die letzten vier Tribals zu retten. Starte einfach dein Jetpack mit der Rampe nahe der gegenüberliegenden Mauer und fliege dann durch den Raum. So kannst du die pelzigen Kerlchen von ihren Aussichtspunkten abholen.

Floyd-Mission

Expertenmedaille: mindestens 50 Gegenstände, höchstens 55 Sekunden

Zerstöre die Glasmauer im ersten Raum in der Militärbasis. So findest du Floyds dritte Mission. Das Ziel hier ist es, durch die Gänge zu fliegen, dabei Ölkannen aufzusammeln und innerhalb der erlaubten Zeit bis zum Ende zu kommen. Um die begehrte Goldmedaille (und den Arcade-Chip, den du später im Spiel gebrauchen kannst) zu erhalten, musst du wenigsten 40 Ölkannen aufsammeln und es zum Ende in weniger als einer Minute schaffen.

Schiffsteil Lupus' Schlüssel

Charakter: Lupus

Wenn du schließlich zurück im Raum mit den vier Plattformen bist, die sich schnell bewegen, solltest du dein Jetpack aufladen und hinauf durch die kleine Öffnung ganz oben in der Mauer fliegen. Die Tür öffnet sich aber nur, wenn du als Lupus spielst. Innen kannst du seinen Schlüssel aufsammeln.

Bonus

Die rote Drohne

Charakter: Juno

Im selben Raum mit den vier beweglichen Plattformen solltest du als Juno deinen Jetpack aufladen und hinauf zur Türöffnung auf einer erhöhten Plattform fliegen. Auf der anderen Seite findest einen großen Lavatsee. Mit Junos geschützten Füßen kannst du hinüberrennen und einen Totempfahl finden, der die rote Drohne im Mehrspielermodus als spielbaren Charakter aktiviert.

Level 6-2

Die Umgebung (zu rettende Tribals: 8)

Charakter: Juno/Vela

Bedingungen: Jetpacks, blauer Schlüssel

Es gibt zwei Wege, in diesen Level zu kommen: entweder durch die Tür mit dem blauen Schlüssel, die auf dem Übungsplatz der Militärbasis ist, oder durch den langen, gewundenen Tunnel entlang des erhöhten Weges auf dem Übungsplatz (ebenfalls durch eine Tür mit blauem Schlüssel blockiert). Beide Eingänge führen zum selben Ort, aber der letzte bringt dich auf den erhöhten Sims, was das Töten der Heckenschützen wesentlich vereinfacht.

Zunächst rennst du durch eine lange Schlucht, in der Heckenschützen von oben auf dich herab schießen (außer wenn du durch den erwähnten zweiten Weg in den Level kommst). Ignoriere sie oder schieß sie ab – es ist ganz und gar deine Entscheidung. Allerdings würde es nicht schaden, durch den großen Bogen am Ende der Schlucht/des Simses zu laufen. Du betrittst so den Heckenschützenraum, wo du wirklich Spaß haben wirst. Zücke dein Scharfschützengewehr und ziele durch die schmalen Fenster links und rechts. So kannst du die riesige Armee von Drohnen ausschalten, die sich im sandigen Bereich unter dir befindet. Du musst sie alle töten, bevor sich die Lebenskraft-Tür in der Mitte des Raumes öffnet. Also beeile dich und verschwende keine Munition!

1

Wenn du den großen Raum dahinter betrittst, solltest du auf die Drohnen mit den Riot-Schilden aufpassen. Sprengstoff hilft hier zwar auch, aber besser ist es, wenn du die Shurikens benutzt. Renne dann nach vorne bis ganz zum Ende des Raumes und schaue hinter das Hindernis. Der erste Tribal versteckt sich in der Ecke.

2 und 3

Drehe dich um und renne zurück zum Anfang des Raumes. Fülle dein Jetpack auf der Rampe rechts direkt vor der Tür auf. Anschließend musst du dich nach rechts drehen, so dass du zur Mauer schaust. Fliege hinauf und betrete ein kleines Rohr in der Mitte. Drücke den B-Knopf, um hineinzukriechen. In der Röhre kannst du zwei Tribals retten, die auf halbem Wege feststecken. Gehe aber nicht weiter bis zum Ende, sondern krieche rückwärts und lasse dich auf den Boden fallen. Renne dann in den Raum, in dem der erste Tribal war, und fülle noch mal den Jetpack auf, bevor du gehst.

4 bis 6

Passe wieder auf die Drohnen mit Riot-Schilden auf, wenn du weitergehst und durch den gewundenen Raum rennst, wo du drei weitere Tribals findest. Du musst nach oben zum höchsten Punkt der Hindernisse fliegen, um zwei von ihnen zu retten. Schaue dann hinter den Hindernissen in den dunklen Ecken nach dem dritten Tribal. Lasse ihn bloß nicht im Kugelhagel sterben! Wenn du das Ende des Raumes erreichst, musst du auf die vier großen Gatling-Schützen aufpassen, die auf dich warten. Wenn du etwas entfernt bleibst, kannst du dein Scharfschützengewehr benutzen, um sie niederzumachen: Ziele einfach auf ihre Köpfe und schaue dir an, wie sie in einem Funkenregen explodieren!

7 und 8

Die letzten zwei Tribals werden wie Gäste der Drohnen-Diskothek behandelt, obwohl sie das gar nicht wollen. Du kannst eine der beiden folgenden Methoden benutzen, um sie zu retten.

Der schwierige Weg: Renne durch den sandigen Bereich draußen und erschieße alle Drohnen und lila Termiten, bevor du versuchst, den heftigen Granatenangriff der Drohnen aus der Diskothek zu überleben (wahrscheinlich wirst du dabei ein paar Tribals töten). Oder...

Der leichte Weg: Benutze die Drohnen-Rampe innerhalb des Bogengangs links, um dich in eine Drohne zu verwandeln. Schleiche dich dann in die Bar. Niemand wird auch nur versuchen, dich zu töten, und du hast die Chance, die Käfer in ihrer 'natürlichen Umgebung' zu beobachten... zumindest so lange, bis du die zwei Tribals in der Ecke rettest und sie alle merken, dass sie von dir übertölpelt worden sind. Das Spiel ist vorbei – also nimm die Beine in die Hand!

Bonus Das 'Jeff und Barry-Rennen'

Charakter: Egal

Wenn du durch die Türöffnung rechts vom DJ-Stand in der Käfer-Bar gehst, findest du die Spiele. Wirf einen Mizar-Token in die Maschine links, und du kannst das Lieblingsspiel eines jeden Tribals spielen, das 'Jeff und Barry -Rennen'. Der Kurs ist recht einfach, aber an die Steuerung musst du dich erst ein wenig gewöhnen. Drücke den Knüppel einfach in die Richtung, in die du dich bewegen willst. Drücke den A-Knopf, um hochzufliegen, und den Abzug, um die Waffen abzufeuern, die du einsammelst. Wenn du es schaffst, der Erste bei dieser ersten Strecke zu sein, kannst du dieses Rennen auch im Mehrspielermodus spielen.

Bonus Das 'Jeff und Barry-Rennen 2'

Charakter: Egal

Wenn du dir in Floyds dritter Mission eine Goldmedaille verdient hast, bist du im Besitz des Arcade-Chips. Gehe damit in die Käfer-Bar und stecke ihn in die rechte Arcade-Maschine. So kannst du das 'Jeff und

Barry-Rennen 2' spielen! Dies ist eine härtere Version des ursprünglichen '*Jeff und Barry-Rennens*', mit mehr Kurven und einem Sprung über die Mitte der Strecke! Wenn du es schaffst, der Erste in dieser Version des Rennens zu werden, kannst du dieses Rennen auch im Mehrspielermodus spielen.

Bonus

Die Greenwood-Rennstrecke

Charakter: Egal

Wenn du beide Strecken des '*Jeff und Barry-Rennens*' geschafft hast, wird es Zeit, dich der ultimativen Herausforderung zu stellen! Das Ziel ist es, den Highscore auf beiden Maschinen zu knacken, indem du die besten Zeiten schlägst: 30 Sekunden auf der ersten und 40 Sekunden auf der zweiten Strecke. Das ist nicht ganz einfach, aber wenn du es schaffst, öffnest du die geheime 3-D-Rennstrecke im Mehrspielermodus.

Das Brutschiff

Level 7-1

Der Truppentransporter (zu rettende Tribals: 15)

Charakter: Vela

Bedingungen: Jetpacks

1 und 2

Gehe genauso wie beim letzten Mal durch das Brutschiff (den Lift hoch, töte die Flyer und laufe durch die Lebenskraft-Tür), bis du den ersten Raum mit beweglichen Plattformen erreichst. Schieße den Käfer gegenüber mit einer oder zwei Zielsuchraketen ab und drehe dich dann nach links. Dein erster Tribal sitzt in der Ecke des Raumes. Versuche aber nicht, die Plattformen zu überqueren, sondern lasse dich fallen und schaue in die Ecke dieses Kanalisationsraumes, wo du einen weiteren Tribal entdeckst.

3 und 4

Verlasse den Raum und renne durch den Hauptabschnitt des Abwasserkanals in den Raum direkt gegenüber des Weges. Wenn du ihn betrittst, wird eine Gruppe Flyer herabfallen und dich angreifen. Töte sie aber noch nicht, denn zwei Tribals befinden sich direkt unter ihnen. Renne hinüber und rette sie, bevor du den Flyern einheizt. Wenn du die Flyer vorher abschießt, werden die folgenden Explosionen die Tribals unten töten.

5 bis 7

Gehe zurück zum Hauptbereich des Abwasserkanals und durch die Tür vorne links. Sobald du drinnen bist, solltest du die Drohnen ignorieren und dich stattdessen in die kleine Wasseröffnung fallen lassen. Schwimme hindurch in den nächsten Bereich. Vernichte alle Drohnen im Abschnitt mit der niedrigen Decke und laufe dann durch die Lebenskraft-Tür. Du entdeckst den Raum hinter Glas an einer Wand des ersten Abschnitts (versuche nicht, das Glas zu zerschießen; es ist kugelsicher!). Rette die zwei Tribals, die auf dem Sims stehen, lasse dich dann fallen und öffne die Waffentruhe. Schnapp dir den **Shocker**, drehe dich um und rette den Tribal hoch oben auf einer Kiste. Zerstöre aber nicht die Kiste, sondern benutze die Rampe neben der Truhe um deinen Jetpack aufzuladen, so dass du nach oben zum Tribal fliegen kannst.

8

Gehe zurück durch die vorherigen Räume zum Hauptbereich des Abwasserkanals und laufe durch die große Tür rechts in den Startraum. Benutze wieder den Lift und renne durch den Bogengang auf den Weg über dem Abwasserkanal. Aber statt durch die Lebenskraft-Tür am Ende zu gehen, solltest du dich auf halbem Wege auf die Ebene darunter fallen lassen. Gehe dann nach rechts und zur Tür mit dem roten Schlüssel. Wenn du vor der Tür einen hohen Sprung machst, kannst du den Tribal retten, der sich oben auf dem Türrahmen befindet.

9 bis 12

Gehe durch die Tür mit dem roten Schlüssel und drehe dich um 180 Grad nach links um die Plattformen im nächsten Raum. Dann kannst die Tür mit dem grünen Schlüssel betreten. Du befindest dich in einem schmalen, einzelnen Gang, in dem überall Elektrizität ist. Wenn du es bis zum Ende des Ganges schaffst, ohne durchgeschmort zu werden, kannst du die vier Tribals retten, die dort auf dich warten.

13 bis 15

Gehe zurück zu den Wegen, bei denen du die Tür mit dem grünen Schlüssel geöffnet hast. Laufe weiter durch den Level, bis du in den Bereich mit den zwei Heckenschützen in den oberen Lüftungsschächten kommst. Sobald du diesen Raum betrittst, solltest du dich auf den Boden darunter fallen lassen und die fiese Drohne in Stücke schießen. Falls du das nicht tust, tötet sie nämlich alle Tribals, bevor du sie retten kannst! Wenn du die Drohne erledigt hast, musst du das seichte Wasser links und rechts untersuchen, denn so kannst du die letzten drei Tribals hier retten.

Bonus Grüne Drohne

Charakter: Lupus

Gehe durch den Frachtbereich des Brutschiffs (den Lift hoch, über die Gangway und durch die erste Lebenskraft-Tür, dann über die beweglichen Plattformen), und zwar bis zu dem Punkt, bevor du den zweiten Raum mit den beweglichen Plattformen betrittst. Töte die Drohnen und schaue links nach unten. Dort ist eine kleine Öffnung mit einer grünen Drohne darauf. Lasse dich fallen und fliege mit deinen Hover Jets in die Öffnung. Auf der anderen Seite der Tür befindet sich ein Totempfahl. Wenn du ihn berührst, hast du die Möglichkeit, die grüne Drohne als Mehrspielercharakter zu übernehmen.

UNTERGEHEN

Schiffsteil Junos Schlüssel

Charakter: Juno

Gehe durch die Tür mit dem roten Schlüssel zum Raum voller Lava, über die ein Weg führt. Lasse dich in die Lava fallen und renne nach links durch eine kleine Lücke in der Mauer in einen langen Gang hinein. Sammle die Kapazitäts-Rucksäcke auf und gehe durch die Tür am Ende. Junos Schlüssel befindet sich in der Röhre links.

Rith Essa

Level 8-1 Das Kliff (zu rettende Tribals: 8)

Charakter: Juno/Vela

Bedingungen: Blauer Schlüssel

Du musst den blauen Schlüssel aufgesammelt haben, damit du alle Tribals im Kliff-Bereich mitnehmen kannst. Die meisten Tribals werden nämlich in unterirdischen Höhlen hinter der Tür mit dem blauen Schlüssel im ersten Bereich gefangen gehalten. Junos blauer Schlüssel befindet sich hinter dem Lavaraum im Kampfschiff Sekhmet, und Velas blauer Schlüssel ist im Unterwassergang-Abschnitt des Brustkorb-Bereichs von Escheball versteckt.

1 und 2

Renne durch die Tür mit dem blauen Schlüssel in die unterirdischen Tunnels. Überprüfe sofort die Ecken des ersten Raumes, denn mitten unter all den Drohnen und anderen Bösewichtern warten zwei Tribals darauf, gerettet zu werden.

3 und 4

Wenn du zum Ende des ersten Höhlenbereichs kommst (und alle Drohnen und Flyer erledigt hast, damit sich die Lebenskraft-Tür öffnet),

findest du zwei weitere Tribals, die sich hinter ein paar Kisten verstecken. Es ist keine gute Idee, zuerst die Flyer über ihren Köpfen zu töten, denn dies würde auch die Tribals töten. Rette also zuerst die Tribals und fange dann das Gemetzel an.

5 und 6

Ein leicht zu findendes Paar Tribals liegt direkt außerhalb der unterirdischen Höhlen. Du hast sie wahrscheinlich schon entdeckt, als du früher schon einmal am Fuße des Kliffs warst. Damals sahst du sie weit oben auf einer Felsnase. Jetzt bist du aber auf ihrer Höhe. Sobald du die Höhlen verlässt, kannst du hinüberrennen und sie retten. Anschließend solltest du dich auf den Sims unter dir fallen lassen.

7 und 8

Gehe jetzt durch den Level wie zuvor: Töte alle Drohnen und Flyer, bis du aus dem Hinterhalt von einer Gruppe purpurner Termiten angegriffen wirst. So gerne du das auch möchtest, doch zücke nicht sofort deine Dreifachraketen, denn sonst löschst du alles aus, auch die zwei Tribals, die sich hinter der rechten Termiten verstecken. Renne also an den Käfern vorbei und rette die Tribals. Laufe dann ein Stück den Weg hinunter und drehe dich um. Jetzt kannst du dem Insekten-Abschaum ein paar Raketen verpassen!

Bonus Der Tunnel

Charakter: Vela

Sobald du das Kliff verlassen hast, solltest du in das Wasser springen, das die Wasserfall-Säule in der Nähe von Fernandos Haus umgibt. Tauche hinunter, und du findest einen geheimen Durchgang. Wenn du hindurch und auf der anderen Seite an die Oberfläche schwimmst, findest du einen Totempfahl. Er ermöglicht es, den Tunnel als Mehrspieler-Level zu spielen.

Level 8-2

Der innere Bereich (zu rettende Tribals: 4)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

1 bis 3

Entschuldigung, aber wenn du die erste Gruppe Tribals hier übersiehst, bist du wohl für gar nichts zu gebrauchen. Die Tribals befinden sich alle in einer tiefen Nische auf der linken Seite. Die Nische ist in der Nähe des Levelanfangs, nachdem du unter der Steinbrücke hergegangen bist. Vergewissere dich, dass du alle Drohnen in der Nähe erschossen hast, denn sonst kann es passieren, dass die Tribals einen verirrten Schuss abbekommen.

4

Der letzte Tribal vor dem Schiff ist einfach zu entdecken, aber schwer zu retten. Es tut ihm wahrscheinlich nicht sehr gut, so in der Mitte einer riesigen Gruppe von Drohnen zu stehen, also rette ihn schnell! Du hast zwei Möglichkeiten: Entweder du bewegst dich zurück und ziehst so die Drohnen von ihm weg. Dann kannst du die Drohnen mit gut platzierten Schüssen erledigen. Oder: Du rennst hinein und schnappst dir den Tribal, bevor du die Drohnen niedermachst. Wir persönlich bevorzugen die zweite Möglichkeit, obwohl das Risiko besteht, dass der Tribal erschossen wird. Egal wie, du musst den Tribal auf jeden Fall retten.

Level 8-3

Der Aufstieg (zu rettende Tribals: 6)

Charakter: Juno/Vela

Bedingungen: Jetpacks, blauer Schlüssel

Wieder benötigst du hier den blauen Schlüssel, also vergiss Lupus, denn er kann den blauen Schlüssel nicht aufsammeln. Der Eingang zu diesem Level befindet sich links vom Wasserfall, in der Nähe der Tür, die zur Rith Essa-Mine führt.

1 und 2

Sobald du durch die Tür mit dem blauen Schlüssel gehst, befindest du dich auf dem gewundenen Pfad hinauf zum Kliff. Gehe den Hang hinauf nach oben und erschieße dabei alle Heckenschützen. Oben befindet sich eine Lebenskraft-Tür, die geöffnet werden muss. Aber bevor du hindurchgehst, solltest du die zwei Tribals retten, die sich hinter ein paar Felsen verstecken.

3 bis 6

Gehe durch die Lebenskraft-Tür in einen hohen spiralförmigen Raum. Renne nach unten und erschieße dabei alle Drohnen. Laufe dann hinaus auf ein Plateau mit Blick auf eine RIESIGE Schlucht. Du solltest dein Jetpack auf der Rampe aufladen und anschließend über die Lücken zwischen den kleinen Plattformen fliegen. Nutze jede Möglichkeit, die Jetpacks wieder aufzuladen. Du musst auf den richtigen Plattformen landen, denn nicht auf allen befinden sich Jetpack-Rampen. Wenn du auf der anderen Seite bist, kannst du die Öffnung in den nächsten spiralförmigen Raum betreten. Diesmal führt die Spirale hinauf, nicht hinunter. Ignoriere die Drohnen, denn sie geben auf, sobald sie dich sehen. Rette nur die drei Tribals vorne und renne dann den Hang hinauf. Hier kannst du den letzten Tribal retten, bevor du den Level durch die Tür ganz oben verlässt.

Level 8-4

Die Mine (zu rettende Tribals: 16)

Charakter: Vela

Bedingungen: Jetpacks, Minenschlüssel

Du kannst die Mine nicht ohne den Minenschlüssel betreten. Leider hat Fernando den Schlüssel und gibt ihn dir nur gegen etwas 'Inspirierenderes'. Wenn du als Vela in Escheball warst, bist du auch durch die Unterwasser-Gänge geschwommen und hast hoffentlich das Spezialisten-Magazin aufgesammelt. Bringe es zu Fernando und tausche es gegen den Schlüssel. Dann kannst du hinübergehen und die Mine aufschließen, um die Tribals zu retten.

1 bis 6

Sobald du die Mine betreten hast, solltest du den felsigen Gang hinunter in den ersten Schürfraum laufen. Die Sklaven hier arbeiten hart. Wenn du auf dem untersten Level herumrennst, findest du vier Tribal-Sklaven, die hier herumhängen und nur darauf warten, gerettet zu werden. Renne weiter den Gang vorne entlang in den nächsten Schürfraum. Zwei weitere Tribals können aus ihrem Sklavendasein befreit werden.

7

Zerschiesse die Kisten an der Seite des Lifts, um den Rufknopf freizulegen. Schieße mit deiner Pistole darauf, damit er sich bewegt. Dann solltest du an Bord springen um die Ebene über dir zu erreichen. Ignoriere Fernando, der vor dir herumläuft, und untersuche lieber die Felssäule links. Hier kannst du einen weitere Tribal retten.

8 bis 11

Renne durch den Gang hinter Fernando und überquere die Holzbrücke am Ende des Ganges. Auf der anderen Seite findest du zwei weitere Tribals und außerdem die Felsformation rechts. Du solltest über die Kante rechts schauen. Du siehst einen Tribal und einen Lift, der sich nicht bewegt. Wenn du die nahen Kisten zerschießt, kannst du den Knopf drücken, um den Lift zu aktivieren. Fahre hinunter, rette den kleinen Tribal, fahre wieder hinauf und gehe weiter durch die Mine.

12 bis 14

Ignoriere die Tribal-Rampe, die du im nächsten großen Raum findest, und renne den Felsweg hinunter. Dort findest du zwei Tribals. Wenn du den Gang noch ein wenig weiter entlanggehst, siehst du einen weiteren Tribal in der Mitte des Raumes nahe den Stufen.

15 und 16

Gehe weiter durch die Mine, bis du schließlich eine riesige Höhle erreichst, durch die ein Strom fließt. Wenn du nach links gehst, kommst

du zu dem Gang zurück, in dem Fernando ist. Ignoriere dies zunächst und laufe stattdessen weiter, bis du einen Liftschacht findest. Schieße auf den Knopf, wenn du im Lift bist, und du gelangst nach unten. Du solltest aus dem Wasser steigen und dein Jetpack auf der nahen Rampe aufladen. Laufe zurück zum Liftschacht und fliege nach oben (jetzt, wo der Lift nicht mehr stört, kannst du den obersten Teil des Schachts erreichen). In der Mauer befindet sich eine kleine Öffnung, in der die letzten beiden Tribals aus der Mine hocken. Jetzt musst du nur noch diesen Bereich verlassen. Am schnellsten funktioniert das, wenn du dich wieder den Liftschacht hinunterfallen lässt und aus dem Raum herausrennst. Benutze den Lift am Ende des Ganges, um die Ebene über dir zu erreichen. Drehe dich dann nach links, renne zurück zu Fernando und entkomme durch die Vordertür.

Bonus Weiblicher Tribal

Charakter: Vela

Wenn du nach oben in den Liftschacht geflogen bist und die letzten beiden Tribals gerettet hast, kannst du den Totempfahl berühren. Er ist auf der Seite gegenüber des Raumes versteckt. Der Pfahl ermöglicht es dir, den weiblichen Tribal als spielbaren Charakter im Mehrspielermodus zu wählen.

Schiffsteil Der Deflektorschild

Charakter: Vela

Renne durch die Mine, bis du die Tribal-Rampe erreichst. Benutze sie, um dich als weiblicher Tribal auszugeben. Jetzt kannst du zurück in die Haupthöhle rennen und Fernando finden. Er wird dir von seinem gerissenen Plan erzählen und dir den Deflektorschild zur sicheren Verwahrung übergeben.

Escheball

Level 9-1

Die Annäherung (zu rettende Tribals: 6)

Charakter: Egal

Bedingungen: Keine

1 und 2

Renne aus dem Landebereich heraus zur ersten Lava-Lichtung. Am besten gehst du als Lupus durch den Annäherungs-Level, denn dank seiner Hover Jets kannst du über die Lava fliegen, ohne Schaden zu nehmen. Bleibe auf dem schmalen Weg um das Äußere des Lavasees und erschieße die beiden Drohnen, die dort herumlungern. Passe aber auf, dabei nicht auch die zwei Tribals zu töten. Auf jeder Seite des Lavasees wartet einer auf dich.

3 und 4

Jetzt solltest du durch den Bogengang in den Bereich mit der einstürzenden Brücke laufen. Schieße nicht auf die Flyer! Wie so oft, würden die Explosionen die Tribals unter ihnen töten. Gleiches richten übrigens auch die Felsen an, die von der Brücke fallen, wenn du versuchst, sie zu überqueren. Schau nach rechts und lasse dich auf eine kleine Plattform fallen, die aus der Lava herauschaut. Einer der Tribals befindet sich hier. Dann musst du zurückspringen und dich auf die linke Plattform fallen lassen. Mit den Hover Jets kannst du die Reihe von kleinen Plattformen überqueren. Auf der Plattform am Ende steht der andere Tribal.

5 und 6

Springe zurück auf die Brücke und gehe in den letzten Bereich, wo sich der Eingang in den Riesenwurm befindet. Laufe aber noch nicht hinein, sondern schau rechts hinab, wo die Granaten-Truhe ist. Du siehst eine andere kleine Insel daneben. Springe hinunter und rette die zwei Tribals, die dort stehen. Dann kannst du zurück auf den felsigen Sims springen

und in den Wurm rennen. Wenn du im Brustkorb ankommst, beendest du den Level.

Level 9-2 **Der Thorax (zu rettende Tribals: 12)**

Charakter: Vela

Bedingungen: Jetpacks

1 und 2

Sobald du den Brustkorb betrittst, siehst du vier große Säulen mit zwei Tribals darauf. Du kannst sie nur von außen retten. Gehe also durch eine der schmalen Spalten rechts. Du gelangst in einen kleinen felsigen Raum. Schieße mit ein paar Dreifachraketen durch die Tür und lade dein Jetpack an der Rampe innen auf. Fliege dann zum oberen Bereich des Wurmes und lasse dich durch die Löcher fallen. Du landest auf den Säulen darunter. Wenn du auf die Säule in der hinteren linken Ecke fällst, bist du an einer genügend hohen Stelle, um dir beide Tribals zu schnappen.

3 und 4

Gehe weiter durch den Level und schieße dabei alle Drohnen und Termiten ab, damit sich die Lebenskraft-Türen öffnen. Schließlich wirst du einen großen Raum erreichen, in dem Rippen über dem schwarzen Boden hängen und in dem sich zwei kleine Becken voller Lava befinden. Wenn du in die hintere linke Ecke rennst, findest du zwei weitere Tribals, die sich dort vor den Drohnen versteckt haben.

6 bis 10

Laufe weiter in den Thorax hinein, bis du den Raum mit dem großen Wasserbecken findest, in dem einer von Lupus' Gemini-Containern war. Du solltest als Vela spielen, damit du dich ins Wasser fallen lassen und nach unten durch den Unterwassergang tauchen kannst. Schwimme an der ersten Kreuzung nach links, und du findest zwei Tribals sowie eine

Truhe mit dem **blauen Schlüssel**. Schwimme dann zurück und folge dem anderen Weg in den Rippenraum. Du solltest durch den nächsten Wassergang kommen und zwei weitere Tribals in einer Sackgasse finden. Um die Tribals herum sind einige Teiche mit Verdauungssäure (igitt!). Schwimme durch den letzten Wassertunnel und finde ein drittes Paar Tribals, das an der Mauer steht. Drehe dich dann um und schwimme den ganzen Weg zurück durch die verschiedenen Gänge, bis du wieder zum ersten See kommst und weiter durch den Level gehen kannst.

11 und 12

Wenn du schließlich den erhöhten Weg mit dem **magenta-farbenen Schlüssel** rechts darauf erreichst, solltest du alle Flyer töten. Lasse dich dann auf den Boden darunter fallen. Wenn du über die Basis zu den Stufen rennst, die zum Schlüssel führen, findest du die letzten beiden Tribals. Schnappe dir auch den Schlüssel, bevor du den Bereich verlässt!

Floyd-Mission

Expertenmedaille: 24 Gegenstände, höchstens 56 Sekunden

Floyds vierte Mission findest du tief innen im Brustkorb, wenn du durch eine Lebenskraft-Tür neben dem magenta-farbenen Schlüssel gehst. Das Ziel ist es, die DNA entlang des gewundenen Pfades aufzusammeln, während du alle Glashindernisse zerschießt, die deinen Weg blockieren. Zum Ziel musst du es innerhalb der erlaubten Zeit schaffen. Wenn du 18 oder mehr DNAs aufsammeln kannst und die Mission in weniger als einer Minute beendest, erhältst du eine Goldmedaille sowie den Rith Essa-Schießstand als Mehrspielerbonus.

Level 9-3

Der Kortex (zu rettende Tribals: 5)

Charakter: Egal

Bedingungen: Jetpacks

Um in den Kortex-Bereich des Riesenwurms zu kommen, musst du

dieselbe Technik anwenden, die du benutzt hast, um die ersten zwei Tribals im Brustkorb zu retten: Renne rechts durch die Spalten im ersten Brustkorbraum hinaus und fülle dein Jetpack auf der Rampe auf, nachdem du die Tür zerschossen hast. Dann kannst du zum oberen Bereich des Wurmes fliegen. Lasse dich diesmal aber nicht durch eines der vier Löcher fallen, sondern drehe dich nach rechts und betrete die Öffnung vor dir. So entdeckst du einen neuen Bereich.

1 bis 5

Wenn du erst einmal in diesem Gebiet bist, ist es ein Kinderspiel, alle Tribals zu finden. Renne einfach die engen Gänge hinunter und schieße durch die Glastafeln. Weiche allen elektrischen Ladungen aus, die dir in den Weg kommen. Wenn du zu einer Kreuzung kommst, entscheide dich für irgendeinen Weg und gehe dann den Gang hinab. Wenn du schließlich das Ende erreichst, musst du dich umdrehen und zurückrennen. Achte darauf, die gegenüberliegenden Wege zu nehmen, wenn du Kreuzungen erreichst. Schließlich wirst du alle fünf Tribals retten können, bevor du zum Hauptbereich des Gehirns gehst.

Schiffsteil Sauerstofftank

Charakter: Egal

Der Tank ist kaum zu übersehen: Gehe durch den Kortex, bis du den Hauptraum des Gehirns betrittst, und schaue dich dann dort gut um. Der Sauerstofftank befindet sich auf einem der höchsten Simse. Benutze also die Plattformen, die sich bewegen, um ihn zu erreichen, aber passe auf die elektrischen Strahlen auf!

Mizars Palast

Level 10-1

Die Lobby (zu rettende Tribals: 14)

Charakter: Juno

Bedingungen: Keine

1 bis 5

Bevor du den langen Schacht hinunterstürzt, gehe links an der falschen Fackel vorbei, überprüfe die Räume auf beiden Seiten der Hallenkarte. Der linke führt zu einer Gruppe von Drohnen und einigen Kisten. Versuche, dich nahe an der Tür zu halten, während du die Drohnen tötest, oder du wirst am Ende gezwungen sein, einen der unschuldigen Tribals zu meucheln, die in der Ecke des Raumes links neben dem Eingang stehen. Wenn du in den rechten Raum gehst, wird's etwas härter, denn dort gibt es viele dieser tückischen Drohnen, zwei Käfer, die von oben Bomben werfen, und einen Schwarm Flyer! Wenn es dir gelingt, alle zu töten, kannst du am Ende durch die Lebenskraft-Tür gehen und drei Tribals aus dem nächsten Raum retten.

6 bis 10

Gehe zurück zur Haupthalle und lasse dich im Gang in die darunterliegenden Tunnels fallen. Obwohl du durch diese Etappe genauso gelangen könntest wie zuvor, solltest du dich an der ersten Abzweigung besser rechts halten als links, um zwei Gruppen von Tribals in den Räumen am Ende der Abzweigung zu retten – zwei im ersten Raum, drei im zweiten.

11 und 12

Kehre zurück zur Kreuzung am Anfang des Labyrinths und nimm die andere Abzweigung. Gehe durch die erste Tür, und du gelangst in einen Seitenraum. Keine Angst vor den vier Drohnen, ignoriere sie einfach (doch achte auf die tückischen Schaben auf dem Boden) und rette die zwei Tribals, die sich in der rechten Ecke versteckt haben. Nun kehre zurück zum Tunnel und gehe weiter zur nächsten Tür links.

13 und 14

Wenn du erst einmal die Gegend mit dem Lavasee betreten hast, töte links die lila Termite und renne durch die Lava zur Tür auf der anderen Seite. Bevor du durch sie hindurchgehst, drehe dich nach links und rette die zwei Tribals in der Ecke des Raums!

Bonus Lila Termite

Charakter: Juno

Kurz vor der riesigen Lavagrube am Ende der Etappe tötest du links die monströse lila Termite und schaust dich dann hinter ihr um. Du wirst einen Geheimgang finden. Gehe hindurch, und du findest einen Totempfahl. Berührst du ihn, erhältst du die lila Termite als Mehrspieler-Charakter.

Level 10-2 Der Kanal (zu rettende Tribals: 6)

Charakter: Vela

Bedingungen: Keine

1 bis 6

Nicht gerade der härteste Level im Spiel, was das Retten der Tribals angeht. Bewege dich möglichst schnell durch den Bereich mit der Unterwasserpassage (nimm die erste Abzweigung rechts und dann schwimme geradeaus bis du am Ende den Ausstieg erreichst). Verlasse dann das Wasser und drehe dich um. Dort gibt es vier Tribals rechts unter dem mächtigen Torbogen nach draußen, die es zu retten gilt. Zudem zwei weitere links, wenn du die Wasserfall-Gegend betrittst. Kletter die Rampe hoch und drehe dich dann zu ihnen um. Nun laufe durch den Wasserfall und verlasse diese einfache Etappe.

Level 10-3

Die Kluft (zu rettende Tribals: 10)

Charakter: Lupus

Bedingungen: Keine

1 und 2

Nachdem du mit dem Schiff angelegt hast und Mizars Land betrittst, laufe zum hinteren Teil der Landerampe und schaue dich um. Wenn du genau hinsiehst, wirst du zwei Tribals im hinteren Berich entdecken. Gehe hin und rette sie schnell!

3 bis 6

Laufe den Weg hinunter zum Hof und töte alle Feinde. Öffne so den Weg in die Nachtsicht-Gegend. Betrete das Labyrinth wie zuvor und nimm den linken Weg durch die Passagen. Du findest einen engen Raum links, der mit Mizar-Tokens gefüllt ist. Wenn du die äußerste linke Ecke des Raumes überprüfst, findest du unten eine kleine Öffnung. Schlüpfe hindurch, und du wirst eine kleine Gruppe von Tribals finden, die sich zusammenkuscheln, um sich gegenseitig zu wärmen – wie süss.

7 bis 10

Arbeite dich weiter durch das Labyrinth vor, bis du den Lift zurück nach oben findest. Wenn du ihn erreicht hast, drehe dich um, benutze Lupus' Hover Jets, um zu der einzelnen Plattform hinüberzufliegen. Sammle den einsamen Tribal ein. Kehre dann zurück zum Lift und jette hinüber in die Wasserfall-Gegend. Rette einen weiteren Tribal, der sich hinter der Wasserwand befindet. Zum Schluss klettere die steilen Steinstufen hinauf und laufe nach links, wo das Wasser herkommt. Die letzten zwei Tribals stehen neben dem Ausfluss.

Zurück im Zentrum des Palastes...

Schiffsteil Sicherung

Charakter: Egal

Begib dich in die Mitte des Palastes, wo sich die riesige Pyramide befindet. Dann laufe hinüber zu der Wand mit dem kleinen Loch darin, gehe hindurch und finde eine kleinere Pyramide. Gehe hinein und verwandle dich in eine Drohne, um in der Lage zu sein, an den Mizar-Rennen teilzunehmen. Gehe in die dritte Garage links, um dein Fahrzeug zu holen, und gehe dann durch einen der Bögen, um das Rennen zu beginnen. Drücke den Stick nach oben, um zu beschleunigen, und A, um den Booster einzusetzen. Sammle die Münzen ein und beende als Sieger das Rennen, um die Sicherung zu gewinnen. Außerdem erhältst du die Rennoption als Mehrspielerbonus.

Schiffsteil Stabilisator

Charakter: Egal

Das letzte Schiffsteil befindet sich im Besitz von König Jeff. Wenn du es in die Finger bekommen willst, musst du alle Tribals in sämtlichen Levels retten! Ein wirklich harter Tauschhandel!

Dritte Episode Die Zerstörung von Mizars Asteroid

Wenn du es erst einmal geschafft hast, die elf verlorenen Teile des Tribal-Raumschiffes einzusammeln und alle Tribals im Spiel zu befreien, laufe zurück zur großen Pyramide in der Mitte von Mizars Palast. Gehe hinein, und du findest König Jeff neben dem Schiff. Sprich ihn mehrmals an, und er wird dir schließlich das letzte Teil des

Raumschiffes geben. Nun unterhalte dich ein weiteres Mal mit ihm, und wird es dir gestatten, das Schiff zu nehmen, um hinter Mizar herzujagen. Schnell zum Asteroiden!

Asteroid

Level 11-1 Mizars Hauptquartier

Wie zu erwarten war, ist Mizars Asteroid nicht gerade ein einladender Ort. Dort gibt es unangenehm scharfkantiges Felsgestein und Drohnen überall! Sobald du auf der Oberfläche gelandet (gut, gecrasht) bist, wird es Zeit, dieses widerliche Ungeziefer ein für alle Mal auszulöschen. Du wirst von nun an als Juno spielen. Bleibt dir nur zu hoffen, dass du ihn für die letzte Schlacht entsprechend vorbereitet hast...

Gehe durch die Öffnung in die erste Höhlenpassage. Wie du schon erwartet hast, erfordert diese Aktion weniger geistige Kraft, sondern Feuerkraft! Schieße auf alles, was sich bewegt, bis du das Ende des Tunnels erreichst. Verlasse den Tunnel. Du bist nicht Lupus, also versuche erst gar nicht, den breiten Abgrund in der Passage vor dir zu überqueren. Springe in die Grube hinunter und drehe dich um, um statt dessen einen anderen Tunnel zu finden. Schieße weiter deinen Weg durch die Horden von Drohnen, die sich bis zur Eishöhle auf dich werfen werden. Wenn du die Höhle erreicht hast, bleibe stehen und bewege dich nicht! Denn hier gibt es eine Menge Säulen und Eisflächen, die dir den Weg versperren. Hinter vielen dieser Flächen verstecken sich Drohnen und riesige Käfer. Wenn du das Eis vor dem Ungeziefer wegballerst, werden sie lebendig und greifen dich an! Es gibt zwei Methoden, da durchzukommen: Du kannst aus sämtlichen Rohren feuernd hineinstürmen und alles auspusten (wobei dir schnell die Munition ausgeht und du wahrscheinlich auf der Strecke bleiben wirst), oder du nimmst eine sichere Route zur Öffnung auf der anderen Seite und störst die Feinde so wenig wie möglich. Es liegt bei dir. Aber

für welchen Weg du dich auch entscheidest, du wirst dir anschließend wünschen, einen anderen gewählt zu haben...

Schließlich stößt du auf einen abgeschlossenen Raum, der mit Gesundheit und Munition gefüllt ist. Du solltest dich besser damit eindecken, denn es ist Zeit für die letzte Entscheidung! Bist du bereit für Mizar?

Boss: Mizar

Wir brauchen dir nicht erst zu erzählen, dass Mizar ein harter Brocken ist. Es gibt keinen Zweifel daran, dass du viele Male wirst sterben müssen, bevor du ihn in die Knie zwingen kannst (dankenswerter Weise hast du unbegrenzte Continues). Also, du solltest dich besser auf ein langwieriges Kräfteressen einstellen. Seine Angriffe sind furchtbar, und er kann einige ordentliche Schläge einstecken, bevor er überhaupt müde wird. Keine leichte Sache...

Wenn der Kampf beginnt, erhebt sich Mizar mit seinem maßgefertigten Jetpack in die Höhe. Dies ist dein erstes Ziel und der einzige Ort, wo du ihm schaden kannst. Nachdem er heranstürzt und dich mit drei Angriffen aus seinem unerschöpflichen Attackenarsenal bearbeitet, wird er sich umdrehen und für einen Moment davonfliegen. Du musst ihn mit einer wirklich starken Waffe aufs Korn nehmen (die Zielsuchraketen sind nicht übel, aber nicht so zerstörerisch wie die Dreifachraketen, die eine manuelle Zielauffassung erfordern). Feuere ein bis zwei Schüsse auf das Jetpack ab, um es zu zerstören. Du wirst an dem Explosionslärm erkennen, ob du getroffen hast. Wenn du das Jetpack beschädigt hast, fällt Mizar zu Boden und wird dann wieder aufstehen, diesmal leicht verärgert. Dann beginnt der Kampf aufs Neue. Du musst ihn dreimal zu Boden holen, bevor du eine Chance hast, ihn dir richtig vorzuknöpfen!

Was die Angriffe anbelangt... gut, da hat Mizar einige Trümpfe in der Hand. Wenn der Kampf entbrannt ist, wird er zunächst einen Meteoritenhagel auf dich herabbeschwören. Du musst in Bewegung

bleiben und die Meteoriten mit deinem Maschinengewehr abschießen, um zu überleben. Er wird jedes Mal diese Art von Angriff wählen, wenn du genügend Schaden an seinem Jetpack angerichtet hast. Jeder neue Schauer ist gefährlicher als der vorherige, und bald regnen auch unzerstörbare Meteoriten auf dich herab. Anschließend wird er herumfliegen und zu einem von vier Orten schweben (rechts vorne oder hinten, links vorne oder hinten), um dich anzugreifen. Seine Attacken sind schnell, brutal und von unterschiedlicher Art:

- **Laserschüsse** – Mizar feuert ein Paar Laserstrahlen aus seinen Augen heraus auf dich ab, zweimal in Folge. Weiche ihnen seitlich aus.
- **Giftiger Atem** – Er sprüht einen Atemzug Giftgas in deine Richtung aus. Die Giftwolke bewegt sich über die Plattform. Gehe also darauf zu und springe rechtzeitig in die Höhe.
- **Elektrische Stöße** – Die tödlichsten von Mizars Schlägen. Er hebt seine Krallen und feuert dann Elektrizität auf dich ab, die sich auf der Plattform vor und zurück bewegt. Wenn sie dich trifft, wirst du ernsthaften Schaden nehmen! Die Geschwindigkeit mit welcher sie sich bewegt, ändert sich von Attacke zu Attacke. Du musst dich schnell entscheiden, was du tust. Wenn sich der Strahl schnell bewegt, springe einfach darüber hinweg, sobald er sich nähert. Wenn der Strahl langsamer ist, gehe auf ihn zu, bevor du springst, um ihm auszuweichen.
- **Druckwellen** – Mizar kommt nah heran und haut seine Krallen in den Boden, dadurch erzeugt er eine enorme Druckwelle. Du musst dich bewegen und über die Welle springen, um ihr zu entgehen.

Doch was auch immer du tust, du wirst zu Brei geschlagen. Mizars Angriffe werden nicht enden, und sein Jetpack kann schier unbegrenzt Schaden einstecken, bevor er endgültig herunterkommt. Wenn er am Ende zum dritten Mal auf den Boden fällt, entspanne dich nicht – der Kampf ist noch lange nicht zu Ende! Vermutlich hast du nun nur noch sehr wenig Gesundheit übrig und praktisch keine Munition mehr für deine tollen Waffen. Das spielt auch keine Rolle für Mizar, denn er tritt

dir jetzt nur allzu gerne in deinen Jet Force-Hintern! Wenn du noch Dreifachraketen hast (zur Not tun's auch Zielsuchraketen), schieße wie verrückt auf den teuflischen Käfer. Du musst dich dabei auf drei lebenswichtige Körperteile konzentrieren – seine rechte Metallkralle, seine linke Kneifzangen-Kralle und schließlich seinen Kopf. Währenddessen wird Mizar dich wie ein Verrückter attackieren, also versuche, jedes dieser Körperteile so schnell wie möglich zu zerstören. Achte besonders auf seine enormen Doppel-Druckwellen, die er mit seiner Kneifzange erzeugt! Sobald ihm beide Arme fehlen, kannst du ein wenig durchatmen (aber nur ein wenig). Feuere alles, was du übrig hast, auf seinen Kopf ab, und du wirst Mizar ein für alle Mal fertig machen! Glaubst du zumindest. Oh, wird dieser Wahnsinn denn niemals enden?

Geheime Floyd-Mission

Sobald Mizar endgültig besiegt ist, kommt die Wahrheit ans Licht: Mizar ist überhaupt nicht Mizar. In Wirklichkeit ist er... nein, nein. Du glaubst doch nicht, dass wir dir den Spaß verderben, oder? Wenn du den bösesten ferngesteuerten Roboter... ups... Käfer des Universums nicht mit eigener Kraft schlagen kannst, werden wir dir auch nicht erzählen, was passieren wird...

Auf jeden Fall gibt es da eine letzte Herausforderung, die du bestehen musst – der Asteroid ist immer noch auf Kollisionkurs mit der Erde, und der einzige Weg für Floyd, ihn aufzuhalten, ist, tief in den Kern des gigantischen Felsbrockens zu fliegen und ihn von innen zu sprengen! Sobald er mit Sprengstoff ausgerüstet ist, wird es Zeit für Floyds letzte Mission. Sie ist ganz einfach. Du fliegst durch den langen, steinernen Tunnel in den großen Raum am Ende.

Du wirst dir deinen Weg durch die Glasscheiben und Felsbrocken freischießen, die den Zugang zum Kern blockieren. Wenn du es nicht rechtzeitig schaffst, musst du es erneut probieren... und wieder... und wieder, bis du zum Schluss das Zentrum des Asteroiden erreichst und ihn zerstörst. Rette die Erde für ein weiteres Jahrtausend. Dreimal Hoch auf das Jet Force-Team... hipp, hipp, hurra!



DIE WELT DER POKEMON

DIE WELT DER POKÉMON

Hast du schon einmal ein wildes Taubsi gezähmt? Nein? Nun, wie du das anstellst, wirst du schon selbst herausfinden. Viel wahrscheinlicher ist, dass du dich in der riesigen Welt der Pokémon verläufst, wichtige Orte übersiehst oder einfach nicht richtig aus den Pöten kommst. Wir haben dir einen Gewaltmarsch durch die Welt der Pokémon zusammengestellt, der dir genau sagt, wie du auf deiner abenteuerlichen Reise vorgehen musst. Wenn du mit diesem Reiseführer durch das Spiel wanderst, wird dir am Ende keiner mehr etwas über Pokémon erzählen können, denn dann bist du der absolute Experte. Also: Gute Reise und Waidmannsheil!

1. Alabastia

An diesem kleinen und beschaulichen Ort beginnst du deine Reise. Zuvor untersuchst du jedoch noch den Computer im ersten Stock und nimmst dir von dort den Trank mit. Wer weiß, wofür der gut sein kann? Dann heißt es endgültig Abschied nehmen von deiner Heimat. Verlasse das Haus. Gleich nebenan wohnt Gary, der alte Stinkstiefel. Er ist glücklicherweise gerade unterwegs, und du kannst noch ein bisschen mit seiner hübschen Schwester plaudern. Nettes Mädels! Die werden wir später noch einmal besuchen, hm?

Wenn du nun den Ort in Richtung Norden verlassen willst, stellt sich dir Professor Eich in den Weg und nimmt dich mit in sein Labor. Dort schenkt dir der Prof ein Pokémon – das fängt ja prima an! Zur Wahl stehen Bisasam, Glumanda und Schiggy. Und dann taucht auch schon der uncoole Gary auf, der dich zum Kampf herausfordert. Wenn du gewinnst, bekommst du eine kleine Siebprämie. Wenn nicht, ist's auch nicht schlimm. Den Energievorrat deines Pokémon kannst du übrigens auffrischen, indem du noch einmal nach Hause zurückkehrst. Deine Mutter hat für sowas ein Händchen...

So, jetzt aber endgültig Abmarsch. Verlasse dein Heimatdorf in nördlicher Richtung. Der Weg führt nach Vertania City. Wilde Pokémon kannst du hier zwar noch nicht fangen, doch du kannst deinen Kleinen schon einmal in ein paar Kämpfe schicken, damit er was dazulernt. Wenn's im Kampf einmal eng werden sollte, hast du die Möglichkeit zu fliehen. Das ist nichts Verwerfliches. Sollte dein Pokémon doch einmal was auf die Nuss kriegen, bringst du es einfach wieder zurück zu Mama oder lässt es im Pokémon-Center in Vertania City heilen.

2. Vertania City

In diesem Ort ist schon einiges mehr los als bei dir zu Hause. Zunächst begibst du dich in den Pokémon-Supermarkt, das ist das zweite Haus hinten rechts. Dort wirst du gebeten, dem Prof ein Paket zu überbringen. Sei kein Frosch und mach's! Der Professor schenkt dir dafür den Pokédex. Ach ja, und bei Stinkstiefels Schwester schaust du auch mal kurz herein. Du bekommst dort eine Karte. Gehe wieder zurück nach Vertania City. Die Pokémon-Arena im Nordwesten des Ortes ist verlassen. Doch später wirst du hierher zurückkehren und den Arena-Leiter zum Kampf herausfordern. Nun besuchst du das Pokémon-Center. Hier kannst du dein Pokémon bei Gesundheitsproblemen verarzten und heilen lassen. Zahlt alles die Krankenkasse, haha! Neben anderen Dingen gibt's hier auch einen Computer, mit dem du eine Verbindung zu drei Computern herstellen kannst: mit deinem eigenen PC, mit dem von Prof. Eich und mit einem dritten Computer. Auf diesem dritten Computer kannst du z.B. Pokémon ablegen, die du nicht mitnehmen möchtest, und sie später jederzeit in einem beliebigen Pokémon-Center wieder abholen. Auf deinem Computer zu Hause kannst du Objekte zwischenlagern, und vom Computer des Profs erhältst du einen aktuellen Statusbericht. Außerdem befindet sich in diesem Center der Kabel-Club, wo du eine Verbindung mit einem anderen Game Boy herstellen kannst.

Wenn du das Paket beim Professor abgeliefert hast, kannst du im Supermarkt Pokébälle kaufen, um damit Pokémon zu fangen. Ein

bisschen Gegengift könntest du auch gebrauchen – für alle Fälle. Du kannst jetzt, wo du Pokébälle besitzt, noch einmal zurück in Richtung Alabastia gehen, wenn du auf die Pokémon Rattfratz und Taubsi scharf bist. Anschließend geht's von Vertania City aus weiter nach Norden, an einem alten Mann vorbei (der dich übrigens nur dann durchlässt, wenn du die Sache mit dem Paket gedeichselt hast!) und zum Wald von Vertania. Unterwegs kannst du Hornliu, Safcon, Raupy und andere Pokémon fangen sowie einen Mondstein und ein KP-Item einsammeln.

Aber eine lohnende Wilddichte gibt's erst im Vertania-Wald. In diesem Gebiet leben zahlreiche Pokémon, aber auch Trainer gehen hier gern auf die Pirsch. Mit etwas Glück fängst du hier sogar einen Pikachu oder einen seltenen Kokuna. Im angrenzenden Park gibt's ebenfalls viele Trainer, die du sämtlich herausfordern solltest, wenn deine Pokémon gesund und stark genug sind. Du sammelst dadurch wertvolle Kampferfahrung. Gehe im Wald zunächst nach Westen und hol dir einen Pokéball. Kehre zurück und marschiere nach Nordosten. Dort findest du nützliches Gegengift. Nun geht's rüber nach Westen, wo du in einer Nische einen Trank entdeckst. Ganz im Westen geht der Weg weiter hinauf nach Marmoria City, und da willst du jetzt hin, gell?

3. Marmoria City

Zunächst einmal gehst du ins örtliche Pokémon-Center, das sich in der Nähe des Eingangs befindet, und heilst deine Schätzchen. Im Pokémon-Supermarkt, in der Mitte des Örtchens, kannst du wieder allerlei nützliche Hilfsmittel und Heil-Items erwerben. Das große Gebäude im Nordwesten ist das Museum. Hier kannst du dir eine Ausstellung mit Fossilien längst ausgestorbener Pokémon anschauen. Das etwas zurückliegende Haus nebenan beherbergt ein geheimes Labor. Du kannst es jedoch erst später im Spiel betreten. Schau's dir aber schon mal in Ruhe an. Überdies solltest du natürlich auch mit den Einheimischen reden, die dir über den Weg laufen, und zwar mit allen. Sie können dir nämlich nützliche Tipps geben.

Viel entscheidender für dich ist jedoch die Pokémon-Arena von Marmorja City, die sich ebenfalls in der Ortsmitte gegenüber des Supermarkts befindet. Der Arena-Leiter heißt Rocko. Wenn es dir gelingt, ihn im Kampf zu besiegen, wirst du Mitglied in der Pokémon-Liga, einem Verein von Pokémon-Trainern. Deine Gegner-Pokémon sind Kleinstein und Onix. Deine eigenen Pokémon sollten inzwischen mindestens Level 14 erreicht haben, um hier etwas ausrichten zu können. Falls sie noch nicht so weit sind, kannst du sie im Wald von Vertania noch ein bisschen trainieren. Als Siegeprämie gibt dir Rocko den Felsorden und die TM 34. Mit dem Felsorden werden deine Pokémon gestärkt, und mit der TM 34 kannst du einem deiner Pokémon Geduld beibringen. Mit dieser Fähigkeit sammelt es Schaden über mehrere Kampfunden an, teilt dann aber auch mit doppelter Härte wieder aus. Wenn du Rocko bezwungen hast, verlässt du den Ort über den Ausgang im Osten.

Dein nächstes Ziel ist der Mondberg. Auf dem Weg dorthin triffst du auf acht Trainer, die dich als frischgebackenes Mitglied der Trainer-Liga herausfordern. Unterschätze diese Aufgabe nicht. Die gegnerischen Pokémon sind zwar nicht sonderlich stark, doch aufgrund ihrer Anzahl wirst du alle Hände voll zu tun bekommen. Wenn du noch Pokébälle in Reserve hast, kannst du hier Jagd auf Taubsi, Pummeluff und Habita machen. Am Ende des Weges, links neben dem Eingang zum Mondberg, befindet sich ein Pokémon-Center, wo du deine inzwischen wohl leicht angeschlagene Truppe auf Vordermann bringen kannst. Dort will dir auch ein Pokémon-Händler einen Karpador aufschwätzen. Also, billig ist das Angebot nicht gerade!

Im Innern des Mondbergs triffst du erstmals auf einige Mitglieder des Team Rocket. Sie suchen hier nach Pokémon-Fossilien. Das kannst du natürlich nicht zulassen. Wenn du das Team-Mitglied in der Nähe des Ausgangs siegest, kannst du dir eines von zwei Pokémon-Fossilien aussuchen. Außerdem findest du hier neue Pokémon wie Zubat, Kleinstein, sowie die recht seltenen Piepi und Paras. Im Erdgeschoss des Mondbergs kannst du zwei Tränke, eine TM 12, ein Sonderbonbon,

einen Mondstein und ein Fluchtseil einsammeln; im zweiten Kellergeschoss kommen noch eine TM 01 und ein KP-Plus-Item hinzu. Reiche Beute! Der Ausgang befindet sich im ersten Kellergeschoss, und zwar in ganz hinten in der nordöstlichen Ecke.

Nun bist du auf dem Weg nach Azuria City. Hier kannst du dich ein bisschen entspannen, denn dir geht kein Trainer auf den Wecker. Neben einer wichtigen TM 04 am nördlichen Rand kannst du hier auf Rattfratz und den seltenen Habitak treffen. Rot-Trainer finden zudem Rettan, Blau-Trainer Sandan in diesem Gebiet. Springe am Ende des Wegs über die Begrenzung hinunter nach Azuria. Dort angekommen, gibt es jedoch kein Zurück mehr für dich. Du kommst von dort erst wieder los, wenn du die Arena-Leiterin Misty bezwungen hast. Falls du damit Probleme hast, musst du vorher außerhalb des Ortes noch trainieren.

4. Azuria City

Das erste Haus auf der rechten Seite, wenn du den Ort betrittst, ist das Fahrradgeschäft. Du suchst dir gleich einen schnittigen Flitzer aus, doch als du den Preis hörst, kannst du nur müde lächeln. Da werden wir wohl noch ein Weilchen lang Lotto spielen müssen... Westlich dieses Hauses, außerhalb der Stadtgrenze, erkennst du den Eingang zu einer Höhle. Dabei handelt es sich um ein geheimes Labyrinth. Es wird von einem Mann bewacht. Allerdings wird es dir erst sehr viel später im Spiel möglich sein, dorthin zu gelangen. Schade. Nun gehst du in das Haus gegenüber, auf der linken Seite. Dort wohnt ein Pokémon-Freak, der noch dringend ein Quaputzi für seine Sammlung sucht. Er bietet dir dafür Rossana an. Da du aber noch nicht einmal weißt, wie ein Quaputzi aussieht, geschweige denn eines besitzt, verträgstest du ihn auf später. Aber merke dir das Haus. Gleich nebenan befindet sich das Pokémon-Center. Was dort abgeht, brauchen wir wohl nicht mehr zu erklären.

Das nächste Gebäude auf der linken Seite ist die Pokémon-Arena. Die blaue Färbung des Kampfplatzes lässt bereits vermuten, dass es

hier feuchtfrohlich zur Sache gehen wird. Und tatsächlich triffst du hier erstmals auf Wasser-Pokémon – hoffentlich kommen die Mitglieder deines Einsatzteams mit Wasser-Attacken zurecht. Sobald du die beiden Trainer besiegt hast, triffst du im hinteren Bereich des Gebäudes auf Misty, die Arena-Leiterin. Auch sie hat einige Wasser-Pokémon bereitliegen; sie greift mit Sterndu und Starmie an. Du solltest den Gegnern nach Möglichkeit ein Pflanzen- oder ein Elektro-Pokémon entgegenstellen. Nach deinem Sieg (du wirst es schon schaffen, denn sonst mußt du hier bleiben, bis du alt und schrumpelig bist...) gibt sie dir als Prämie den Quellorden und die TM 11. Mit dem Quellorden gehorchen dir Pokémon bis zum Level 30, und die TM 11 dient dazu, einem deiner Pokémon die Blubbstrahl-Attacke beizubringen.

Gegenüber der Arena befindet sich der Pokémon-Supermarkt mit den üblichen Sonderangeboten. Für jeden Pokéball, den du hier kaufst, gibt's übrigens noch eine Gratis-CD von Nana Mouscatnuss dazu. Schau mich bitte nicht so an... wenn das kein Deal ist! Anschließend stattest du dem Haus rechts neben dem nördlichen Ausgang einen Besuch ab. Mist. Die Tür ist verrammelt. Die Bewohner wurden ausgeraubt, und jetzt steht ein Wachmann vor der Tür. Du wirst also später noch einmal wiederkommen, denn durch den hinteren Durchgang dieses Hauses kannst du die Stadt verlassen.

Du gehst statt dessen jetzt erst einmal in Richtung Norden aus der Stadt hinaus und gelangst zu einer Brücke. Stinkstiefel ist auch schon da! Hat der wirklich nichts Besseres zu tun, als dir ständig auf den Keks zu gehen? Er fordert dich heraus, also zeig's ihm. Doch schon wieder droht Ärger: Mitglieder des Team Rocket stellen sich dir in den Weg. Sechs Trainer fordern dich heraus. Wenn du sie früher oder später alle bezwungen hast, wird dir die Mitgliedschaft im Team angeboten. Das lehnt du natürlich danken ab, hörst du?! Na, immerhin schenken sie dir zum Abschied einen Nugget. Auf dem Weg zur nächsten Station, Bills Küstenhaus, findest du noch die TM 45 und wenig später die TM 19, beide am nördlichen Rand des Gebiets. Pokémon gibt's hier auch:

Hornliu, Taubsi, Safcon, Raupy, der seltene Abra sowie für Rot-Trainer Myrapla und für Blau-Trainer Knofensa.

Im Küstenhaus lernst du den Pokémon-Sammler Bill kennen. Aufgrund eines missglückten Experiment ist Bill halb Mensch und halb Pokémon. Wenn du ihm hilfst, wieder gesund zu werden, erhältst du als Dank ein Ticket für die MS Anne, die im Hafen von Orania City vor Anker liegt. Kleiner Tipp: Verlasse das Haus und trete sofort wieder ein, und du kannst an Bills Computer interessante Infos über seltene Pokémon abrufen.

Anschließend kannst du wieder nach Azuria City zurückkehren und das zuvor verschlossene Haus betreten. Trete durch die Öffnung in der Rückwand wieder hinaus, und du triffst einen Schurken mit schlechtem Gewissen, denn er vermacht dir gleich eine TM 28. Gehe nun nach Süden, bis du zur Pokémon-Pension kommst. Dort kannst du eines deiner Pokémon trainieren lassen. Kostet natürlich was. Außerdem weißt du nicht, was sie den Kleinen heutzutage so alles beibringen... Überleg's dir. Wenn du das Angebot akzeptabel findest, lässt du einen deiner Schützlinge dort und kannst ihn dann später einmal wieder abholen. Während dieser Zeit gewinnt dein Pokémon übrigens ständig an Erfahrung hinzu.

Da der Weg nach Saffronia City gesperrt ist, benutzt du die Unterführung. Gehe unter Saffronia hindurch und weiter nach Süden, ins schöne Städtchen Orania City. Wenn du die Unterführung verlässt, triffst du erneut auf einen Pokémon-Sammler. Hör dir an, was er von dir möchte. Falls du das gewünschte Pokémon noch nicht besitzt, kannst du den Guten auf später vertrösten. Merke dir den Ort. Auf dem Weg von Azuria nach Orania begegnest du ein paar Trainern sowie einigen interessanten Pokémon. Neben dem recht häufigen Taubsi finden Rot-Spieler den Menki und das hier seltene Myrapla. Mit etwas Glück können Blau-Spieler eine Knofensa oder ein Mauzi zu Gesicht bekommen

5. Orania City

Na, so langsam werden die Orte doch etwas größer; wir nähern uns zivilisierten Gegenden. Das zweite Gebäude rechts am Ortseingang ist das Pokémon-Center, die erste Anlaufstelle für alle schlappen Pokémon. Im Haus daneben wohnt ein alter Angler, der dir in einer schwachen Minute seine Angel schenkt. Du ahnst, was das für dich bedeutet? Nein? Du kannst nun endlich auch im nassen Element nach Pokémon jagen. Ziehe sie wie einen Fisch an Land und kämpfe dann gegen sie oder fange sie ein. Du kannst die Angel gleich an Ort und Stelle ausprobieren. Das östliche Gebäude in der Mitte des Dorfes ist der Supermarkt. Hier gibt's einen ziemlich coolen Supertrank, der leider nicht ganz billig ist. Im Haus gegenüber lebt wieder einer dieser Pokémon-Sammler. Er bietet dir einen Porenta an, und das von ihm gesuchte Tauschobjekt hast du sicherlich bereits in deiner Sammlung. Du solltest den Deal also ruhig durchziehen. Gehe weiter nach Osten ins nächste Haus. Dort ist der Pokémon-Fanclub ansässig, dessen Vorsitzenden du hier antriffst. Hör dir seine interessanten Ausführungen an, es lohnt sich. Und das nicht zuletzt deshalb, weil er dir anschließend einen Fahrrad-Gutschein überreicht, mit dem du in Azuria den teuren Flitzer abholen kannst. Prima Sache, denn mit dem Teil kannst du nun doppelt so schnell vorwärtskommen! Hol's dir bei Gelegenheit ab. Das Gebäude südlich des Clubhauses ist die Pokémon-Arena von Orania, die du dir vorerst nur von außen anschauen darfst.

Gehe jetzt am Supermarkt vorbei und dann Richtung Süden über den Steg zur MS Anne. Dort begegnest du vielen erfahrenen Pokémon-Trainern, die gerade verschiedene Übungskämpfe und Turniere abhalten. Überschattet wird die lockere Stimmung jedoch von der Seekrankheit des Kapitäns. Kannst du ihm helfen? Wenn es dir gelingt, erhältst du von ihm die VM 01, die Fähigkeit zum Zerschneiden. Nun untersuchst du das Schiff. Auf der ersten Etage findest du eine TM 08, in der Kombüse einen heiß begehrten Superball, im ersten Unterdeck Äther, einen Top-Trank und die TM 44, in der zweiten Etage noch mehr Äther und einen Sonderbonbon und auf dem Oberdeck Sonne pur und

eine herrliche Aussicht. Leider befindet sich der geschätzte Kollege Gary ebenfalls an Bord, lasse dich also nicht zweimal bitten! Wenn du alle Trainer, einschließlich Stinkstiefel, besiegt und den Kapitän kuriert hast, verlässt du die MS Anne, die kurz darauf die Anker lichtet.

Jetzt geht's zurück zur Pokémon-Arena. Eines deiner Pokémon sollte nun die Zerschneider-Fähigkeit beherrschen, so dass du in die Arena gelangen kannst. Der Leiter ist ein gewisser Major Bob, zu dem du jedoch erst dann gelangst, wenn du ein Sicherheitssystem bezwungen hast. Dazu musst du einen Schalter in einer der Abfalltonnen im Vorraum betätigen, um das Schloss der ersten Sicherheitstür freizugeben. Öffnen kannst du die Tür durch einen zweiten Schalter in der Abfalltonne direkt neben der ersten. Nun kannst du gegen den Major und seine drei Elektro-Pokémon – Voltobal, Raichu und Pikachu – antreten. Schicke am besten ein Pokémon des Boden-Typs ins Rennen. Als Siegprämie erhältst du den Donnerorden und die TM 24. Der Donnerorden erhöht das Reaktionsvermögen deiner Pokémon und verleiht die Flug-Fähigkeit. Mit der TM 24 kannst du einem Elektro-Pokémon die Donnerblitz-Attacke beibringen.

Solltest du inzwischen 30 oder mehr Pokémon besitzen, kannst du auf dem Zollhaus im Westen von Orania City auf den Assistenten von Professor Eich treffen, der dir den Detektor gibt. Damit kannst du versteckte Items u.ä. finden oder auch wiederfinden, wenn du sie verloren hast. Hast du noch nicht genügend Pokémon gefangen, kannst du später jederzeit zurückkommen. Du verlässt nun Orania in östlicher Richtung. Der Weg führt nach Lavandia. Da jedoch unterwegs ein schlafender Relaxo die Straße blockiert, den du besser nicht aufweckst, kehrst du um und nimmst den Umweg über die Digdas Höhle. Der Eingang befindet sich ein Stück vor dem Ortsausgang von Orania. Diese von Digdas gegrabene Höhle hat einen zweiten Zugang, den du kurz vor Marmorita City bereits gesehen hast. In der Höhle triffst du auf Digdas und vereinzelt auch auf Digdris.

Am anderen Ende des Tunnels gehst du nach Süden zu einem kleinen Haus. Dort erhältst du von einem anderen Assistenten des Professors die VM 05, sofern du mindestens zehn verschiedene Pokémon besitzt. Mit VM 05 kannst du einem Pokémon die Fähigkeit Blitz beibringen. Anschließend schlägst du dich nach Marmorìa durch und kannst dort das geheime Labor neben dem Pokémon-Museum betreten. Schließlich hast du jetzt ein Pokémon mit der Zerschneide-Fähigkeit. Danach geht's weiter nach Azuria, wo du dir das Fahrrad holst. Gehe dann weiter in östlicher Richtung und schneide dir den Weg mit der Zerschneide-Fähigkeit frei. Gleich rechts findest du eine TM 30. Schließlich biegst du nach Süden ab und findest hinter einem Felsvorsprung den Eingang zum Felstunnel. Zum jagdbaren Wild gehören auf dieser Route die Pokémon Rattafrazz, Habitak und Voltobal. Rot-Trainer finden außerdem Rettans, während Blau-Trainer sich den ein oder anderen Sandan schnappen können.

Durchquere nun den Felstunnel. Allerdings gibt es hier unten kein Licht. Deshalb solltest du einen Pokémon mit der Fähigkeit Blitz einsetzen, um dich durch das Labyrinth vorzuarbeiten. Der Tunnel besteht aus einer ebenerdigen und einer tiefer gelegenen Ebene; der Ausgang befindet sich in Richtung Süden auf der oberen Ebene. In der Höhle triffst du auf Zubats und Kleinstein, seltener auf einen Machollo oder Onix, besonders häufig dagegen auf Trainer, die nur darauf warten, dich herauszufordern. Auch wirst du auffallend häufig von Pokémon angegriffen. Verwende deshalb die Schutz-Salbe, um dir zumindest die kleineren vom Leib zu halten. Anschließend setzt du deinen Weg nach Lavandia im Süden fort.

6. Lavandia

Etwas Geisterhaftes umgibt dieses beschauliche Örtchen. Man sagt, im Pokémon-Turm, der sich östlich gleich hinter dem Dorfeingang befindet, gehe nicht alles mit rechten Dingen zu. Doch konzentrieren wir uns zunächst einmal auf die materiellen Dinge: Das erste Gebäude im Westen

ist das Pokémon-Center von Lavandia. Geradeaus in der Dorfmitte steht das Haus des örtlichen Pokémon-Clubs. Der Vorsitzende des Clubs, ein gewisser Mr. Fuji, macht seinem Namen alle Ehre und ist zunächst einmal ziemlich futsch. Möglicherweise gibt es da einen Zusammenhang mit den gruseligen Ereignissen im Pokémon-Turm. Du wirst das noch früh genug herausbekommen. Im Haus südlich des Clubhauses kannst du jedenfalls erst einmal die Spitznamen deiner Pokémon überprüfen und sie bei Bedarf ändern. Weiter im Osten befindet sich der Pokémon-Supermarkt. Ist aber auch wurscht, denn du willst ohnehin so schnell wie möglich in den Turm hinein, oder? Na los, versuch's! Du wirst schnell feststellen, dass dir für weitere Erkundungen im Turm das Silph Scope fehlt, das du in Prismaonia erhalten kannst. Damit ist es dir möglich, die Geister zu identifizieren, die den Turm heimsuchen.

Der Weg nach Prismaonia City führt eigentlich durch Saffronia, doch du kannst schon wieder nicht auf direktem Wege dorthin gelangen. Saffronia scheint von der Außenwelt abgeschnitten zu sein. Du musst fürs Erste wieder einen unterirdischen Weg wählen. Durch den Tunnelpfad gelangst du direkt nach Prismaonia City. Der Eingang befindet sich kurz vor Saffronia, im Norden. Der Ausgang liegt bei einem Feld kurz vor Prismaonia. Dort kannst du noch einmal auf Pokémon Jagd machen, die du unterwegs vielleicht übersehen hast. Besonders häufig sind hier Taubsis. Rot-Trainer suchen bevorzugt nach Myrapla, Menki und vielleicht sogar Fukano. Blau-Trainer werden Knofensa finden, mit etwas Glück aber auch Mauzi und Vulpix. Zwischendurch schaust du dich um und wirfst einen Blick auf Saffronia City, die unerreichbare Stadt. Überall sind Wachen aufgestellt, denen du möglicherweise Infos entlocken kannst, wenn du ihnen aus Prismaonia City was zu trinken besorgst. Du weißt schon, wie Männer halt so sind...

7. Prismaonia City

Gleich rechts befindet sich das Pokémon-Center und vier Häuser weiter die Prismaonia-Villa. Dort ist das Hauptquartier der Firma Game Freak,

die dieses Spiel entwickelt hat. Schau dich hier ruhig ein bisschen um. Du kannst mit den Leuten klönen und am Computer im ersten Stock Verbindungen zu anderen Rechnern herstellen und Objekte ablegen. Hinter dem Gebäude, im Norden, gibt es einen geheimen Eingang. Durch diese Tür gelangst du zu einem Pokémon-Freak, von dem du ein Evoli erhältst. Zwei Häuser weiter in Richtung Westen findest du den Pokémon-Supermarkt. Hey, das ist doch endlich mal eine Auswahl! Auf vier Stockwerken wird alles geboten, was das Herz begehrt. Sprich mit allen Verkäufern und hole dir im dritten Stock eine Poképuppe und auch ein, zwei Steine. Im obersten Stock des Einkaufszentrums gibt es ein Café mit einem Getränkeautomaten. Außerdem läuft hier ein kleines Mädels rum, das mächtig Durst hat. Wenn du ihr eine Limo spendierst, schenkt sie dir dafür die TM 49, für Sprudel rückt sie eine TM 48 heraus, und bei Tafelwasser winkt eine TM 13. Anschließend besorgst du dir noch etwas Wasser für die Wachen von Saffronia. In der südöstlichen Häuserzeile befindet sich das Restaurant von Prisma. Sprich hier unbedingt mit allen Gästen und gönne dir anschließend eine doppelte Pommes rotweiß. Gleich nebenan liegt das Lagerhaus des Team Rocket. Rede dort mit allen Leuten, und du erhältst interessante Informationen.

Nun geht's aber erstmal ab zum Zocken! In der Häuserzeile nördlich des Lagerhauses befindet sich die Spielhalle. Hier kannst du dich ganz gepflegt an den Spielautomaten austoben. Die Spielmünzen, die du dazu benötigst, erhältst du bei dem Mann hinter dem Tresen. Du musst zunächst jedoch einen Münzkorb haben. Gehe noch einmal ins Restaurant. Dort schenkt dir ein deprimierter Zocker seinen Münzkorb. Kehre in die Spielhalle zurück und rede mit allen Spielern. Dann stellst du dich an einen Automaten und startest das Spiel mit dem A-Knopf. Wenn du gewonnen hast, kannst du gleich nebenan am Gewinnschalter deine Preise einlösen. Neben einigen hochinteressanten Pokémon, die du nirgends anders bekommen kannst, erhältst du hier auch die coolen TMs 23, 15 und 50 als Preise. Also, das Zocken lohnt sich auf jeden Fall. Um nicht alles dem Zufall zu überlassen, kannst du die Spielmünzen für

die Prämien aber auch gleich an der Theke in der Spielhalle kaufen.

Der merkwürdige Mann hinten in der Spielhalle bewacht die Geheimtür zum Hauptquartier des Team Rocket. Durch diese Tür gelangst du in ein großes Labyrinth, wo du unter anderem auch auf den Teamchef Giovanni triffst. Der Lümmel besitzt das Silph Scope, nach dem du schon überall gesucht hast! Das Hauptquartier besteht aus vier unterirdischen Stockwerken, die du alle gründlich untersuchen solltest. Im ersten Untergeschoss findest du ein Fluchtseil und einen Top-Trank, im zweiten eine TM 07, einen Nugget sowie einen Supertrank und einen Mondstein. In der dritten Etage gibt's ein Sonderbonbon und eine TM 10, und ganz unten entdeckst du eine TM 02, einen Liftöffner, ein KP-Plus-Item und Eisen. Und natürlich in Giovannis bewachtem Büro das Silph Scope. Um dorthin zu gelangen, musst du zuvor den Liftöffner einsammeln. Den erhältst du vom Trainer im nordwestlichen Raum des untersten Stocks, nachdem du ihn besiegt hast. Nun gehst du über die Treppen zurück in den zweiten Stock und steigst in den Aufzug. Damit fährst du wieder hinunter in den vierten. Wenn du die beiden Trainerwachen besiegt hast, kannst du gegen Giovanni antreten. Seine Pokémon sind Rihorn, Kangama und Onix. Du schickst am besten Wasser- oder Pflanzen-Pokémon in den Kampf. Nach seiner Niederlage überlässt er dir das begehrte Silph Scope.

Das große Gebäude im Südosten ist die Pokémon-Arena von Prismania. Um gegen die Arena-Leiterin Erika eine Schnitte zu haben, sollten deine Pokémon mindestens Level 30 haben. Erika und ihre Trainerkollegen fahren auf Pflanzen-Pokémon ab, um genau zu sein, auf Sarzenia, Tangela und Giflor. Du reagierst am besten mit Käfer- oder Feuer-Pokémon. Der Sieg wird dir mit dem Farborden und der TM 21 versüßt. Mit dem Farborden gehorchen dir Pokémon bis Level 50, und die TM 21 hilft beim Trainieren der Megasauger-Attacke.

Nun kehrst du durch den Tunnel wieder zurück zum Pokémon-Turm in Lavandia. Mit dem Silph Scope kannst du nun endlich die Geister-

Pokémon erkennen und bekämpfen. Dazu solltest du nach Möglichkeit auf Pokémon vom Psycho-Typ zurückgreifen. Du triffst hier auf Nebulaks, Alpollos und Tragossos. Vielleicht kannst du ja sogar eins fangen! Verwende für diese Jungs am besten gleich Superbälle. Zudem findest du im zweiten Stock des Turms ein Fluchtseil, im dritten ein KP-Plus-Item, einen Aufwecker und ein Elixier, im vierten einen Nugget und im fünften einen X-Treffer und ein Sonderbonbon. Und während du den Turm gründlich untersuchst, wen triffst du da? Den Stinkstiefel! Er hat mit seinem Team in der Zwischenzeit kräftig trainiert und schickt dir Tauboga, Fukano, Garados und Kadabra entgegen. Zeig ihm, wo der Hammer hängt!

Außer Gary triffst du natürlich auch auf andere Trainer, die sich hier Exorzisten zu nennen pflegen und offenbar im Bann einer bösen Macht stehen. Die Kämpfe gegen sie sind nicht schwer, aber langwierig, denn ihre Nebulaks setzen bevorzugt Konfusions-Attacken ein. Im vierten Stock triffst du auf die Anführerin der Exorzisten, die dort eine Heilungszone für ihre besessenen Kollegen eingerichtet hat. Hier kannst du deine Pokémon wieder frisch machen. Im fünften Stock findest du an der südlichen Treppe den Geist, der das ganze Unheil angerichtet hat. Wenn du ihn besiegst, verschwindet er und gibt den Weg zum obersten Stock des Turms frei. Dort stößt du auf drei Leute vom Team Rocket und auf den guten Mr. Fuji, der sich für seine Rettung mit einer Pokéflöte bedankt, die er dir schenkt. Damit kannst du schlafende Pokémon wecken. Übrigens auch einen Relaxo! Na, die Aktion war doch wieder ein voller Erfolg!

8. Saffronia City

In Saffronia angekommen, besuchst du zunächst einmal wie üblich das Pokémon-Center im Südwesten der Stadt. Nordöstlich des großen Gebäudes in der Mitte steht der Pokémon-Supermarkt mit einem vergleichsweise bescheidenen Angebot. Im Südosten der Stadt wohnt ein gewisser Mr. Psycho. Ein Besuch bei dem verrückten Kerl lohnt sich

immer, denn du erhältst von ihm die TM 29, mit der du einem Pokémon die gefürchtete Psychokinese-Attacke beibringen kannst. Anschließend gehst du hinüber zum nordwestlichen Ende von Saffronia. Dort triffst du in einem Haus auf ein Mädchen, dem du die Poképuppe schenkst. Als Dank erhältst du von der Kleinen die TM 31. Wenn du nun nach Nordosten weitergehst, siehst du zu deiner Linken gleich zwei Pokémon-Arenen. Die erste der beiden ist die sogenannte Dojo-Arena. Der Leiter der Arena nennt sich Karate-Meister. Er und seine Trainerkollegen haben sich auf Kampf-Pokémon spezialisiert. Bei einem Sieg kannst du dir als Prämie einen Kicklee oder einen Nockchan auswählen. Diese Pokémon findest du übrigens nur hier.

Die größere Pokémon-Arena ist die offizielle Arena der Pokémon-Liga. Nachdem du dich durch das Gewusel von Warp-Feldern gearbeitet und unterwegs gegen die hier ansässigen Trainer und ihre starken Pokémon gekämpft hast, triffst du schließlich auf die Arena-Leiterin. Sie hört auf den schönen Namen Sabrina und will dir mit Pokémon des unschönen Psycho-Typs ans Leder. Ihre Kandidaten heißen Pantimos, Kadabra, Simsala und Omot. Sollte eines deiner Pokémon durch Psycho-Attacken verwirrt werden, musst du es möglichst schnell austauschen, damit es sich nicht selbst verletzt. Wenn du Sabrina bezwingst, winken dir der Sumpforden und die TM 46. Mit dem Sumpforden gehorchen dir Pokémon bis Level 70, und mit der TM 46 kannst du einem Pokémon die höchst effektive Psywellen-Attacke vermachen.

Das interessanteste Gebäude im Ort ist jedoch das Hauptquartier der Silph Co. im Zentrum von Saffronia. Silph Co. ist der Name der Firma, die dein Silph Scope entwickelt hat. Allerdings scheint sich das Firmengebäude in der Hand des Team Rocket zu befinden! Kämpfe also zunächst einmal gegen die vielen Trainer, auf die du hier triffst. Zwischen den Kämpfen kannst du deine Pokémon im achten Stock bei einem kleinen Mädchen wieder heilen lassen. Das Gebäude hat insgesamt zehn Stockwerke, die du natürlich alle gründlich

untersuchen solltest. Im ersten Stock findest du eine TM 36, im zweiten einen Top-Trank, im dritten einen Hyper-Heiler, einen Beleber und ein Fluchtseil, im vierten einen Türöffner, eine TM 09 und ein Protein-Item, im fünften einen X-Treffer und ein KP-Plus-Item, im sechsten Kalzium und eine TM 03 und im neunten Stock schließlich eine TM 26, ein Karbon-Item und ein Sonderbonbon. Wenn du alles eingesammelt und alle Trainer besiegt hast, gehst du mit dem Türöffner in den zweiten Stock und öffnest die Tür zum mittleren Raum. Du triffst mal wieder auf deinen Kollegen Gary, der dich mit Tauboss, Simsala und Fukano sowie zwei weiteren Pokémon herausfordert. Wenn du den Kerl besiegt hast, redest du mit dem Mann im Raum, der dir das Pokémon Lapras schenkt. Jetzt steigst du in den Teleporter und gelangst in den sechsten Stock. Mit der Warp-Platte im Westen der Etage gelangst du dann nach oben in den zehnten Stock. Dort sitzt der Chef der Firma. Und Giovanni ist auch da! Er hat diesmal einen Nidorino, einen Kangama, einen Rihorn und einen Nidoqueen mitgebracht. Wenn du siegst, erhältst du vom Firmenchef den Meisterball.

Nun begibst du dich nach Lavandia und gehst von dort weiter in Richtung Süden. Auf diesem relativ stressfreien Weg findest du eine TM 16, ein Eisen-Item und einen kapitalen Relaxo, den du mit deiner Pokéflöte bearbeiten kannst. Bekämpfe ihn anschließend oder versuche, ihn einzufangen. Daneben triffst du hier noch auf Taubsis und, exklusiv für Rot-Trainer, auf Exemplare der Typen Myrapla, Duflor und Bluzuk, während Blau-Trainer Knofensa und Ultrigaria antreffen können. Am Ende des Weges geht es weiter in Richtung Westen nach Fuchsania City. Hier kannst du zusätzlich noch Dittos oder Taubogas begegnen. Sicherlich aber wirst du dich mit mehreren Trainern auseinandersetzen müssen. Naja, da musst du wohl durch. Erfahrung macht schließlich den Meister. Im Zollhaus vor der Stadt triffst du einen Assistenten von Prof. Eich, der dir einen Erfahrungspunkte-Teiler überreicht, sofern du inzwischen mindestens 50 verschiedene Pokémon besitzt. Damit kannst du gesammelte Erfahrungspunkte auf alle deine Pokémon verteilen.

9. Fuchsania City

Das Pokémon-Center befindet sich gegenüber dem südlichen Ausgang der Stadt. Hier bringst du zunächst einmal dein Team auf Vordermann, bevor du dir Fuchsania genauer anschaust. Anschließend deckst du im Pokémon-Supermarkt, im Nordwesten gelegen, mit den Dingen des täglichen Bedarfs eines angehenden Pokémon-Meisters ein.

Anschließend geht's zu den beiden Hütten im Südosten. Hier gibt's eine Fischzucht. Der zuständige Oberangler schenkt dir eine Profiangel, die du am nahe gelegenen Teich gleich ausprobieren kannst. In der zweiten Hütte haust der Wächter der Safarizone, dem jedoch zur Zeit noch der nötige Biss fehlt. Mal schauen, vielleicht findest du ja unterwegs seine dritten Zähne. Vermutlich befinden sie sich irgendwo in der Safarizone. Als Lohn winkt dir eine VM 04, mit der du deinem Pokémon Stärke beibringen kannst.

Doch zunächst läufst du mutigen Schrittes nach Südwesten, zur örtlichen Pokémon-Arena. Leiter der Arena ist der Ninjameister Koga. Bevor du ihn triffst, musst du dich noch mit einigen Trainern herum-schlagen, die überwiegend Pokémon mit Gift- und Schlafattacken einsetzen. Wenn du dann schließlich dem Chef persönlich gegenüberstehst, hetzt er einen Sleimok, einen Smogmog und zwei Smogons auf dein Team. Schicke am besten Psycho- oder Erd-Pokémon in den Kampf, denn die kommen noch am ehesten mit den fiesen Gegnern klar. Deine Siegprämie ist der Seelenorden und die TM 06. Mit dem Seelenorden erhöhst du die Abwehrkräfte deiner Pokémon, und mit der TM 06 bringst du einem Freiwilligen aus deinem Pokémon-Team die Toxin-Attacke bei. So, jetzt aber genug getrödelt, die Safarizone lockt!

Der Eingang zur Safarizone befindet sich, wie du sicherlich schon festgestellt hast, im Norden von Fuchsania. Sie besteht aus vier Bereichen: dem mittleren Bereich, an dessen südlicher Grenze sich der Eingang befindet und an den jeweils ein östlicher, ein nördlicher und ein westlicher Bereich angrenzen. Die einzelnen Bereiche sind durch Wege miteinander verbunden. An der Kasse zahlst du das Eintrittsgeld

und erhältst daraufhin 30 Safaribälle sowie Köder. Deine Pokémon kannst du leider nicht mit hineinnehmen. Und schon kann's losgehen! Wenn du ein Pokémon entdeckst, kannst du versuchen, es mit einem Safariball einzufangen. Fange also so viele Pokémon wie möglich, denn du hast hier nicht endlos Zeit. Wenn die Uhr abgelaufen ist, geht's zurück zum Eingang. Dein Jagdglück kannst du durch Auslegen von Pokémon-Ködern noch steigern.

Im Anschluß an die Pokémon-Jagd kannst du auch noch an einem Wettbewerb teilnehmen, der in der Safarizone ausgetragen wird. Gesucht wird ein geheimes Haus, und dem Finder winkt eine VM 03 als Belohnung. Du erreichst das Haus, indem du dich so weit wie möglich nach Norden begibst und dann über den Weg ganz im Westen des nördlichen Bereichs in Richtung Süden zum westlichen Bereich gehst. Alles klar? Unterwegs findest du im westlichen Bereich übrigens noch ein Gebiss... Du erhältst schließlich die VM 03, mit der du einem Wasser-Pokémon das Surfen beibringen kannst. Du kannst dich von nun an also auch über Wasser fortbewegen. Items gibt's natürlich auch in der Safarizone: Auf der Insel im mittleren Bereich liegt ein Nugget, im Osten findest du einen Top-Trank, eine Top-Genesung, ein Karbon-Item und eine TM 37, im Norden eine TM 40 und ein Protein, und im Westen kannst du eine TM 32, einen Top-Beleber und einen Top-Trank einsacken. Auf die vielen verschiedenen Pokémon-Arten, die du hier antriffst, wollen wir lieber nicht näher eingehen. Jedenfalls kannst du deine Sammlung mit ein wenig Geschick ganz beachtlich aufstocken. Ach ja: Denk daran, dem Wärter seine Zähne zu bringen!

Wenn du in Fuchsonia alle deine Geschäfte erledigt hast, kannst du die Stadt in westlicher Richtung verlassen. Du gelangst auf einen Radweg. Nur gut, dass du deinen Drahtesel immer dabei hast. Der Weg führt dich alsbald direkt nach Norden hinauf. Am Ende dieser langen Strecke entdeckst du hinter den Büschen zwei einsame Hütten. Mit der Zerschneide-Fähigkeit gelangst du dorthin. Das eine Häuschen ist ein Zollhaus, und in dem anderen triffst du auf eine Pokémon-Trainerin, von

der du die VM 02 erhältst, mit der du eines deiner Pokémon flugfähig machen kannst. Langsam wirst du richtig mobil! Der Weg führt dich anschließend in östlicher Richtung und nach Prisma (du weißt doch noch, die Stadt mit dem Riesenkaffeehaus und den leckeren Pommes! Ähm...). Gehe direkt weiter nach Saffronia und dann in nördlicher Richtung nach Azuria. Verlasse diesen Ort durch den östlichen Ausgang. Am Ende des Weges packst du dir dein Surfer-Pokémon am Nacken und surfst damit über den Fluss nach Süden. Beim Kraftwerk kannst du dann wieder an Land gehen. Im Innern des Kraftwerks kannst du ein Karbon-Item, ein Sonderbonbon und ein KP-Plus-Item finden sowie eine TM 25 und eine TM 33 einsacken. Im Westen des Gebäudes befindet sich der Ausgang. Dort kannst du ein äußerst seltenes Pokémon antreffen: Zapdos. Er ist alles andere als leicht zu fangen, denn er ist ein sehr starkes Pokémon. Aber wenn du einen Hyperball besitzt und Zapdos vorher noch betäuben kannst, solltest du es riskieren. Du wirst ihn nämlich nur dieses eine Mal zu Gesicht bekommen!

Mache dich anschließend auf in Richtung Süden. Gehe über Lavandia weiter nach Fuchsania. Dort verlässt du die Stadt in südlicher Richtung und gelangst schließlich zu den Seeschauminseln. Der Eingang liegt westlich, der Ausgang östlich. Das Höhlenlabyrinth, in das du nun kommst, solltest du besonders gründlich untersuchen, denn wenn du es durch den Ausgang später verlässt, nimmt es wieder seinen ursprünglichen Zustand an. Die Kugeln, die hier in der Höhle herumliegen, musst du mit einem Pokémon mit der Stärke-Fähigkeit in die entsprechenden Löcher im Boden schieben. Im dritten Untergeschoss des Labyrinths rauscht nämlich ein Fluss hindurch, den du mit diesen Steinkugeln absperren musst, um hinüber zur Leiter zu gelangen, die dich zurück zum Ausgang bringt. Doch bevor du die Höhle verlässt, solltest du dir unbedingt noch einen höchst seltenen Vogel anschauen: Arktos! Im dritten Untergeschoss findest du zwei Löcher im Boden, in die du zwei der bereitliegenden Steinkugeln rollst. Nördlich der Löcher befindet sich eine Leiter und noch etwas weiter

hinauf eine zweite. Nimm diese zweite Leiter, um ins vierte Untergeschoss hinabzusteigen. Surfe nun über den unterirdischen Fluss direkt zu Arktos. Und jetzt: Viel Glück, denn du hast nur diese eine Chance!

10. Zinnoberinsel

Diese Insel ist die nächste Etappe deines Abenteuers. Hier gibt es zwei Pokémon-Forschungszentren, das heißt es gab zwei – denn eines wurde durch eine Explosion zerstört. Im noch vorhandenen Labor arbeiten Wissenschaftler eifrig daran, aus Genen fossiler Pokémon neue Pokémon zu züchten. Eine spannende Sache, und du kannst live dabei sein! Hoffentlich hast du noch das Fossil bei dir, das du im Mondberg erhalten hast. Ach, und den Altbernstein, den du im Geheimlabor von Marmoraria City bekommen hast, brauchst du auch bald. Doch der Reihe nach, zunächst die Formalitäten: Das erste Haus linker Hand (gemeint ist die Hand von Ash, nicht deine, du Pappnase!) ist der Pokémon-Supermarkt mit gewohnt bescheidenem Angebot. Tja, sowas wie in Prismania City gibt's halt nur einmal. Gleich daneben siehst du das Pokémon-Center. Auf der anderen Seite, im Norden, liegt die Pokémon-Arena der Insel. Doch die Hütte ist verschlossen. Den Schlüssel bekommst du im Haus nebenan, dem Pokémon-Haus. Aber zunächst schaust du noch kurz ins Haus gegenüber, im Südwesten des Örtchens vorbei. Dort befindet sich das noch intakte Pokémon-Labor. Hier basteln dir die Forscher aus deinem Fossil und dem Altbernstein zwei neue Pokémon. Jippiiiiiie! Okay, aber jetzt ab ins Pokémon-Haus und den Schlüssel holen!

Bei diesem Pokémon-Haus handelt es sich um das zerstörte zweite Forschungslabor. Bei der letzten Versuchsreihe vor der verheerenden Explosion hatte man hier ein neues genmanipuliertes Pokémon gezüchtet, das sogenannte Mewtu. Dieses konnte sich bei der Katastrophe befreien und fliehen. Nun treibt es irgendwo in dieser Gegend sein Unwesen. Hm, vielleicht, mit ein bisschen Glück... abwarten. Zunächst wird aber die gesamte Laborruine gründlich

abgegrast. Sie besteht aus dem Erdgeschoss, zwei oberen Stockwerken und einem Kellergeschoss. Im Erdgeschoss findest du Karbon und ein Fluchtseil, im ersten Stock Kalzium, im zweiten Stock einen Top-Trank und Eisen und im Keller ein Sonderbonbon, einen Top-Heiler, die TMs 14 und 22 sowie den heiß begehrten Schlüssel, der im Spiel als ?-Öffner bezeichnet wird. Das Problem ist nur: Wie in den Keller gelangen? Wenn du mutig bist, empfehlen wir dir die folgende Möglichkeit. In der südlichen Mitte des zweiten Stocks gibt es einen Raum, in dem zwei kurze parallele Wege zu einem Abgrund führen. Nimm den westlichen und springe hinab in den Keller. Wenn du nicht mutig bist, empfehlen wir dir, wieder hinauszugehen und ein bisschen zu angeln... Die Türen im Keller kannst du öffnen, indem du die Schalter betätigst, die in den Statuen versteckt sind. Den Schlüssel hast du jetzt also. Und wie sieht's aus mit Hinweisen auf dieses ominöse Mewtu? Fündig geworden? Dann auf in die Pokémon-Arena.

Die Spezialität der ortsansässigen Trainer sind Feuer-Pokémon, was der Name des Arena-Leiters, Pyro, noch eindringlich unterstreicht. Nachdem du die Trainer geputzt hast, will dir Pyro mit Fukano, Gallopa, Ponita und Arkani die Hölle heiß machen. Du solltest also logischerweise einige deiner Wasser-Pokémon ins Rennen schicken. Wenn du Pyro ausreichend Feuer unterm Hintern gemacht hast, erhältst du als Siegprämie den Vulkanorden und die TM 38. Der Vulkanorden erhöht die Wucht der Spezialattacken deiner Pokémon, während du mit der TM 38 einem geeigneten Pokémon die Feuerattacke beibringen kannst. Tja, und das war's auch schon auf der schönen Zinnoberinsel.

Weiter geht's nördlicherdings und surfenderweis' über Alabastia (Mama nicht vergessen, und auch nicht die hübsche Schwester vom Stinkstiefel!) nach Vertania City. Die Pokémon-Arena der Stadt wurde erst vor kurzem wieder neu eröffnet, und Arena-Leiter Giovanni (hört, hört!) lädt zum großen Pokémon-Turnier. Er stellt sich dir mit Nidoqueen, Nidoking, Rizeros, Rihorn und Digdri in den Weg. Zeig ihm, was du inzwischen gelernt hast. Bei einem Sieg erhältst du als Prämie

den Erdorden und die TM 27. Mit dem Erdorden gehorchen dir endlich sämtliche Pokémon, und TM 27 eignet sich für das Trainieren der Gepfissur-Attacke.

Von Vertania City aus geht's in westlicher Richtung weiter und dann nach Norden zur Siegesstraße. Unterwegs triffst du... na, wen wohl? Er hetzt dir diesmal Simsala, Rihorn, Tauboss und das zu Spielbeginn gewählte Pokémon auf den Hals. Lieber Gary, das sind doch keine Argumente! Wir wollen echte Gegner, keine Opfer! Schließlich gelangst du zur Siegesstraße. Dabei handelt es sich um eine große, dreistöckige Höhle, in der du ein Pokémon mit der Stärke-Fähigkeit benötigst, um dir eine Route durch die Gänge und über die Treppen zu bahnen. Denn oft versperren Hindernisse deinen Weg. Am Boden befinden sich zudem einige Schalter, auf die dieses Pokémon Felsbrocken rollen sollte, um so Türen zu öffnen. Die absolute Hauptattraktion dieser Höhle aber ist Lavados. Dieses Pokémon ist so selten wie Zapdos und Arktos, und wie bei jenen hast du nur diese eine Chance, ihn zu fangen. Begib dich zunächst in den zweiten Stock und steige dann über die Leiter in der nordwestlichen Ecke nach unten. Und da hockt er auch schon! Optimale Chancen hast du, wenn du ihn zunächst betäubst und dann einen Hyperball nach ihm wirfst. Ja, und sonst gibt's hier noch ein paar Items. Im Erdgeschoss findest du ein Sonderbonbon und eine TM 43, im ersten Stock einen Megablock, einen Top-Heiler und die TMs 05 und 17 und im zweiten Stock den Top-Beleber und die TM 47. Sammle alles ein und bereite dich dann auf den großen Endsprint vor.

11. Indigo Plateau

Auf dem Plateau findest du wieder einen Supermarkt, in dem du deine Ausrüstung vervollständigen kannst. Auch gibt es hier die Möglichkeit, deine Pokémon zu heilen. Nutze sie, denn du ahnst nicht, was dir noch bevorsteht! Du triffst hier auf die sogenannten Top Vier, die vier besten Pokémon-Trainer dieser Welt. Du musst sie dir einen nach dem anderen vorknöpfen. Den Anfang macht die gute Lorelei. Ihre Lieblinge sind Eis-

und Wasser-Pokémon, namentlich Jugong, Austos, Lahmus, Rossana und Lapras. Setze diesem Team deine Elektro-Pokémon entgegen. Chancen haben auch Pokémon der Klassen Kampf, Fels oder Feuer. Der zweite im Bunde ist Bruno, der auf Kampf- und Gesteins-Pokémon abfährt. Sein Team besteht aus Kicklee, Nockchan, Machomei und zwei Onixen. Schicke Psycho- und Flug-Pokémon ins Rennen. Und für die Onixe suchst du dir Pflanzen-Pokémon aus. Obertrainer Nummer drei heißt Agatha, die zu deinem Unglück einen Narren an Geister-Pokémon gefressen hat. Du wirst gegen die beiden Gengars und Alpollo, Golbat und Arbok einen sehr schweren Stand haben. Schicke zumindest ein Feuer-, ein Psycho- und ein Wasser-Pokémon in den Kampf, dann bleibt dir eine gewisse Chance auf den Sieg. Der letzte Trainer des Quartetts ist Siegfried. Sein Steckpferd sind Drachen-Pokémon. Speziell für dich hat er Aerodactyl, Dragoran, Garados und zwei Dragonirs mitgebracht. Ein wirklich beeindruckendes Team! Tja, das sieht nicht gut aus für dich. Hey, jetzt reiß dich zusammen, du hast ohnehin keine Wahl. Setze Psycho- und Eis-Pokémon dagegen und bete...

Wenn du diese harte Probe gemeistert hast, geht's erst richtig los, denn der Stinkstiefel erwartet dich bereits. Er hat die Top Vier bereits besiegt und ist zur Zeit der beste Trainer der Pokémon-Liga. Da du den Kerl ohnehin nicht magst und außerdem Eindruck bei seiner attraktiven Schwester schinden willst, lässt du dich nicht lange bitten. Zu Garys Stammspielern gehören Tauboss, Rihorn und Simsala. Welche weiteren drei Pokémon er in den Kampf schickt, hängt davon ab, welches Pokémon er zu Beginn des Spiels gewählt hat. Wenn er sich seinerzeit für Bisasam entschieden hatte, bekommst du es nun zusätzlich mit Bisafior, Arkani und Garados zu tun. Im Falle von Glumanda heißt die zweite Hälfte des Teams Kokowei, Garados und Glurak. Bei Schiggy treten dir Arkani, Turtok und Kokowei gegenüber. Hier solltest du ein besonders starkes Pokémon mit Level 75 oder mehr einsetzen, um den Kampf möglichst schnell zu beenden. Herzlichen Glückwunsch, du neuer Meistertrainer!

12. Mewtu

Du denkst, du hast es bereits geschafft? Haha, weit gefehlt, mein Lieber! Das Wichtigste hast du vergessen. Nach der Endsequenz kannst du das Spiel noch einmal mit dem aktuellen Stand wieder aufnehmen. Mache dich vom Indigo Plateau aus auf die Reise nach Azuria City und gehe dort durch den nördlichen Ausgang weiter. Nun gleitest du mit deinem Surf-Pokémon wieder Richtung Süden, an Azuria vorbei und zu einer geheimen Höhle. Du hast sie seinerzeit bereits von weitem gesehen... Die Höhle besteht aus einem Erdgeschoss, einem ersten Stock und einem Keller. Im Erdgeschoss findest du einen Nugget, ein Top-Elixier und eine Top-Genesung. Im ersten Stock ein AP-Plus-Item, einen Hyperball und wieder eine Top-Genesung. Im Keller erwartet dich schließlich der Top-Beleber und ein weiterer Hyperball. Hier triffst du auf viele seltene, aber auch äußerst kampfstarke Pokémon, mit denen du deine Sammlung vervollständigen kannst. Wenn du jetzt deine Mannschaft umbesetzen oder den ein oder anderen Kandidaten heilen möchtest, kannst du das im nahe gelegenen Azuria tun. Und dann heißt es: Ran an den Speck!

Die letzte große Herausforderung im Spiel ist Mewtu. Um zu ihm zu gelangen, surfst du vom Eingang der Höhle zum großen Plateau in der Mitte hinüber, verlässt es in Richtung Süden und gehst dann zum westlichen Plateau. Dort steigst du über die Leiter in den ersten Stock. In der nordwestlichen Ecke des Raums befindet sich eine weitere Leiter, über die du zurück ins Erdgeschoss gelangst. Ein paar Schritte südlich davon steht hinter einem Felsen eine zweite Leiter, die dich nach unten in den Keller führt. Dort befindet sich ein unterirdischer See mit einer Insel, auf der das Objekt deiner Begierde herumlungert. Surfe zu Mewtu hinüber und unterhalte dich mit ihm übers Wetter. Übrigens, hast du noch diesen Meisterball bei dir? Denn du ahnst es schon: Du hast nur diese eine Chance... Viel Glück!

POKÉMON-LISTE

Deine Pokémon-Sammlung ist noch nicht komplett? Wir haben sie alle für dich aufgelistet. Außerdem kannst du der Tabelle entnehmen, welchem Elementtyp die Pokémon angehören. So kannst du sie bei den Kämpfen optimal einsetzen. Die Nummerierung der Pokémon ist übrigens amtlich. Bedenke jedoch, dass einige Pokémon ausschließlich in der blauen, andere nur in der roten Edition vorkommen. Nicht alle leben in freier Wildbahn, und einige Formen entwickeln sich nur, wenn du sie tauschst.

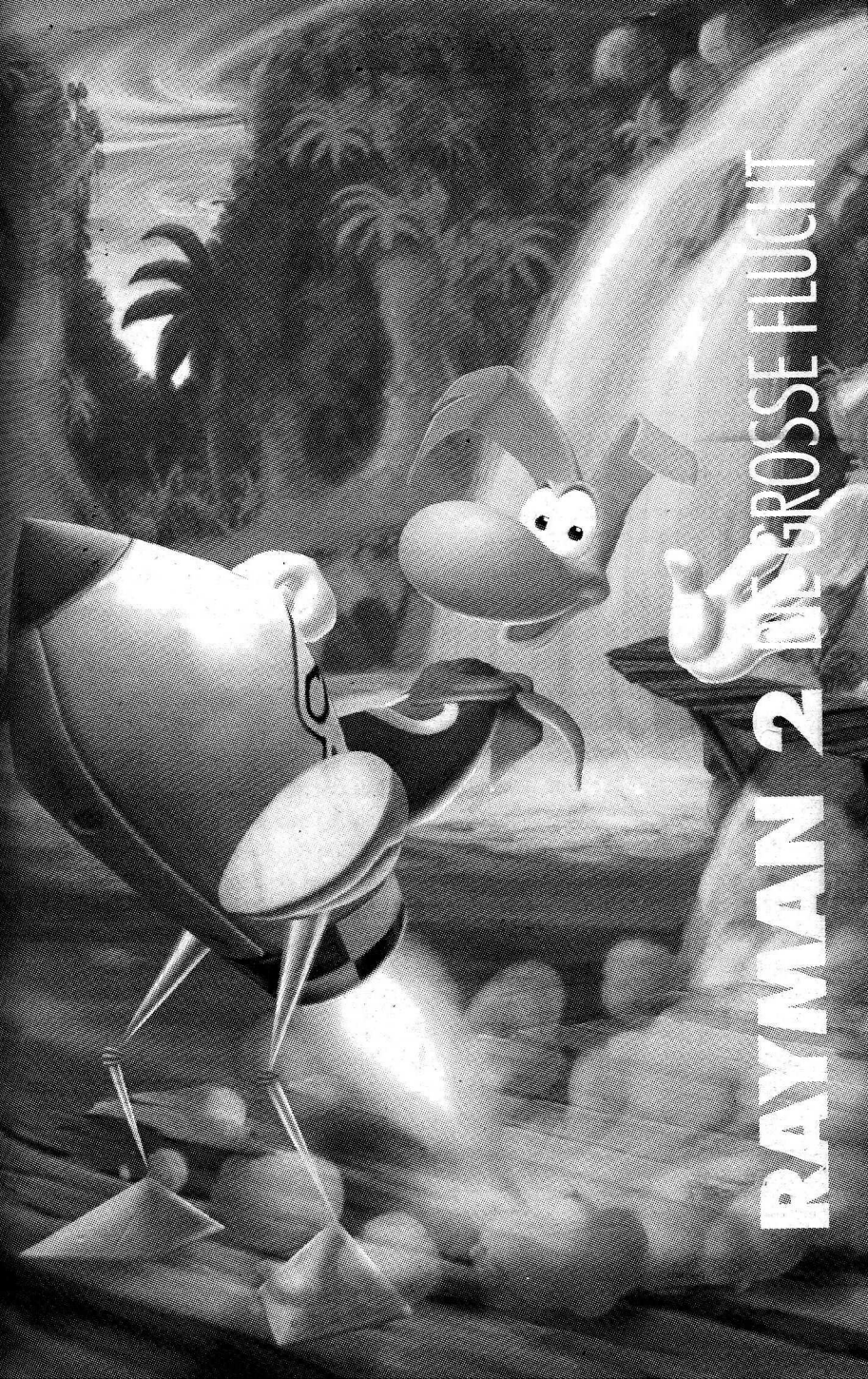
Pokémon-Nr.	Name	Typ
001	Bisasam	Pflanze/Gift
002	Bisaknosp	Pflanze/Gift
003	Bisaflo	Pflanze/Gift
004	Glumanda	Feuer
005	Glutexo	Feuer
006	Glurak	Feuer/Flug
007	Schiggy	Wasser
008	Schillok	Wasser
009	Turtok	Wasser
010	Raupy	Käfer
011	Safcon	Käfer
012	Smettbo	Käfer/Flug
013	Hornliu	Käfer/Gift
014	Kokuna	Käfer/Gift
015	Bibor	Käfer/Gift
016	Taubsi	Normal/Flug
017	Tauboga	Normal/Flug
018	Tauboss	Normal/Flug
019	Rattfratz	Normal
020	Rattikarl	Normal
021	Habitak	Normal/Flug
022	Ibitak	Normal/Flug

Pokémon-Nr.	Name	Typ
023	Rettan	Gift
024	Arbok	Gift
025	Pikachu	Elektro
026	Raichu	Elektro
027	Sandan	Boden
028	Sandamer	Boden
029	Nidoran, weibl.	Gift
030	Nidorina	Gift
031	Nidoqueen	Gift/Boden
032	Nidoran, männl.	Gift
033	Nidorino	Gift
034	Nidoking	Gift/Boden
035	Piepi	Normal
036	Pixi	Normal
037	Vulpix	Feuer
038	Vulnona	Feuer
039	Pummeluff	Normal
040	Knuddeluff	Normal
041	Zubat	Gift/Flug
042	Golbat	Gift/Flug
043	Myrapla	Pflanze/Gift
044	Duflor	Pflanze/Gift
045	Giflor	Pflanze/Gift
046	Paras	Käfer/Pflanze
047	Parasek	Käfer/Pflanze
048	Bluzuk	Käfer/Gift
049	Omot	Käfer/Gift
050	Digda	Boden
051	Digdri	Boden
052	Mauzi	Normal
053	Snobilikat	Normal
054	Enton	Wasser

Pokémon-Nr.	Name	Typ
055	Entoron	Wasser
056	Menki	Kampf
057	Rasaff	Kampf
058	Fukano	Feuer
059	Arkani	Feuer
060	Quapsel	Wasser
061	Quaputzi	Wasser
062	Quappo	Wasser/Kampf
063	Abra	Psycho
064	Kadabra	Psycho
065	Simsala	Psycho
066	Machollo	Kampf
067	Maschok	Kampf
068	Machomei	Kampf
069	Knofensa	Pflanze/Gift
070	Ultrigaria	Pflanze/Gift
071	Sarzenia	Pflanze/Gift
072	Tentacha	Wasser/Gift
073	Tentoxa	Pflanze/Gift
074	Kleinstein	Gestein/Boden
075	Georok	Gestein/Boden
076	Geowaz	Gestein/Boden
077	Ponita	Feuer
078	Gallopa	Feuer
079	Flegmon	Wasser/Psycho
080	Lahmus	Wasser/Psycho
081	Magnetilo	Elektro
082	Magneton	Elektro
083	Porenta	Normal/Flug
084	Dodu	Normal/Flug
085	Dodri	Normal/Flug
086	Jurob	Wasser

Pokémon-Nr.	Name	Typ
087	Jugong	Wasser/Eis
088	Sleima	Gift
089	Sleimok	Gift
090	Muschas	Wasser
091	Austos	Wasser/Eis
092	Nebulak	Geist/Gift
093	Alpollo	Geist/Gift
094	Gengar	Geist/Gift
095	Onix	Gestein/Boden
096	Traumato	Psycho
097	Hypno	Psycho
098	Krabby	Wasser
099	Kingler	Wasser
100	Voltobal	Elektro
101	Lektrobal	Elektro
102	Owei	Pflanze/Psycho
103	Kokowei	Pflanze/Psycho
104	Tragosso	Boden
105	Knogga	Boden
106	Kicklee	Kampf
107	Nockchan	Kampf
108	Schlurp	Normal
109	Smogon	Gift
110	Smogmog	Gift
111	Rihorn	Boden/Gestein
112	Rizeros	Boden/Gestein
113	Chaneira	Normal
114	Tangela	Pflanze
115	Kangama	Normal
116	Seeper	Wasser
117	Seemon	Wasser
118	Goldini	Wasser

Pokémon-Nr.	Name	Typ
119	Golking	Wasser
120	Sterndu	Wasser
121	Starmie	Wasser/Psycho
122	Pantimos	Psycho
123	Sichlor	Käfer/Flug
124	Rossana	Eis/Psycho
125	Elektek	Elektro
126	Magmar	Feuer
127	Pinsir	Käfer
128	Tauros	Normal
129	Karpador	Wasser
130	Garados	Wasser/Flug
131	Lapras	Wasser/Eis
132	Ditto	Normal
133	Evoli	Normal
134	Aquana	Wasser
135	Blitza	Elektro
136	Flamara	Feuer
137	Porygon	Normal
138	Amonitas	Gestein/Wasser
139	Amoroso	Gestein/Wasser
140	Kabuto	Gestein/Wasser
141	Kabutops	Gestein/Wasser
142	Aerodactyl	Gestein/Flug
143	Relaxo	Normal
144	Arktos	Eis/Flug
145	Zapdos	Elektro/Flug
146	Lavados	Feuer/Flug
147	Dratini	Drache
148	Dragonir	Drache
149	Dragoran	Drache/Flug
150	Mewtu	Psycho



RAYMAN 2 DE 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 hinüberkraxelst 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 hänge 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, feuere 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 Ssssam 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 vernaschen! 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.

Schwinge 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. Schwebе 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. Hüpfе 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 kraxele 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 Murphy, 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. Schwinde 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 Krähenneist 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 Teensie 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. Schwebel 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 katapultieren. 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. Bremsen 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 Pfaden, 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 wegjagen, 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. Sprenge 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 spreng 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, kriech 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 kriech 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, kriech 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 Mützel! 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, hüpfе 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. Sprenge die Tür und zerstöre dahinter den Piratenkäfig. Laufe nach links zum Balkon und halte dich am violetten Lum fest. Schwinge 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 irgendwas 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. Schwinge 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.

Schwinge 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. Schwebe 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 schwebe 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, hüpft 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. Schwinge 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 schließt du auf einen Schalter, um links eine Plattform

abzusenken. 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, rutscht 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!

Einundzwanzig Das Krähenne

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.

NINTENDO 64

GEHEIMNISSE
STRATEGIEN
LÖSUNGEN

N
I
N
T
E
N
D
O
6
4

LEGO RACERS

Hier ein paar nützliche Codes für den Bauklötzchen-Renner:

Keine Räder-Modus

Gehe in den Build-Modus und erschaffe einen neuen Fahrer. Dann gehe zum Anmeldebildschirm und melde den Fahrer mit dem Namen NWHLS an.

Raketengetriebenes Auto

Gehe in den Build-Modus und erschaffe einen neuen Fahrer. Dann gehe zum Anmeldebildschirm und melde den Fahrer mit dem Namen FLYSKYHGH an.

JET FORCE GEMINI

Wir haben mehr Informationen über das Spiel, als wir überhaupt sichten können. Lass die Schlacht beginnen...

Alle versteckten Charaktere

Wenn du die versteckten Totempfähle berührst, können sämtliche geheimen Deathmatch-Charaktere aufgeschlossen werden. Berühre einfach die versteckten Gräber. Die einzigen Ausnahmen hiervon sind die Cyborg-Ameise und die aufgewerten Versionen von Vela, Juno und Lupus, die du erhältst, wenn du deine Energie im Hauptspiel empfangst. Hier sind die Orte...

Gelbe Ameise

Aufenthaltort: Goldwood

Charakter: Vela

Blaue Ameise

Aufenthaltort: SS Anubis, Generatorraum 2F

Charakter: Juno

Rote Ameise

Aufenthaltort: Ichor, Militärbais

Charakter: Juno

Grüne Ameise

Aufenthaltort: Spawn-Schiff, Laderaumkanal

Charakter: Beliebig

Männlicher Tribal

Aufenthaltort: Sekhmet, Kanalregion

Charakter: Lupus

Weiblicher Tribal

Aufenthaltort: Rith Essa, Minen

Charakter: Vela

Zombie-Termite

Aufenthaltort: Tawfret, Baumhaus

Charakter: Lupus

Käfer-Termite

Aufenthaltort: Tawfret, Grab

Charakter: Vela

Metall-Termite

Aufenthaltort: Sekhmet, Wendelgang (schweben)

Charakter: Lupus

Lila Termite

Aufenthaltort: Mizars Palast

Charakter: Juno

Cyborg-Ameise

Erhältlich für: Medaille bei Floyd-Mission

Charakter: Floyd

Voraussetzung: Expertenmedaille bei allen Floyd-Missionen

Stages und Modi für versteckte Mehrfachspieler

Viele der Modi für Mehrfachspieler müssen zunächst aufgeschlossen werden, bevor du sie spielen kannst. Ebenso wie bei den versteckten Charakteren gilt für Modi: Bei einigen musst du Totempfähle berühren, bei anderen bestimmte Aufgaben erfüllen.

König des Hügels

Aufenthaltort: Ceruleanischer Aufenthaltsraum

Charakter: Beliebig

Tunnel-Stage

Aufenthaltort: Wasserfälle von Rith Essa

Charakter: Vela

Rith-Essa-Minen-Stage

Aufenthaltort: Walkway Station

Charakter: Beliebiger, mit Jet-Pack

Raumstation-Stage

Aufenthaltort: Raumstationbasis

Charakter: Beliebiger

Goldwood Target Range

Erhältlich für: Medaille bei Floyd-Mission

Charakter: Floyd

Voraussetzung: Goldmedaille bei der Goldwood-Floyd-Mission

Rith Essa Target Range

Erhältlich für: Medaille bei Floyd-Mission

Charakter: Floyd

Voraussetzung: Goldmedaille bei der Eschebone-Floyd-Mission

Jeff & Barry-Rennen

Erhältlich für: Belohnung für Arcade-Sieg

Charakter: Beliebiger

Voraussetzung: 1. Platz beim Jeff & Barry-Rennen

Jeff & Barry-Rennen II

Erhältlich für: Belohnung für Arcade-Sieg

Charakter: Beliebiger

Voraussetzung: 1. Platz beim Jeff & Barry-Rennen II

Rennbahn in Greenwood Village

Erhältlich für: Belohnung für Arcade-Sieg

Charakter: Beliebiger

Voraussetzung: Bei beiden Jeff & Barry-Rennen die Top-Wertung erzielen

Mizar-3D-Rennwagen

Erhältlich für: Rennbelohnung

Charakter: Beliebiger

Voraussetzung: 1. Platz im Mizar-Rennen

Rainbow Blood-Cheat

Sammle 100 Ameisenköpfe, um diesen Cheat freizugeben. Dann aktiviere ihn unter Optionen im Cheatmenü.

Jet Force Kids-Cheat

Sammle 200 Ameisenköpfe, um diesen Cheat freizugeben. Dann aktiviere ihn unter Optionen im Cheatmenü. Du kannst nun mit den ursprünglichen, kindlichen Jet Force-Charakteren spielen.

Ants In Pants-Cheats

Sammle 300 Ameisenköpfe, um diesen Cheat freizugeben. Dann aktiviere ihn unter Optionen im Cheatmenü. Verwandelt alle Feinde in Figuren mit riesigen Hosen.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Wenn du mit dem erstklassigen Shooter von GT Interactive Probleme hast, dann können dir folgende Informationen hilfreich sein...

Titanic-Level

Um in den versteckten Titanic-Level, Going Down, zu gelangen, sammle alle Teile der Zeitmaschine zusammen, bevor du The Rack erreichst, um den zweiten Ausgang im Raum in der Nähe des ersten sichtbar zu machen.

Wetworld-Level

Um in den versteckten Wetworld-Level zu gelangen, spiele dich durch Nuklear Winter, bis du die Eisenbahnschienen erreichst, die zu dem Kommunikator führen, den du aufladen musst. Lasse dich auf das Dach herunterfallen, wo sich ein Medi-Kit befindet. Springe von diesem Dach ins Wasser. Schwimme zu der treibenden Plattform, um den versteckten Level-Ausgang zu finden.

Cheat-Codes

Die verschiedenen Cheats im Spiel werden alle auf unterschiedliche Weise freigegeben. Hier eine Liste, wie du sie erhalten kannst...

Cheat	Level	Bedingung
First Person-Modus	N/A	Beende das ganze Spiel
Action-Nuk'em-Modus	N/A	Beende das ganze Spiel
Großer-Kopf-Modus	2: Liberty of Death	Rette alle Babes
Große-Waffe-Modus	3: Nukelear Winter	Töte alle Widersacher
Eishaut	5: Fallout	Rette alle Babes
Wetteroption	6: Under Siege	Finde alle Geheimnisse
High-Speed-Zombies	8: Dry Town	Rette alle Babes
Max. Blaster-Mun	9: Jailbreak	Töte alle bösen Jungs
Max. Flinten-Mun	10: Up Ship Creek	Rette alle Babes
Max. Büchsen-Mun	11: Fort Roswell	Rette alle Babes
Max. Revolver-Mun	12: Prob. The Depths	Töte alle bösen Jungs
Max. Mun Schrotflinte	13: White. Killings	Töte alle bösen Jungs
Max. SMG-Mun	15: Dawn of the D.	Finde alle Geheimnisse
Max. Gatling-Mun	16: Hydrogen Bomb	Töte alle bösen Jungs
Max. Voltkanone-Mun	17: The Rack	Finde alle Geheimnisse
Max. Freezer-Mun	20: The Broth. N.	Töte alle bösen Jungs
Max. Gamma-Mun	21: Alien M.Ship	Rette alle Babes
Max. Scharfsch.-Mun	Going Down (<i>versteckt</i>)	Rette alle Babes
Flache-Schatten-Karte	Wetworld (<i>versteckt</i>)	Finde alle Geheimnisse

REVOLT

Wir haben dir bereits einige Codes für dieses spitzenmäßige Rennspiel an die Hand gegeben. Dieses Mal haben wir den ultimativen Code, der absolut alles im Spiel öffnet!

Super-Code: Drücke B, A, Z, Z, B, L, A und C-Rechts auf dem Bildschirm im Hauptmenü.

ROAD RASH 64

Ein weiterer wichtiger Spieltitel, der in Kürze hier eintrifft. Dieses brutale Rennspiel gibt dem Begriff "Straßenschlacht" eine vollkommen neue Bedeutung.

Scooter

Um mit Scootern auf den Bahnen herumzuheizen, drücke im Menübildschirm C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, Z, Z, L, C-Links.

Turbostart

Um einen Blitzstart hinzulegen, halte den Wheelie-Knopf gedrückt, bis du startest. Dann lass ihn los. Das Vorderrad hängt für ein paar Sekunden in der Luft und senkt sich dann wieder herunter. Dadurch kriegst du einen kurzfristigen Geschwindigkeitsschub.

Alle Räder und Strecken öffnen

Wenn du alles auf dem einfachsten Weg öffnen willst, gebe im Hauptmenübildschirm folgende Knopfkombination ein: C-Oben, C-Links, C-Links, C-Rechts, L, R, C-Unten und Z.

TOP GEAR OVERDRIVE

Cheatcodes

Gib diese Codes ein, indem du ins Hauptmenü gehst und den Z-Knopf drückst. Dabei setzt du den Cursor an die entsprechende Position (Championship ist Eins, und Credits ist Vier). Zum Beispiel: Um die alternativen Credits zu öffnen, setzt du den Cursor auf Setup, Setup, Championship und Versus. Drücke dabei jedesmal den Z-Knopf.

Alternative Credits	3, 3, 1, 2
Alle Autos öffnen	4, 4, 2, 4, 3, 1, 1, 1, 2
Saison Vier öffnen	2, 1, 1, 4, 3, 3, 1

Saison Fünf öffnen 3, 1, 4, 2, 2, 3, 1, 2, 4, 1
 Saison Sechs öffnen 4, 3, 2, 1, 1, 4, 1, 2, 3, 1, 4, 3, 3

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Versteckte Boarders

Setze dich im Wettkampfmodus an die erste Stelle in der Gesamtrangliste in jedem Schwierigkeitsgrad, um die versteckten Boarder Ben, Nieno, Tok und Boreth zu öffnen.

Bonus-Boards

Setze dich an die erste Stelle in jedem Rennen, um die Boards XXX6, Top Gear Rally und Midway zu öffnen. Beende den Stunt Challenge-Modus, um das Bucky-Board zu öffnen und belege im Wettkampfmodus in der ersten Runde auf allen drei Strecken den ersten Platz, um das Flower-Board zu ergattern.

Master-Modus

Gewinne das Spiel in den ersten drei Schwierigkeitsstufen.

Twisted-Modus

Gewinne das Spiel im Master-Modus

Mirror-Modus

Gewinne das Spiel im Twisted-Modus

Boss-Snowboard und Bob

Gewinne das Rennen auf der Mirror-Strecke, um das Boss-Snowboard und den versteckten Charakter Bob zu kriegen.

Versteckter G-Charakter

Beende den Stunt Challenge-Modus mit mehr als 28.000 Punkten und setze dich an die erste Stelle.

Schnellstart

Wenn das Wort "Go" vom Bildschirm verschwindet, drückst du sofort zweimal Oben.

TETRISPHERE

Gehe zur Option "new name" und drücke L, C-Rechts und C-Unten, um verrückte Figuren freizugeben. Dann gebe für zusätzliche Action die folgenden Namen ein:

Linienmodus

Gebe den Namen "Lines" ein. Bringe die Blöcke in Zeilen und Spalten, statt sie zu stapeln.

Alle Levels öffnen

Um in das Level deiner Wahl zu kommen, ohne das ganze Spiel vorher zu durchlaufen, gebe folgende Charaktere ein: Saturn, Spaceship, Rocket, Heart und Skull. Du wirst eine Level-Auswahl finden, wenn du ein vorher gesichertes Spiel öffnest.

Neue Musik

Gebe G, Alien Head, MEBOY ein, um einige neue Melodien im Game Boy-Stil abzuspielen.

Credits ansehen

Steigere dich in einen fieberhaften Wahn der Vorfreude und gebe den Namen "Credits" ein, um dir die Credits anzuschauen!

TUROC

Vollständige Cheatliste

Gebe folgendes im Spiel in das Cheatmenü ein.

Zugang zu allen Dingen

NTHGTHDGCRTDTRK

Waffen, Unbesiegbarkeit, unendliche Munition, Levels überspringen, große Köpfe.

Feinde anzeigen

NSTHMNDNT

Auf der Karte werden die Feinde durch rote Pfeile angezeigt.

Erdbeben-Modus

CLLHTNMTN

Erdbeben mit schlechter Animation.

Endsequenz ansehen

Gebe den oberen Code ein, schalte den Unbesiegbarkeitsmodus ein und gehe zum Campaigner. Wirf ihn raus, und du kannst dir in Ruhe das Ende ansehen.

Lebhafte Farben

LLTHCLRSFTHRNB

Ändert die Farbpalette und macht alles ein bisschen bunter.

ZDNCHN

Dana-Modus, bringt winzige Feinde

DLKTDR

Feder-und-Tinte-Modus, verwandelt alles in Skizzen

SNFFRR

Disco-Modus

THBST

Galerie-Modus, zeigt alle Charaktere an

CMGTSMMSGTS

Alle Waffen

BLTSRRFRND

Unendliche Munition

ERTHSTHTTRLSC	Unbegrenzte Leben
THSSLKSL	Permanent Spirit-Modus
GRGCHN	Greg-Modus, jede Menge verrücktes Zeug
FDTHMGS	Credits
RBNSMTH	Robin-Modus, alles unendlich, Unbesiegbarkeit

TUROC 2: SEEDS OF EVIL

Großer-Kopf-Modus

Gib UBERNOODLE im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Stock-Modus

Gib HOLASTICKBOY im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Große-Hände-und-Füße-Modus

Gib STOMPEN im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Winzig-Modus

Gib PIPSQUEAK im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Feder-und Tinte-Modus

Gib IGOTABFA im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Gouraud-Modus

Gib WHATSATEXTUREMAP im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Blackout-Modus

Gib LIGHTSOUT im Bildschirm für die Cheateingabe ein.

Juan's Cheat

Gib HEEERESJUAN ein, um die goldenen Diamanten mit einem Gesicht zu versehen.

Zach's Cheat

Gib den Code AAHGOO ein, um die goldenen Diamanten blau zu machen und sie mit einem Baby-Gesicht zu versehen.

Ultimativer Code

Gib im Bildschirm für die Cheateingabe BEWAREOBLIVIONISATHAND ein.

V-RALLY '99

Cheatmodus

Drücke L und R, C-Links, C-Rechts, L und R im Bildschirm, auf dem die Mitteilung "Press Start" angezeigt wird. Dann drücke Start, halte Z und drücke wiederholt L im Modusauswahlbildschirm, bis die Mitteilung "Cheat Mode" erscheint. Nun kannst du alle versteckten Autos und neue Spiel-Modi öffnen.

GAME BOY

GEHEIMNISSE
STRATEGIEN
LÖSUNGEN

Dr Franken

Passwort

Letzter Level JHT87<Herz>V7VN VG20Z

Dragon Ball Z 2

Verstecktes Spiel

Drücke, während sich das Dragon Ball Z 2-Logo am Anfang bewegt, Oben, Unten, Links, Rechts, Unten, Oben, Rechts, Links, A.

Dragon Heart

Passwörter

Level 2	BCDLST	Level 6	TTSCDC
Level 3	DCLTSB	Level 7	SDCDTS
Level 4	LCTBSD	Level 8	BVDVSC
Level 5	CBLSBT		

Elevator Action

Mystery Bonus-Indikator

Vergleiche die 100er Stelle mit deinem Punktestand, und du findest heraus, was sich hinter den Türen mit dem Fragezeichen befindet.

0,1	Schrotflinte	6,7	Granate
2,3	Maschinenpistole	8,9	Herz
4,5	Pistole		

Extra Bases

Passwörter

Level 2	FH1D6390	Level 9	80217165
Level 3	911F638D	Level 10	072173FH
Level 4	441H6348	Level 11	BD2273CD
Level 5	H01H63BD	Level 12	5F237376
Level 6	C31J63C8	Level 13	JG23730F
Level 7	7D10637B	Level 14	B12473C1
Level 8	F71073B3	Level 15	3H257317

Level 15 3H257317

Level 16 9725736B

Level 17 31267343

Level 18 F72673B9

Level 19 5J277374

Level 20 062773F9

Faceball 2000

Levelauswahl

Starte in Level 1 und finde den Ausgang. Schieße fünfmal auf den Ausgang und untersuche den Level dann noch einmal. Du findest Extraleben und Geschwindigkeits-Power-Ups. Außerdem findest du fünf neue Ausgänge, von denen jeder zu einem anderen Level führt.

Final Fantasy Legend

Soundtest

Halte im Titelschirm fünf Sekunden lang Unten, Select und A gedrückt. Versuche dies, wenn du in Level 58 oder höher bist, und du bekommst mehr Sounds.

Stärkere Schläge

Rüste eine Person mit Hit-Packs aus. Benutze eines der Packs, bis nur noch ein Schlag übrig ist. Benutze dann das zweite Pack. Solange du einen Schlag im ersten hast, verursachst du weit mehr Schaden.

Statue der Hoffnung

Wenn du bei der Statue bist und alle drei Königsgegenstände hast, wendest du dich mit dem Gesicht zur Statue und legst die drei Gegenstände ab. Drücke A, und du erhältst die schwarze Kugel. Wenn du versuchst, dich von der Statue zu entfernen, wirst du von Gen-Bu angegriffen.

Welt der Ozeanhöhlen

Gehe auf die kleinen Inseln, die sich vor der Küste der großen Inseln befinden. Wenn du eine betrittst, verschwindet dein Charakter, und du wirst in der Lage sein, zu der kleinen Insel zu segeln.

Des Rätsels Lösung

Die Antwort auf das Rätsel "Was bekommst du für zwei Langschwerter, drei Goldhelme und vier Tränke?", das in der Ozeanwelt erscheint, ist das Kampfschwert. Addiere die Preise all dieser Gegenstände und kaufe etwas, dass genauso viel wert ist. Beantworte die Frage, und du bekommst den blauen Orb.

Wirklicher Orb

Der echte Orb in dem Raum mit all den anderen Orbs ist drei nach unten und drei nach links von der oberen rechten Ecke aus gesehen. Stelle dich daneben und drücke A.

Zu-Zaku besiegen

In der Trümmervelt ist Zu-Zaku eine Plage. Du musst vor ihm flüchten, wenn du ihn in der Oberwelt triffst. Du kannst auch die Säge benutzen. Dann wird er erst einmal aufhören, dich zu nerven. Wenn du alles Notwendige besitzt, um ihn zu besiegen, wirst du im Untergrund mit ihm kämpfen.

Geheimtunnel

Der Tunnel kann in der Trümmervelt gefunden werden. So-Cho, der Charakter, der dir in der nordöstlichen Stadt sein Rad gegeben hat, bringt dich dorthin, nachdem du das ROM hast.

Final Fantasy Legend 2

Soundtest

Halte im Titelschirm gleichzeitig Select, B und Start gedrückt.

Beste Charakterkombination

Zwei Menschen und zwei Mutanten; zwei Menschen, ein Mutant und ein Roboter; oder ein Mensch, ein Mutant, ein Roboter und ein Monster. Das sind die besten Kombinationen für dein Team.

Das siebte Schwert

Nachdem du Apollo im himmlischen Tempel besiegt hast, bist du in der Lage, das siebte Schwert zu finden. Um es zu bekommen, musst du zu den Hanawas gehen, die du in der Erdmitte entdeckt hast. Wenn du einige von ihnen besiegst, wirst du das Schwert bekommen.

Apollo besiegen

Du findest Apollo im himmlischen Tempel. Stelle sicher, dass deine Party 850 HP hat, und greife ihn dann mit Flammenzauber, Exkalibur, Gungnir, Samuraibogen und Panzerkanone an.

Finde die Schutzbasis

Gehe zu den Geschäften und kaufe alles, was du brauchst. Die Geschäfte werden zerstört, wenn du das Innere der Basis betrittst. Gehe in die Kneipe und spiele die Heldenmelodie auf der Jukebox. Du kannst mit den Cursortasten in der Liste nach dem richtigen Lied suchen. Jetzt kannst du die innere Basis betreten. Rede mit dem Wächter, um die Gefängniszelle verlassen zu können. Gehe zwei Stockwerke hinunter und dann durch die Tür am oberen Rand des Bildschirms. Rede mit deinem Vater und lege dich schlafen. Wenn du aufwachst, wird die Basis angegriffen worden sein. Schlage dich bis nach draußen durch und erledige unterwegs die Wächter. Dein Vater wird sich dir anschließen. Wenn du die Welt gerade verlassen willst, erfährst du, dass Lynn gefangen wurde. Gehe zurück zur Himmelssäule oberhalb der Stadt, und du findest die nächste Welt.

Final Fantasy Legend 3

Gegenwart – der Palast

Du beginnst das Spiel während eines Kampfes. Wenn er beendet ist, stellt sich heraus, dass es nur eine Simulation war. Am nächsten Tag bist du bei dem Anführer. Er erzählt dir von Bogin, der dich in die Vergangenheit geschickt hat, damit du die Zukunft retten kannst. Dann bringt dich der Anführer nach Westen zu einem Tempel, wo du Myron und Sharon triffst. Die beiden begleiten dich, und der Elder führt euch

weiter in den Tempel, um das Talon zu sehen. Verlasse den Tempel jetzt und kehre in die Stadt im Osten zurück.

Dharm

Gehe in die Geschäfte und rüste deine Gruppe mit allem aus, das du dir leisten kannst. Kaufe auch einige Zaubersprüche, indem du in das Item-Menü gehst, den Zauberspruch auswählst und dann die Person, der er beigebracht werden soll. Wenn du fertig bist, gehst du zu dem Haus in der oberen rechten Ecke der Stadt. Hier findest du den Simulator. Im Simulator kann man gut und einfach etwas Gold verdienen. Wenn es geklappt hat, verlässt du Dharm und gehst nach Norden.

Der Nordturm

Wenn du den Turm betreten hast, gehst du sofort weiter zum nächsten Stockwerk. Folge der Wand im zweiten Stock und gehe dann nach links. Wenn du eine weitere Wand erreicht hast, gehst du nach unten und springst über das Loch, dass dir den Weg versperrt. Dann folgst du wieder dem Weg, bis du zu der Schatztruhe kommst. Laufe zurück zur Treppe, die du vorhin hinaufgekommen bist, und weiter (über das Loch springen) bis zur Wand. Gehe nach oben, und du findest eine Treppe, die zum dritten Stockwerk führt. Die Treppe zum letzten Stock befindet sich in diesem Raum, sie ist auf drei Seiten von Wänden umgeben, und auf der vierten Seite ist ein Loch. Um zur Treppe zu kommen, musst du über das Loch springen. Hole dir vorher aber die Lederhandschuhe aus der Schatztruhe auf der linken Seite der Treppe, die nach oben führt. Wenn du den Schwebezauber erhalten hast, der sich in der Mitte des Raumes im vierten Stock befindet, dann gehe wieder ein Stockwerk tiefer und benutze die Löcher, um das Stockwerk schneller zu verlassen. Kehre nach Dharm zurück, falls du das Hotel benutzen musst. Ansonsten benutze den Schwebezauber und gehe nach Westen in Richtung Elan (das wie eine Höhle aussieht).

Elan

Wenn du eintrittst, wird jemand sagen, dass sich Granny im Zauberland aufhält. Um in den Zauberland zu kommen, musst du

zuerst das Hotel betreten. Gehe die Treppe hinunter. Sie führt zu einem Teich (du wirst durch eine Wand gehen müssen, um hierher zu kommen). Gehe in den Teich und drücke gegen die linke Wand. Jetzt solltest du dich außerhalb des Hotels in einem Fluss befinden. Gehe durch den Wasserfall, und du bist da. Cronos befindet sich in dem großen Haus am unteren Ende der Stadt. Er gibt dir die Past-Unit für das Talon. Verlasse Elan jetzt wieder, benutze den Schwebenzauber und bewege dich zurück zum Palast. Du wirst feststellen, dass ein Monster den Eingang bewacht. Lande und kämpfe.

Palast

Wenn du das Talon betreten hast, wird Myron die Gruppe verlassen. Gehe nach vorne auf den kleinen Sitz. Die Past-Unit wird mit dem Talon verbunden, und du gelangst in ein Menü. Wähle Warp und dann Vergangenheit. Verlasse das Talon auf dem Weg, den du gekommen bist. Du bist nun in der Vergangenheit.

Vergangenheit

Gehe nach Osten, wenn du den Palast verlassen hast. Dort findest du den Anführer, der nach einem Platz sucht, um eine Stadt zu gründen (Dharm). Benutze den Schwebenzauber und fliege nach Elan (du findest es dort, wo es auch in der Gegenwart liegt).

Elan

Du kommst auf die gleiche Art in den Zauberlanden wie in der Gegenwart; die Sprüche sind auch die gleichen. Im großen Haus am unteren Ende findest du den jungen Cronos, der erzählt, dass Granny weggegangen sei, um Lara zu retten. Bevor du zu der Höhle gehst, um Granny und Lara zu finden, benutze noch einmal den Schwebenzauber und fliege nach Süden. Dort befindet sich eine kleine Stadt, die an drei Seiten von Bergen umgeben ist und von einem See auf der vierten Seite.

Lae

Hier kann man sich gute Waffen und Rüstungen besorgen. Wenn du an

der anderen Seite der Stadt zum Item Shop gehst, gibt dir der Besitzer die Flushex-Unit für das Talon. Im Südosten findest du eine Höhle.

Dogras Höhle

Wenn du sie betreten hast, gehst du nach links immer der Wand nach, bis du einen Schatz findest. Gehe auf dem gleichen Weg wieder zurück zum Eingang. Gehe weiter nach rechts und bleibe auf diesem Weg. Bald findest du Granny. Du erzählst ihr, dass du nach Lara suchen wirst, und sie verschwindet. Gehe von hier aus links weiter und dann nach oben bis zu einer Schatztruhe. Gehe wieder zu dem Ort, wo du Granny getroffen hast, und dann die Treppe hinunter. Gehe nach rechts und dann nach oben, bis du eine weitere Treppe findest. Gehe hinunter in das nächste Stockwerk. Jetzt gehst du nach unten und dann so lange nach links, wie es geht. Nimm die Treppe, die nach oben führt, und du bekommst einen Heilzauber. Gehe die Treppe jetzt wieder herunter und dann so weit nach unten, wie es geht. Gehe nach links, bis zu einer Stelle, wo du wieder nach oben gehen kannst. Gehe diesen Gang hinauf und dann nach links. Folge der äußeren Wand (also die, die sich auf der linken Seite des Charakters befindet). Du solltest bald eine Treppe erreichen, die nach oben führt. Gehe nach oben und folge dem Weg, bis du Lara findest. Unglücklicherweise befindet sie sich in der Gewalt eines Zaubers, und du musst sie im Kampf besiegen, um ihn zu brechen. Nach dem Kampf schließt sie sich deiner Gruppe an. Gehe weiter nach rechts und dann die Treppe hinauf. In der Mitte des kleinen Raumes findest du Dogra. Besiege ihn, und du bekommst die Rover-Unit für das Talon. Verlasse die Höhle jetzt auf dem Weg, den du gekommen bist, und mache dich auf nach Elan.

Elan

Kehre zu dem großen Haus zurück. Granny wartet dort auf dich. Rede mit ihr, und sie gibt dir den Tauchzauber. Verlasse Elan wieder und gehe zur Grenze des Landes. Benutze den Tauchzauber und drücke A, um zu tauchen. Wenn du dich in Richtung Norden bewegst, solltest du eine Stadt finden.

Muu

Hier gibt's nicht nur neue Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche, sondern auch ein Gebäude, das zwei große Schatztruhen enthält. Wenn du fertig bist, verlasse die Stadt wieder und umrunde die Berge. Nach einer Weile solltest du ein Schiffswrack sehen, das sich fünf oder sechs Bilder südlich der Berge befindet.

Schiffswrack

Der wichtigste Gegenstand hier ist der Wasserstein. Später kannst du diesen Stein benutzen, um mächtige Magie zu beschwören. Wenn du wieder aus dem Wrack kommst, schwimme zur Oberfläche (drücke A) und dann nach Norden. Wenn du das Festland erreichst, drücke B, um das Wasser zu verlassen. Gehe weiter nach Norden, und du wirst feststellen, dass du wieder bei der Höhle bist, in der du Lara gerettet hast. Außerdem solltest du ein Stück Land bemerken, das anders aussieht als die Umgebung. Stelle dich auf dieses Quadrat, und du pflanzt die Ifram-Saat. Benutze jetzt den Schwebenzauber und kehre zum Palast zurück.

Palast

Betrete das Talon und setze dich auf den Sitz wie früher. Flushex und Rover werden mit dem Talon verbunden. Wähle jetzt wieder Warp und Vergangenheit, und du kehrst in die Gegenwart zurück.

Gegenwart

Wenn du den Palast verlassen hast, gehst du zum Anführer in Dharm.

Dharm

Lara verlässt die Gruppe, und der Anführer erzählt dir, dass Cronos etwas für dich gefunden hat. Also, gehe nach Elan.

Elan

Besuche Cronos im großen Haus. Er erzählt dir, dass Ashura im Südturm im Besitz der Future-Unit ist. Dann gibt es ein Erdbeben, und

das Chaosschloss erhebt sich aus dem Ozean. Cronos gibt dir nun den Schlüssel zum Südturm, deinem nächsten Ziel.

Südturm

Außerhalb des Turmes kannst du den Ifram-Baum sehen, den du in der Vergangenheit gepflanzt hast. Erste Tür: Gehe vorwärts zu der Treppe, die in das nächste Stockwerk führt. Zweiter Stock: Kommst du an eine Wand, dann gehe erst nach links und dann nach oben, und du gelangst zu einer Schatztruhe. Gehe jetzt zu der rechten Seite des Raumes und in die obere Ecke, wo du die Treppe nach oben findest. Dritter Stock: Die Treppe, die in den nächsten Stock führt, befindet sich auf der linken Seite dieses Raumes. Es stehen zwei Schatztruhen an den Seiten der Treppe. Um den linken Schatz zu bekommen, musst du über ein Loch springen. Unglücklicherweise hast du nicht genug Platz, um zurück zu springen. Du musst dich also in das Loch fallen lassen und dich dann wieder in den dritten Stock bemühen (wenn du das TNT in dem Raum nicht haben willst, dann gehe einfach hinauf in den vierten Stock). Vierter Stock: Hier gibt es nichts, abgesehen von der Treppe, die nach oben führt. Fünfter Stock: Wenn du geradeaus gehst, triffst du Ashura. Hast du sie besiegt, dann bekommst du den Chaosschlüssel. Verlasse den Turm jetzt (die Löcher zu benutzen, ist der schnellste Weg) und kehre nach Elan zurück. Wenn du deine Gruppe geheilt hast, gehst du nach Süden, bis du die Spitze des Chaosschlusses sehen kannst. Gehe zum Wasser, benutze den Tauchzauber, drücke A, und du kannst in das Schloss gelangen.

Chaosschloss

Erster Stock: Nach dem Eintreten solltest du ein Förderband vor dir sehen können. Es führt aber leider in die falsche Richtung. Gehe also nach links und ein bisschen nach oben, wo du ein Förderband findest, das in die richtige Richtung führt. Betrete es und drücke sofort nach rechts. In der Mitte des Bandes solltest du durch eine Wand gehen und in einen kleinen Raum kommen, wo du eine Truhe mit einem Elixier findest. Gehe durch die gleiche Wand zurück und setze deine Reise auf dem Förderband fort. Wenn du es verlassen hast, gehst du nach oben bis zur Wand und dann

nach rechts, bis du zu einer Treppe kommst. Zweiter Stock: Benutze den Weg, der sich rechts von der Treppe befindet. Wenn du die Wand erreicht hast, dann gehe so schnell wie möglich nach links. Springe über ein Loch, gehe anschließend links die wenigen Stufen hoch, dann nach oben und überquere das Förderband. Du solltest links noch ein Förderband erblicken. Überquere es und gehe dann nach links zu einem weiteren Förderband, dass nach oben führt. Überquere auch dieses und folge dem Weg bis zu einer Truhe mit einem Heiltrank. Springe über die Truhe, wenn du ihren Inhalt eingesackt hast, und überquere das nächste Förderband. Hier findest du drei Löcher. Springe über das am tiefsten liegende Loch und gehe dann nach unten. Zu deiner Linken wirst du die nach oben führende Treppe erblicken, doch gehe erst einmal nach rechts. Wenn du so weit wie möglich läufst, gehst du irgendwann durch eine Wand und landest auf einem Weg, der zu einer Schatztruhe führt. Wenn du den Erdenstein eingesteckt hast, dann gehe wieder zurück und die Treppe nach oben. Dritter Stock: Gehe nach rechts, dann nach oben und wieder nach rechts. Benutze das Förderband und drücke nach rechts, sobald du es betreten hast. Gehe unter das Loch und springe darüber hinweg. Nimm den Schatz, springe hinüber und gehe dann nach rechts und durch die Tür. Gehe zum oberen Ende des Raumes, wo du eine weitere Tür erblicken wirst. Du kommst jetzt auf einen Weg, der zu einem Portal führt. Benutze es. Vierter Stock: Gehe nach rechts und dann die Treppe hinauf. Du kommst jetzt in den fünften Stock, wo du dir den Schatz schnappen kannst. Gehe anschließend wieder zurück in den vierten Stock und dann so lange wie möglich nach links an der Wand entlang. Gehe nach unten durch die Wand hindurch und dann nach rechts, wo du einen weiteren Schatz finden wirst. Gehe jetzt nach Westen und dann so weit wie möglich nach oben. Du solltest neben der Treppe landen, die in den fünften Stock führt. Fünfter Stock: Folge einfach nur dem Weg, und du findest eine weitere Treppe und einen Schatz. Stecke den Feuerschild ein und gehe dann die Treppe hinunter. Folge diesem Weg bis zu einer Treppe, die wieder nach oben führt. Auch hier folgst du einfach nur dem Weg, und du kommst zu der Treppe zum sechsten Stock. Sechster Stock: Gehe weiter und dann die Treppe hinunter. Endlich hast du Chaos erreicht. Wenn du

F

ihn besiegt hast, plünderst du die Schatztruhen und verlässt dann das Schloss. Falls du Nachschub oder Heilung benötigst, gehst du zurück nach Elan. Gehe dann wieder zurück zum Schloss, aber nicht hinein, und weiter nach Norden, wo du ein Schiffswrack findest.

Schiffswrack

Nimm dir die beiden Schätze und gehe dann nach Westen zur Stadt Muu, die du in der Vergangenheit besucht hast.

Muu

Es gibt hier in der Gegenwart neue Gegenstände zu kaufen und ein neues Gebäude, in dem du einen Schatz findest. Wenn du fertig bist, dann verlasse die Stadt und gehe weiter nach Westen. Du kommst zu einem anderen Wrack, das von Vulkanen umgeben ist. Um es zu erreichen, musst du auftauchen, einige Bilder in westlicher Richtung gehen und dann wieder tauchen.

Schiffswrack

Dieses Wrack ist deine letzte Station unter Wasser. Wenn du fertig bist, dann gehe zurück zum Palast und in das Talon.

Palast

Wenn du im Talon bist, dann setze dich an die Steuerung, und die neuen Units werden verbunden. Jetzt ist es Zeit, in die Zukunft zu gehen. Verlasse den Palast, und du wirst bemerken, dass sich das Land auf dramatische Art und Weise verändert hat.

Zukunft

Wenn du den Palast verlassen hast, benutze den Schwebenzauber und mache dich auf den Weg nach Westen.

Elan

Die Stadt hat ihr Erscheinungsbild zwar nicht verändert, aber die Geschäfte haben ihre Waren gewechselt. Rede mit Cronos im großen

Haus. Er sagt dir, dass du Granny im Hotel besuchen und dann zu Viper gehen sollst. Granny wartet im Bett. Wenn du mit ihr redest, gibt sie dir den Verwandlungszauber, trägt dir auf, nach Muu zu gehen, und stirbt dann. Verlasse die Stadt, benutze den Tauchzauber und schwimme nach Muu, das sich nördlich der Insel Elan befindet.

Muu

Wenn du die Stadt betreten hast, dann benutze sofort den Verwandlungszauber, oder die Stadtbewohner greifen dich an, wenn du versuchst, mit ihnen zu reden. Du wirst vielleicht trotzdem angegriffen, aber nicht von den Stadtbewohnern. Auch hier gibt es ein neues Gebäude und neue Gegenstände zu kaufen. Wenn du fertig bist, dann verlasse die Stadt und gehe nach Westen.

Viper

Der große Wolkenkratzer befindet sich dort, wo die Geschäfte sind, und die kleinen Gebäude sind Hotels. Auf der rechten Seite der Stadt triffst du auf einen Wächter, der nach einem Passwort fragt, das du aber noch nicht kennst. Lasse ihn einfach in Ruhe. Verlasse die Stadt und benutze den Schwebenzauber. Bewege dich nach Süden, und du findest etwas, das wie eine Stadt aussieht.

Neudharm

Untersuche das dritte Grab von links und von unten, und du findest eine Treppe, die nach Neudharm führt. Am oberen Ende der Stadt findest du ein großes Gebäude, in dem Myron auf dich wartet, um mit dir zu reden. Er gibt dir das Passwort und trägt dir auf, Dion in Viper zu helfen. Jetzt, wo du das Passwort weißt, gehe wieder zurück nach Viper.

Viper

Gegenstände: Berth-Unit, Erwachenszauber, Wasserstein, Laserschwert, Rakete. Rede mit dem Wächter, der das Passwort haben wollte. Er lässt dich jetzt durch. Auf der rechten Seite des Gebäudes befinden sich vier Schatztruhen und Dr. Belski (der jede Art von Wunden heilen kann). Auf der linken Seite wartet Dion. Er gibt dir die Rakete und trägt dir auf, Dr.

Pulcer damit aufzusuchen, dann schließt er sich der Gruppe an. Verlasse Viper und benutze dann den Tauchzauber, um in das Wasser zu gehen. Tauche unter und schwimme nach Norden, wo du eine kleine Unterwasserbehausung findest.

Unterwasserbehausung

Dr. Pulcer gibt dir das Funkgerät und teilt dir den Plan mit. Kehre zurück an die Oberfläche und benutze dann den Schwebenzauber, um zum Pier der Insel mit dem Palast zu gelangen. Gehe zum Ende des Piers und benutze die Rakete, um nach Floatland zu kommen.

Floatland

Benutze das Dorf, um dich zu erholen und Nachschub einzukaufen, und gehe dann nach Norden zu den Ruinen.

Nördliche Ruinen

Der wolkenähnliche Boden verhält sich genauso wie die Förderbänder, mit denen du es früher zu tun hattest. Man kann nur nicht erkennen, in welche Richtung sie dich transportieren werden. Abschnitt 1: Begib dich zuerst zur rechts gelegenen Wand. Fünf Bilder vom oberen Ende dieser Wand entfernt ist es möglich, durch die Wand zu gehen und in einen anderen Abschnitt zu kommen. Stelle dich auf die Wolken, und du wirst nach unten zu einem Portal gebracht, das zum nächsten Ruinenabschnitt führt. Bevor du das Portal betrittst, stelle dich auf die linken Wolken.

Diese bringen dich zu einer Truhe mit einem Erdenstein. Stelle dich auf die linken Wolken, und du kommst in den Raum, wo du angefangen hast. Gehe jetzt wieder zur rechten Wand und zurück zu dem Portal. Abschnitt 2: Die wolkenähnlichen Gebiete in diesem Abschnitt machen Felder aus den Nicht-Wolken-Gebieten. Gehe zwei normale Felder nach oben und dann über ein weiteres. Stelle dich auf die obere linke Ecke des Feldes, auf dem du dich befindest. Die Wand zu deiner Linken kann durchquert werden. Hier findest du einen Schatz. Nun gehe in die linke obere Ecke des Raumes, und du kommst an ein Portal, das dich zum nächsten Abschnitt bringt. Abschnitt 3: An der unteren Wand befinden sich zwei

Stellen, an denen sie durchlässig ist. Die eine ist genau neben der linken Wand und die andere in der Mitte der unteren Wand. Die Stelle neben der Wand bringt dich zu einer Wolke, die nach unten führt, bei der anderen Stelle ist eine Wolke, die nach oben schwebt. Du solltest jetzt in einem kleinen Raum mit einem Schatz und einem Portal sein. Nimm den Schatz und benutze dann das Portal. Dieses führt dich in einen weiteren kleinen Raum mit einem weiteren Schatz. Nimm den Schatz und benutze dann das Portal, um dorthin zu gelangen, wo du vorher warst. Stelle dich nun auf die Wolke, die nach oben führt. In der linken oberen Ecke dieses Raumes ist ein Portal. Abschnitt 4: Nimm zuerst den Schatz am unteren Rand des Raumes und gehe dann in das Portal an der oberen linken Ecke. Abschnitt 5: Zu deiner Linken befindet sich ein Schatz. Nimm ihn auf, gehe weiter nach links und du findest einen weiteren Schatz. Der Inhalt dieser Schätze ist der Hauptgrund für dich, die Ruinen zu betreten. Gehe zum Portal zurück, aber benutze es nicht. Gehe statt dessen von hier aus nach unten und durch die Wand, und du kommst zu einer weiteren Treppe. Abschnitt 6: Gehe nach oben, und du siehst eine Treppe und links davon einen Weg. Gehe den Weg entlang bis zum Schatz, und nimm dann die Treppe, die wieder zu Abschnitt 1 führt. Du bist nun in der Mitte des Raumes, in dem du die Ruinen betreten hast. Nimm den Schatz und stell dich auf die Wolken. Du gehst durch eine Wand. Gehe jetzt einfach nur nach oben, und du kommst nach draußen. Kehre zum Dorf zurück, falls es nötig sein sollte. Gehe von den Ruinen aus nach Osten und folge dem Bergpfad bis es nicht mehr weiter geht. Gehe jetzt nach Norden zu einem großen, dunklen Berg; Maitreyas Turm ist auf dem Gipfel dieses Berges.

Maitreyas Berg

Gehe die ersten Stufen nach oben. Du rechte Treppe führt dich zu einer Truhe mit einem Eisschild. Die linke Treppe führt zu einer Schatztruhe, die den Luftstein enthält (nimm die Treppe, die nach unten führt, wenn du zu ihr kommst) und zu Maitreyas Turm (benutze die Treppe, die nach oben führt). Auf den komischen Feldern werden deine HPs und MPs wieder aufgefüllt.

Maitreyas Turm

Erster Stock: Gehe geradeaus und dann die Treppe hoch. Zweiter Stock: Gehe von hier aus hoch bis in den achten Stock. Der einzige Unterschied zwischen den Stockwerken ist die Stelle, an der sich die Truhe befindet. Gehe in diesem Stock nach rechts, nimm den Schatz und gehe dann die Treppe hoch. Dritter Stock: Hier gibt es keinen Schatz, also gehe einfach weiter nach oben. Vierter Stock: Gehe nach links und nimm die Psi-Kanone. Fünfter Stock: In diesem Raum ist der Schatz auf der rechten Seite. Siebter Stock: Hier gibt es nichts. Achter Stock: In dieser Truhe befindet sich der Ausgangszauber. Der schnellste Weg, um ihn zu bekommen, ist nach rechts zu gehen. Neunter Stock: Wenn du die Treppe verlässt, erscheint ein Monster und schubst dich zurück in den achten Stock. Dion wird nicht nach unten gestoßen, und während er überlegt, wo ihr hingegangen seid, findet er eine Tür zu Maitreya. Wenn du die Kontrolle wieder hast, dann gehe erneut in den neunten Stock. Bevor du aber durch die Tür zu Maitreya gehst, laufe umher, wie du es in den anderen Stockwerken getan hast, und du findest die Treppe zum zehnten Stock. Zehnter Stock: Nimm die beiden Schätze und gehe wieder hinunter. Untersuche die Wand, an der Dion die Tür gefunden hat. Die Tür wird sich auch für dich öffnen, und du findest einen Weg, der zu einer weiteren Treppe in den zehnten Stock führt. Wenn du Maitreya im zehnten Stockwerk besiegt hast, erhältst du die X-Plane-Unit. Verlasse den Turm mit dem Ausgangszauber und benutze dann "Radio" und "Remote". Jetzt benutzt du das Talon, um nach Viper zurückzukehren.

Viper

Lass Dion von Dr. Belski heilen, und er kehrt zur Gruppe zurück. Verlasse Viper und betrete das Talon (indem du A drückst, während du darunter stehst). Setze dich an die Steuerung, und deine neuen Units werden mit dem Talon verbunden.

Das Talon

Um im Talon herumzufliegen, wähle im Kontrollmenü "Depart" aus.

Wenn du angegriffen wirst, schießt das Talon auf den Gegner, noch bevor der Kampf beginnt. Wenn du fertig bist, dann wähle "Warp" und "X-Plane" aus, und du kommst nach Pureland.

Pureland

Dion verlässt die Gruppe, und das Talon kann sich nur auf dem Land bewegen. Im Osten befindet sich eine Stadt; ein guter Platz um zu beginnen.

Darius

In dieser Stadt lernst du, dass der Schweben- und der Tauchzauber nicht mehr funktionieren. Außerdem findest du ein Schiff, das Knaya fahren soll, aber noch nicht zum Ablegen bereit ist. In zwei Häusern sind Schätze versteckt. Wenn du fertig bist, dann gehe wieder in das Talon und nach Westen über eine Brücke. Hier findest du neben einem Baum ein kleines Dorf.

Dorf

Die einzige Person, die sich hier noch bewegen kann, ist Eitar. Er befindet sich im Haus links vom Eingang des Dorfes. Er erzählt dir, was passiert ist, und dass du Catnip vom Baum holen sollst. Wenn du versuchst, mit den Katzenmüttern zu reden, wirst du angegriffen. Wenn du einen kleinen Garten erreichst, der von einem Zaun umgeben ist, dann suche an der linken Seite nach einer Stelle, an der der Zaun durchquert werden kann. Gehe nach oben und suche in dem Baum nach Catnip. Es gibt einen weiteren Schatz im Dorf, den du aber nicht bekommen kannst, bevor du die Leute wiederbelebt hast. Gehe mit dem Catnip zum Talon zurück, und gehe dann nach Norden, wo du einige Ruinen finden wirst.

Pureland-Ruinen

Benutze das Catnip, sobald du die Ruinen betrittst, um die Katzenmütter schlafen zu schicken. Wenn eine der Katzen im Weg ist, dann schieb sie einfach zur Seite. Gehe nach links, und du kommst an eine Treppe. Gehe

nach rechts, unten, links und eine Treppe hinauf. Folge der äußeren Wand, und du kommst an eine Truhe, die eine Zauberrüstung enthält. Folge dem Weg nach rechts bis zu einer Stelle mit einer zwei Felder großen Treppe. Gehe von hier aus geradeaus, und du kommst zu Fenrir. Nachdem du Fenrir besiegt hast, nimm dir den Gefängnisschlüssel und suche nach Faye. Faye zu finden, ist einfach genug. Gehe so weit wie möglich nach unten (auch die zwei Felder große Treppe) und folge dem rechten Weg. Das führt dich zu einer Truhe mit einer Fellrüstung. Gehe von hier aus nach rechts, bis du kein Dach mehr über dem Kopf hast. Gehe nach oben, und du findest die Gefängnistür. Nimm die Treppe nach unten, und du kommst zu Faye. Sie schließt sich der Gruppe an, wenn du sie gefunden hast, und du kannst zurück zum Dorf gehen.

Dorf

Du bist wieder im Dorf, und die Leute sind nicht mehr versteinert. Du kannst jetzt den Schatz nehmen, der vorher blockiert war. Gehe wieder nach Darius (die erste Stadt) und besteige das Schiff nach Knaya.

Knaya

Hier gibt es viele Geschäfte, so dass es kein Problem sein sollte, zu finden, was du brauchst. Wenn du dein schwer verdientes Geld verprasst hast, dann verlasse Knaya und benutze "Remote", um das Talon herbeizurufen. Betrete es und fahre nach Süden und dann nach Westen über eine Brücke. Fahre in der Richtung weiter, bis du zu einem Berg kommst.

Mount Hasbid

Klettere bis zum Gipfel, aber vergiss keinen der drei Schätze. Stelle sicher, dass du zum Kampf bereit bist, bevor du auf die gleiche Höhe wie die Flammen kletterst; sobald du hierher kommst, musst du warten, bis der Kampf mit Gusha vorbei ist. Danach solltest du abspeichern und die Gruppe heilen. Nach dem Kampf wird Buzi das Talon betreten (was bedeutet, dass du jetzt im Talon Ausrüstungsgegenstände kaufen kannst). Außerdem erscheint eine Schatztruhe. Wenn du wieder im

Talon bist, dann verbinde die Missile-Unit mit dem Talon und bewege dich nach Norden zu einer Höhle).

Höhle

Hier triffst du Shar, der dir erzählt, dass er sich dir anschließt, wenn du ihm die Steintafel aus den Ruinen im Südwesten holst.

Südwestruinen

Dahak versperrt den Eingang zu den Ruinen. Stelle sicher, dass du entweder Arthur oder Shanon mit dem Durend ausgerüstet hast, denn es verursacht schon ein bisschen Schaden. Nach dem Kampf wird Dahak immer noch da sein, und du erhältst die Nachricht, dass nur ein Weiser in der Lage ist, ihn von dort weg zu bewegen. Dann kommt Buzi, der Weise, und lässt Dahak verschwinden. Jetzt kannst du die Stelle überqueren. Hier findest du eine Truhe mit der Steintafel. Nimm sie und gehe zur Höhle zurück, um sie Shar zu geben. Er braucht etwas Zeit, um sie zu untersuchen, also gehe zu den Ruinen zurück und nimm die Treppe in den Keller. Folge dem Weg bis zu einer weiteren Treppe, die nach oben führt. Erster Stock: Gehe nach links und dann nach oben, bis du eine Stelle erreichst, an der du nach links oder rechts gehen kannst. Gehe erst nach rechts und nimm den Lichtstein aus der Truhe. Gehe dann nach links und nimm den Schatz, den du dort an einer erhobenen Stelle findest. Am Fuße der Treppe, die dorthin führt, gehe nach rechts, und du kommst an eine Treppe, die wieder zurück in den Keller führt. Gehe nach unten, bis du einen Weg nach links erblickst. Gehe diesen entlang, und du kommst in den Puzzлераum. Hier siehst du vier Felsen. Du musst sie nach unten schieben, um die vier Wasserfälle zu blockieren. Falls es nötig sein sollte, kannst du über einen Felsen springen. Bewege den ersten Felsen von links nach unten, dann zweimal nach links und wieder nach unten. Bewege jetzt den dritten Felsen zweimal nach unten. Der vierte Felsen muss nach links, zweimal nach oben, viermal nach rechts und viermal nach unten bewegt werden. Der letzte, also der zweite Felsen von links, muss nach links, unten, rechts und nach unten bewegt werden. Kehre auf dem Weg, den du gekommen bist, in den ersten Stock zurück. Gehe nach

links, bis du eine Wand erreichst. Gehe diese Wand entlang, und du bekommst zwei Schätze. Gehe dann weiter an der Wand entlang, bis du zu der Treppe kommst, die in den Keller führt. Gehe nach rechts und folge der äußeren Wand, bis du zu einer weiteren Treppe gelangst. Diese führt in den nächsten Puzzleraum. Bewege die Felsen (wieder von links nach rechts aufgezählt) wie folgt. Viertes Felsen: zweimal runter, zweimal links, runter. Erstes Felsen: viermal runter, links, runter. Zweites Felsen: zweimal rechts, fünfmal runter. Drittes Felsen: links, dreimal runter, dreimal rechts, runter. Verlasse den Puzzleraum wieder, und du kommst zurück in das erste Kellergeschoss. Gehe nach Norden, bis du zu einer Stelle kommst, an der du nach rechts gehen kannst und so einen Schatz bekommst. Gehe von dem Schatz aus nach links, und du findest die Treppe, die in den letzten Puzzleraum führt. Bevor du ihn betrittst, nimmst du aber den Weg, der nach unten führt. Nimm den Schatz, zu dem er führt, und gehe dann wieder zurück. Dieser Puzzleraum ist etwas kniffliger als die beiden vorherigen. Nummeriere die Felsen von links nach rechts mit den Ziffern 1, 4, 2 und 3. Die Felsen müssen in dieser Reihenfolge bewegt werden. Erstes Felsen: zweimal runter, links, dreimal runter. Zweites Felsen: zweimal runter, links, zweimal runter. Drittes Felsen: zweimal nach links. Viertes Felsen: links, runter, rechts, viermal runter. Drittes Felsen: hoch, zweimal rechts, runter, rechts, dreimal runter, zweimal links und einmal runter. Wenn du alle Puzzleräume erledigt hast, wirst du aus den Ruinen transportiert, und du kannst zusehen, wie das Wasser verschwindet. Gehe in das Talon und mache dich auf nach Norden.

Die Wüste von Jogandr

Der Wirbelwind im Zentrum der Wüste saugt dich an und zerstört dabei das Talon. Jogandr greift dich an dieser Stelle an. Nach dem Kampf geht Buzi zurück und bleibt bei Shar. Er sagt dir, dass du weiter nach Talonsburg in Richtung Norden gehen sollst.

Talonsburg

Der Quacer nimmt all die Units aus dem ersten Talon und verbindet sie mit dem Talon2. Verlasse Talonsburg und besteige das Talon2. Kehre zu

der Höhle zurück, in der Shar und Buzi warten, und beide werden ebenfalls das Talon besteigen. Du kannst jetzt Zaubersprüche an Bord des Talon2 kaufen und benutzen. Wenn du die Hover-Unit aus Talonsburg hast, dann kann das Talon 2 über Land und Wasser fliegen. Kehre zurück nach Talonsburg, und dann mache dich auf den Weg nach Nordwesten, zu der Stadt in den Wolken.

Cirrus

Rede im Schloss mit König Clamin. Innerhalb des Schlosses wird Juba das Talon2 betreten. Du kannst an Bord jetzt Rüstungen kaufen und herstellen. König Clamir teilt dir mit, dass er dir den Pass gibt, falls du Xcalibr bekommen kannst. Gehe wieder in das Talon2 und kehre zurück zu der Höhle, aus der du Shar und Buzi geholt hast. Reise von dort aus nach Norden und dann ein kurzes Stock nach Osten, und du kommst zu einer Stadt auf einer sehr kleinen Insel.

Porle

Hierhin musst du gehen, wenn du den Pass erhalten hast. Im Moment kannst du nur ein paar Informationen bekommen. Wenn du fertig bist, dann gehe zu der Höhle im Norden von Talonsburg.

Die Höhle im Norden von Talonsburg

Gegenstände: Sonnenschwert, Heilung3, Lichtstein. Alles was sich hier versteckt, sind drei Schatztruhen. Die erste befindet sich rechts vom Eingang, die anderen beiden auf der linken Seite. Wenn du hast, was du wolltest, dann gehe zurück nach Cirrus (die Stadt in den Wolken) und nach Norden zu einer anderen Höhle.

Die Höhle nördlich von Cirrus

Diese Höhle sieht wie die vorherige aus. Der einzige Unterschied liegt im Aufenthaltsort der Schatztruhen. Zwei befinden sich nördlich des Eingangs und die dritte westlich davon. Gehe jetzt wieder nach Darius (die erste Stadt, die du in Pureland besucht hast) zurück und nach Südwesten zu einer weiteren Höhle.

Die Höhle südwestlich von Darius

Eine weitere identische Höhle. Die Schätze sind an den gleichen Stellen, wie in der vorherigen. Gehe jetzt wieder nach Darius und dann nach Nordwesten zu einer anderen Stadt.

Zhakal

Gehe zur anderen Seite der Stadt. Dort findest du ein Schwert in einem Stein. Untersuche es, und Faye zieht Xcalibr aus dem Stein. Gehe jetzt zum Haus auf der rechten Seite der Stadt. Hier tritt Masa der Gruppe bei und besteigt das Talon2. Jetzt hast du alle vier Talon-Crewmitglieder. Wenn du alles hast, was du brauchst, dann gehe nach Cirrus.

Cirrus

Besuche wieder König Clamin. Jetzt, wo du Xcalibr hast, gibt er dir den Pass. Gehe nach Porle.

Porle

Rede mit dem Wächter vor der langen Treppe. Er wird dich durchlassen, und Dion wird herauskommen. Faye wartet an Bord des Talon2, und Dion schließt sich der Gruppe an. Gehe die Treppe hinunter und unten in den Whirlpool. So kommst du in die Unterwelt.

Unterwelt

Zuerst gehe nach rechts in den Pilzwald. Hol dir das Emblem aus einem der Pilze. Du benötigst es, um das Imperatorschwert herzustellen. Wenn du das Emblem hast, dann verlasse den Pilz und gehe zurück zum ersten oder zweiten Pilz. Betrete keinen der beiden, sondern gehe in Richtung Norden. So kommst du zu einer Höhle.

Höhle in der Unterwelt

Der dunkel gefärbte Boden verursacht Schaden, wenn du ihn betrittst, also versuche, das zu vermeiden. Gehe zuerst nach oben, bis du eine Wand erreichst. Gehe dann nach links und dann wieder nach oben, bis du zu einem weiteren Höhleneingang kommst. Dieser führt zu einer

futuristisch aussehenden Höhle, die ein paar Schätze enthält. Um den ersten zu bekommen, musst du zunächst nach oben gehen, bis du nach rechts gehen kannst. So kommst zu der Truhe. Gehe von hier aus weiter nach rechts und durch die Wand, und du findest einen Weg, der nach unten führt. Du kommst zu einem Portal, das dich zu einem anderen Abschnitt dieser Höhle führt. Hier befinden sich zwei Schätze. Der erste ist einfach zu bekommen, für den zweiten musst du durch die rechte obere Wand gehen. Wenn du diese Schätze aufgesammelt hast (die E-Ray-Unit solltest du auf jeden Fall haben), dann gehe zurück durch das Portal, von dem du hierher transportiert wurdest. Gehe dann nach rechts. Wenn du an einen Weg kommst, der nach oben führt, dann nimm ihn, und du bekommst einen Heilung3-Trank. Gehe den Weg wieder zurück und dann weiter nach rechts. Du gelangst zu einem Portal. Das Portal bringt dich in einen kleinen Raum, der eine Schatztruhe enthält. Darin ist das Muramassschwert versteckt. Gehe wieder den ganzen Weg aus der futuristischen Höhle heraus und dann so ungefähr sechs Schritte nach rechts und ein Stück nach unten, um zu einem weiteren Höhleneingang zu kommen. Dieser führt dich zum Öl, dass du definitiv besitzen möchtest. Gehe zurück und folge der Wand unter dir, bis du wieder zu einer Höhle kommst. Diese enthält ein Elixier. Gehe jetzt wieder zurück und an der Wand entlang, bis die Wand nach unten geht. Gehe von dieser Stelle aus nach Norden, und du kommst zum Ausgang der Unterwelthöhle. Gehe jetzt nach rechts und, sobald es möglich ist, nach oben. So solltest du in eine Stadt kommen.

Stadt in der Unterwelt

Benutze den Verwandlungsauber, damit du mit den Dwelgs reden und in ihren Geschäften einkaufen kannst. Rede mit dem Boss der Dwelgs im oberen Gebäude, verlasse dann die Stadt und gehe in westlicher Richtung, bis du zu zwei Türmen kommst.

Westtürme

Im ersten Stockwerk des zweiten Turmes befindet sich ein Schalter, der die Erdanziehungskraft umkehrt. Gehe bei normaler Gravitation in das

erste Geschoss des ersten Turmes. Gehe geradeaus und die Treppe hoch in den zweiten Stock. Gehe weiter die Treppe hoch ins nächste Stockwerk. Dritter Stock: Ignoriere die Tür und gehe einfach nur die Treppe zum vierten Stock hoch. Nimm den Schatz und gehe dann zurück in den dritten Stock. Gehe jetzt durch die Tür. Du gelangst durch einen Korridor zu einer anderen Tür. Gehe durch die Tür, und du kommst in den zweiten Turm. Ignoriere erst einmal den Schalter in der Mitte des Raumes. Gehe die Treppe in der oberen rechten Ecke nach oben. Vierter Stock: Schnapp dir den Schatz und gehe dann wieder zurück in den dritten Stock. Nimm jetzt die Treppe, die nach unten führt, und gehe dann noch ein Stockwerk tiefer. Nimm den Schatz und gehe wieder nach oben. Stelle dich jetzt auf den Schalter, um die Schwerkraft umzukehren. Nimm die Treppe in der oberen linken Ecke des Raumes, um in den zweiten Stock zu kommen. Komme nicht auf den Schalter, oder die Gravitation wird wieder normal. Gehe durch die Tür im unteren Teil des Raumes. Du kommst in einen Korridor, der zu einer Tür führt, die dich wieder in den ersten Turm bringt. Zweiter Stock, erster Turm: Nimm die Treppe in der unteren rechten Ecke des Raumes. Nimm den Feuerstein aus der Schatztruhe und gehe dann wieder nach oben. Nimm jetzt die Treppe in der oberen linken Ecke des Raumes zum dritten Stock und gehe gleich weiter in das nächste Stockwerk. Nimm den Kristall aus der Schatztruhe und benutze dann den Ausgangszauber. Gehe nach Nordwesten, bis du auf einen einzelnen Dwelg triffst. Dieser Wächter der Treppe wird verschwinden, wenn du vorher mit dem Dwelgboss gesprochen hast und wenn du in einen Dwelg verwandelt wurdest. Wenn er weg ist, dann gehe die Treppe hoch. So kommst du nach Donmac.

Pureland-Donmac

Rede mit der Person im Haus am unteren Ende der Stadt, um Katana zu bekommen. Du hast nun alle notwendigen Teile, um das Imperatorschwert herzustellen. Verlasse die Stadt und gehe zu den Ruinen im Osten.

Östliche Ruinen

gehe nach unten, bis du an eine Abzweigung kommst. Gehe zuerst nach rechts und nimm dir das Halstuch aus der Truhe. Gehe dann zurück und nach links. So kommst du zu einer Treppe, die zum unteren Teil des ersten Stocks führt. Hier findest du einen weiteren Schatz. Gehe jetzt nach rechts, was dich zu einem engen Pfad bringt, der zu Borgin führt. Er wird sich dir noch nicht anschließen, geht aber aus dem Weg, so dass du die Treppe benutzen kannst. Gehe nach rechts und dann nach unten, um den Zaubertrank zu bekommen. Gehe von hier aus nach oben, und du kommst zu der Treppe, die zum oberen Teil des Geschosses führt. Gehe an der oberen Wand nach links entlang, und du kommst an eine Treppe, die wieder nach unten führt. Hier findest du eine Treppe, die ein Stockwerk nach unten führt. Gehe dann nach rechts und dann die Treppe zum oberen Teil des Geschosses hoch. Hier oben findest du eine Truhe, die den Stein der Dunkelheit enthält. Nimm ihn und gehe wieder zum unteren Level. Gehe an der Wand unter dir entlang, und du kommst an eine Treppe, die in das nächste Geschoss führt. Wenn du so weit wie möglich nach oben gehst, kommst du zu einem schmalen Gang, der nach rechts führt. Du solltest jetzt die Treppe sehen können, die zum oberen Teil dieses Geschosses führt. Gehe sie aber noch nicht nach oben, gehe statt dessen nach unten. Hier findest du eine Treppe, die wieder ein Stockwerk nach oben führt. Nimm den Schatz und gehe zurück die Treppe hinunter. Jetzt kannst du die Treppe hinaufgehen, die zum oberen Teil des Geschosses führt. Sobald du oben bist, gehe nach links, dann nach unten und wieder nach links. So kommst du zu einer Treppe, die wieder zum unteren Teil führt. Hier findest du den Schutzschildgenerator und Agron, der ihn bewacht. Wenn du versuchst, an ihm vorbeizukommen, wird er von dem Gerät beschützt. Dion erklärt, dass er eine Bombe in sich trägt, und wirft sich auf das Gerät, das durch die Explosion zerstört wird. Agron greift dich an. Wenn du ihn besiegt hast, schließt sich Borgin der Gruppe an und sagt, dass du zum Mount Goht gehen sollst. Außerdem erscheint eine Schatztruhe, die die Soar-Unit enthält. Benutze den Ausgangszauber, um die Ruinen zu verlassen, und rufe dann das Talon2

mit "Remote". Wenn du das Talon2 betreten hast, sind einige Dinge zu erledigen. Verbinde zunächst die beiden neuen Units mit dem Talon2. Gehe dann zum Waffenladen, wo das Muramassschwert gereinigt und das Imperatorschwert aus den drei Komponenten hergestellt wird. Wenn du fertig bist, dann hebe mit dem Talon2 ab und fliege nach Westen, wo du einen Berg und zwei Höhlen findest.

Höhle südwestlich vom Mount Goht

Diese Höhle sieht vertraut aus. Ein Schatz ist rechts vom Eingang, einer im Norden, und ein Schatz (der wichtigste) befindet sich links vom Eingang. Kehre zum Talon2 zurück und lasse Juba für dich den Aegisschild herstellen.

Höhle nordwestlich vom Mount Goht

Die fünfte und letzte identische Höhle. Zwei Truhen befinden sich links vom Eingang, eine ist nördlich davon. Jetzt bist du bereit, den Mount Goht zu betreten.

Mount Goht

Die seltsam gefärbten Felder verursachen Schaden, wenn du sie betrittst. Du wirst außerdem andere auffällige Felder finden, die deine HPs und MPs wieder auffüllen. Wenn du den Gipfel des Berges erreicht hast, dann stelle dich auf das Auffüllfeld. Dies startet eine Sequenz, in der das Talon2 erscheint und die Gegend zusammenbombt, wodurch der Weg frei wird. Nach einer Weile kommst du zu einem großen Schloss. Dies ist das letzte Schloss.

Letztes Schloss

Gehe im ersten Stock nach rechts und dann nach unten, sobald es möglich ist. So kommst du zu einer Treppe, die in den zweiten Stock führt. Gehe durch die Wand nach oben, dann ein paar Felder nach links und dann wieder durch eine Wand nach unten. So kommst du zu einer Truhe mit einem Lichtstein. Wenn du ihn hast, dann gehe durch das Loch zum ersten Stock. Du solltest im Wasser sein. Um



herauszukommen, gehe nach Norden, und du findest eine Treppe. Gehe dann nach links bis zu einer Treppe nach oben. Wieder im zweiten Stock gehst du nach rechts und findest einen Schalter. Drücke ihn und gehe dann weiter nach rechts. Sobald es möglich ist, gehe nach unten. Du kommst wieder in den Raum, aus dem du den Lichtstein geholt hast. Der Schalter hat die Lage der Löcher verändert, was es für dich möglich macht, weiter zu gehen. Nimm zuerst die beiden Schätze in diesem Raum. Der erste ist in der oberen linken Ecke und der andere in der unteren linken Ecke. Um sie zu erreichen, musst du über ein paar Löcher springen. Wenn du die Schätze hast, dann gehe die Treppe in der Mitte der oberen Wand nach oben. Gehe nach Norden der Wand entlang, und du findest einen Korridor, der nach rechts führt. Gehe so weit wie möglich nach rechts und dann nach unten zu einem Schatz. Gehe jetzt wieder zurück bis in den zweiten Stock. Lasse dich in die obere rechte Ecke des großen Loches in der Mitte des Raumes fallen. Du landest auf der kleinen Insel auf dem Wasser, in das du vorhin gefallen bist. Gehe einen Schritt nach oben, und du betrittst ein Portal, das dich in den Keller transportiert. Die Elektrizität verursacht Schaden, wenn du sie berührst. In den meisten Fällen kannst du darüber hinwegspringen. Gehe jetzt so weit wie möglich nach oben (du musst dabei drei elektrische Felder überspringen). Gehe nach links und dann nach unten, so lange, bis du eine Treppe erblickst. Wenn du das Schloss verlassen musst und nicht genug MPs hast, dann benutze den Verwandlungszauber und gehe dann die Treppe herunter. Sie führen zur Hintertür des Schlosses. Wenn du das Schloss nicht verlassen willst, dann gehe weiter nach unten, bis du zu einer Wand kommst. Gehe dann ein paar Felder weit nach links. Du solltest jetzt eine weitere Treppe sehen (kümmere dich nicht um sie, denn sie führt nur in einen leeren Raum). Gehe weiter nach unten. Du kommst irgendwann zu einem Korridor, der nach rechts führt. Benutze diesen Korridor und gehe wieder nach oben, dann wieder drei Felder nach rechts. Springe runter und über den Energiestrahle und gehe dann weiter nach unten. Springe über den letzten Strahl, und du bekommst das Band aus der Truhe. Gehe wieder ein bisschen zurück (wobei du über drei

Energiestrahlen springen musst) bis zu einer Abzweigung. Gehe nach rechts und dann nach oben, nachdem du über einen Strahl gesprungen bist. Hier findest du Ballor. Besiege ihn und nimm die Treppe, die er bewacht hat, nach unten in den ersten Stock. Gehe nach links und dann ein paar Felder nach unten. Gehe durch die Wand und nimm dann die Bombe aus der Truhe. Gehe wieder zurück durch die Wand und die Treppe hoch in den zweiten Stock. Folge dem Korridor zu der Treppe, die in den dritten Stock führt. Folge ein wiederum dem Korridor in den nächsten Stock. Versichere dich, bevor du weitergehst, dass du deine Gruppe mit den Schwertern Durend, Emperor, Xcalibr und Masmune ausgerüstet hast. Sie werden den größten Schaden bei Xagor anrichten. Wenn du fertig bist, gehe weiter und beende das Spiel.

Fish Dude

Passwörter

Level 2-1 EJ	Level 3-3 GI	Level B-2 DA
Level 2-2 BZ	Level A-1 CH	Level B-3 MU
Level 2-3 UQ	Level A-2 ZP	Level C-1 TY
Level 3-1 WA	Level A-3 LK	Level C-2 FO
Level 3-2 NR	Level B-1 XV	Level C-3 SE

Fish Killer

Passwörter

Level 21 UIRE	Level 31 KAPG	Level A1 PAHN
Level 22 CXMT	Level 32 SNWD	Level A2 ESZC
Level 23 HOBL	Level 33 FQJV	

Fist of the North Star

Passwort

Letzter Level XKP 72QN VHR JGU5

Flappy Special

Passwörter

Level 2	A2OF	Level 29	ANGC	Level 56	BC0A
Level 3	A307	Level 30	ANO2	Level 57	BE0A
Level 4	A3GB	Level 31	AO01	Level 58	BF02
Level 5	A309	Level 32	AQ01	Level 59	BFG6
Level 6	A40C	Level 33	AR09	Level 60	BF04
Level 7	A60C	Level 34	ARGD	Level 61	BG0B
Level 8	A704	Level 35	ARO3	Level 62	BI0B
Level 9	A7G8	Level 36	AS06	Level 63	BJ03
Level 10	A70E	Level 37	AU06	Level 64	BJG7
Level 11	A80D	Level 38	AV0E	Level 65	BJ05
Level 12	AA0D	Level 39	AVG2	Level 66	BK08
Level 13	AB05	Level 40	AV00	Level 67	BM08
Level 14	ABG9	Level 41	B007	Level 68	BN00
Level 15	AC02	Level 42	B207	Level 69	BNG4
Level 16	ABKE	Level 43	B30F	Level 70	BN0A
Level 17	AE02	Level 44	B3G3	Level 71	BO09
Level 18	AF0A	Level 45	B301	Level 72	BQ09
Level 19	AFGE	Level 46	B404	Level 73	BR01
Level 20	AFDC	Level 47	B604	Level 74	BRG5
Level 21	AG03	Level 48	B70C	Level 75	BROB
Level 22	AI03	Level 49	B7G0	Level 76	BS0E
Level 23	AJ0B	Level 50	B706	Level 77	BU0E
Level 24	AJGF	Level 51	B805	Level 78	BV06
Level 25	AJOD	Level 52	BA05	Level 79	BVKB
Level 26	AK00	Level 53	BB0D	Level 80	BVS9
Level 27	AM00	Level 54	BBGA		
Level 28	AN08	Level 55	BB07		



The Flash

Passwörter

Drücke im Titelschirm Select und danach eines der folgenden Passwörter.

- Level 1 23 DELANEY ST
- Level 2 DENIM BLVD
- Level 3 TRACK 29
- Level 4 PICASSO BLVD
- Level 5 INGOT LANE
- Level 6 7TH MARKET
- Level 7 TRACK 12
- Level 8 RUE LE DAY
- Level 9 TIN ALLEY
- Level 10 GORBY WAY
- Level 11 TRACK 66
- Level 12 FUN HOUSE

Foreman for Real

Passwörter

Janetti vs. Jones FKBKFGKD

Janetti vs. ForemanFKBBGGKP

Fortified Zone

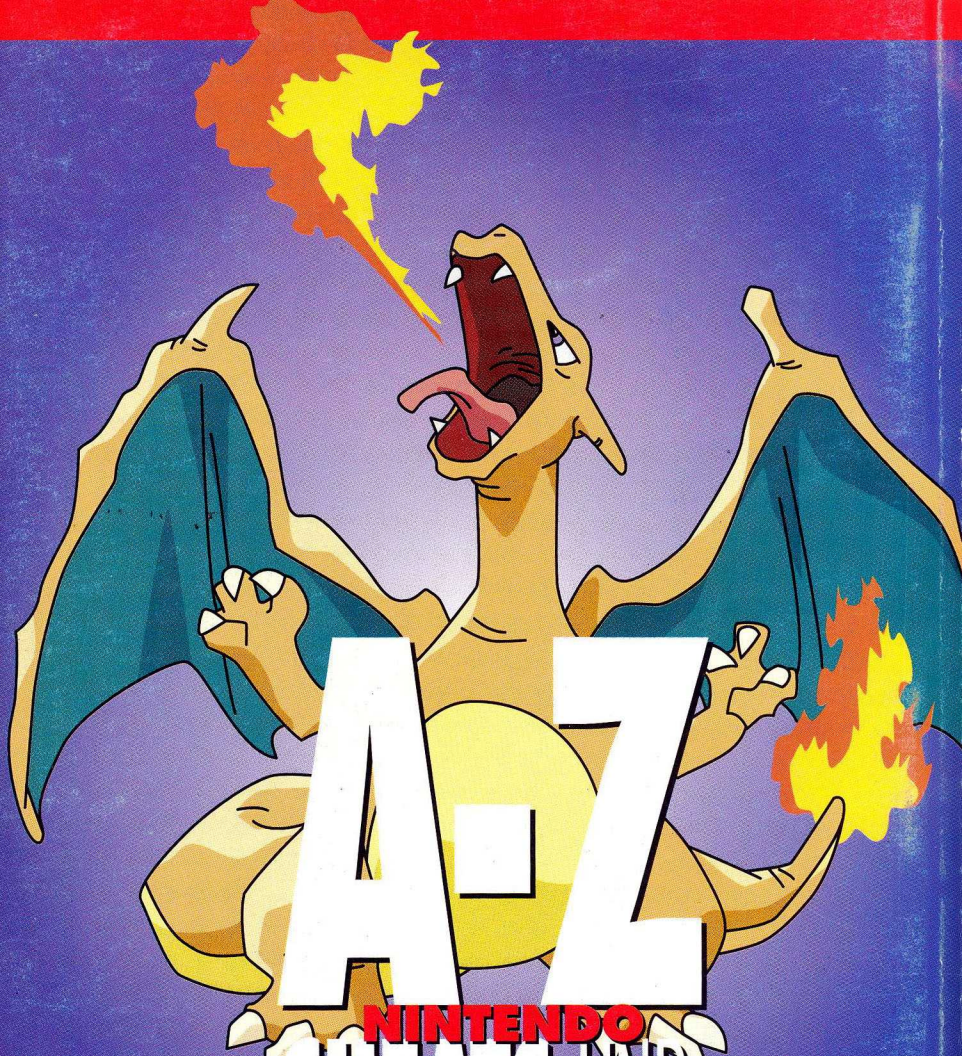
- Level 2 3375
- Level 3 1681
- Level 4 1122

Fortress of Fear

Extraleben

Gib in der Ehrenliste W, Herz, W ein, und Du startest im nächsten Spiel mit sechs Leben.

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!



NINTENDO
CHEATS UND
LOSUNGEN

Nintendo A - Z der Cheats (Ausgabe 2) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzangabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.