

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

BIG

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

NUMMER 4

big N

Für alle

Nintendo Besitzer

NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN

**KOMPLETT
GELOST!**

RESIDENT EVIL 64

**KOMPLETT
GELOST!**

ROCKET

**ÜBER
200
SEITEN!**

**KOMPLETT
GELOST!**

DONKEY KONG 64

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

A-Z der Cheats

Die besten **Cheats** und **Komplettlösungen**
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 und Lösungen, Nummer - 4
© 2000 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,
Harmen van 't Loo, Nico, Karsten Rohloff, Elisabeth Goossen, Kaffeemaschine
und unseren treuen Lesern!

Gehört zu big.N 2/2000

Titel: Donkey Kong™ 64

© 1999 Nintendo. Game by Rare. ™, ® and "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Komplettlösungen

Donkey Kong 64	007
Resident Evil 64	075
Rocket Robot on Wheels	111

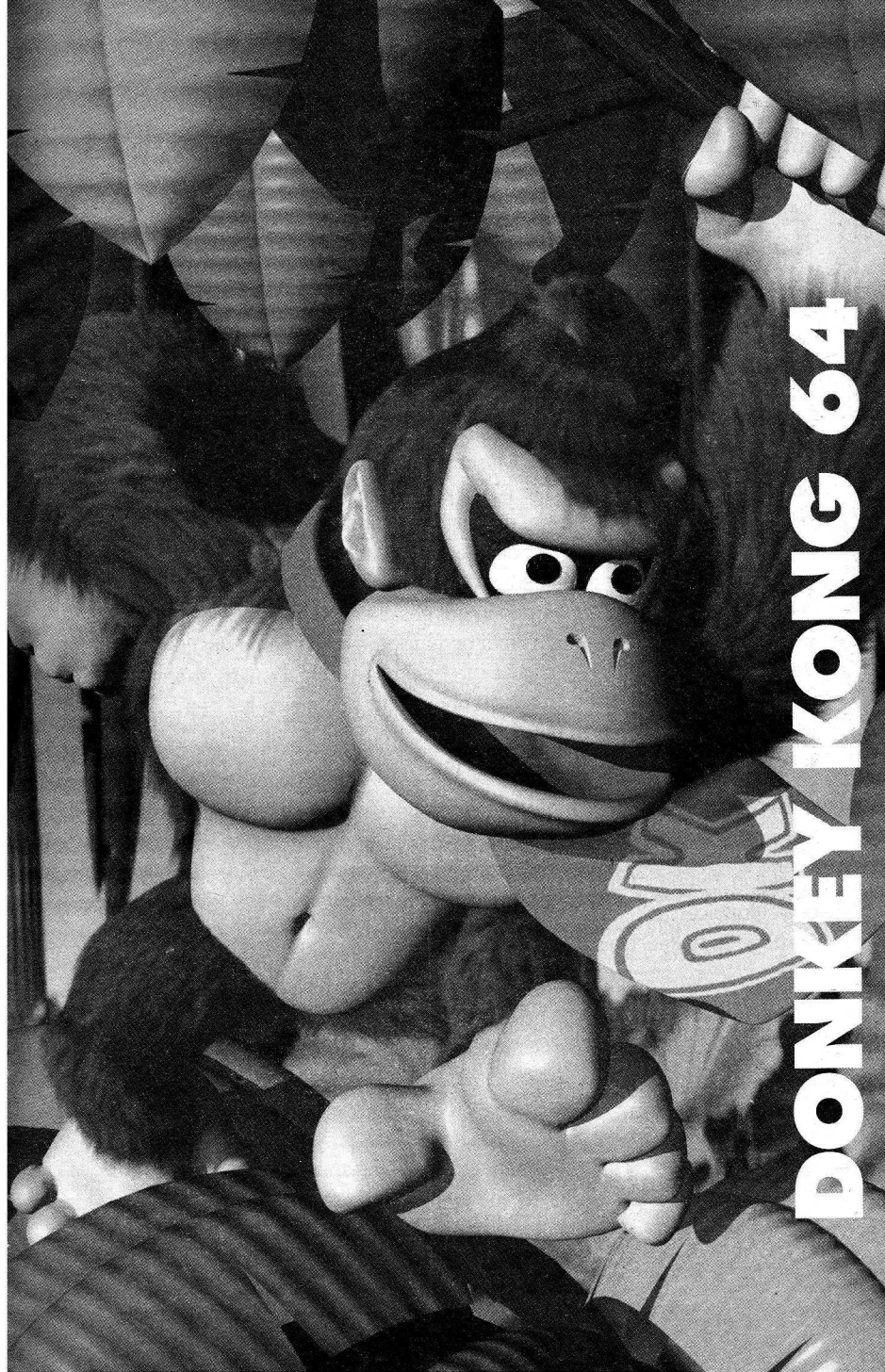
Cheats Nintendo 64

Destruction Derby 64	170
Donkey Kong 64	170
Hybrid Heaven	171
Ready 2 Rumble	171
Roadsters	172
Xena: Warrior Princess	173

Cheats Game Boy

Final Fantasy Adventure	176
Game & Watch	183
Game Genie	185
Game Boy Camera	185
Garfield: Caught in the Act	186
Gargoyle's Quest	186
Go! Go! Tank	186
Godzilla	187
Hercules	187
Home Alone 2: Lost in New York	187
The Humans	188
The Hunt for Red October	188
Hyper Lode Runner	188
Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal	189
James Bond 007	189
Judge Dredd	190
The Jungle Book	191
Jungle Strike	191
Jurassic Park	191
Ken Griffey Jr Presents MLB	191
Kid Dracula	192
Killer Instinct	192
King of Fighters 95	193
King of Fighters 96	194

Kirby's Dream Land	195
Kirby's Dream Land 2	196
Kirby's Pinball Land	197
Kirby's Star Stacker	198
Korodice	198
Krusty's Fun House	199
The Legend of Zelda: Links Awakening	199
Lemmings	202
The Lion King	202
Lock'n'Chase	203
Looney Tunes	203
Madden'96	203
Mario Clash	203
Master Blaster Boy	203
Mega Man	204
Mega Man 2	204
Mega Man 3	204
Mega Man 4	205
Mega Man 5	205
Mercenary Force	206
Metroid 2: Return of Samus	206
Mickey's Dangerous Chase	206
Micro Machines	206
Mighty Morphin' Power Rangers	206
Migrain Acclaim	207
Mole Mania	207
Monster Max	208
Mortal Kombat	209
Mortal Kombat 2	210



DONKEY KONG 64

DONKEY KONG 64

Ein schöner Schlamassel, in den du da hineingeraten bist. Und dabei wolltest du doch nur ein paar entspannende Tage auf den bezaubernden Kong Inseln verbringen. Diese traumhaft gelegene Inselgruppe wird jedoch das Ziel eines verbrecherischen Angriffs. Der Oberedelschurke King K. Rool hat sich in den Kopf gesetzt, mit seinen Kremplings und einer höllischen Maschine die märchenhafte Idylle in Schutt und Asche zu legen. Die Maschine wird allerdings ein Opfer des stümperhaften Landemanövers der Invasoren und ist vorerst nicht mehr zu gebrauchen. Um ihren Frust abzureagieren, schnappen sich K. Rools Schergen deshalb vier prominente Mitglieder des Kong-Clans: Tiny, Diddy, Lanky und Chunky werden in gut gesicherte Gefängnisse gesperrt. Und als ob das noch nicht genug wäre, konfiszieren die fiesen Reptilien auch noch Donkeys gesamte Bananenvorräte. Donkey erfährt von diesem Unglück beim Frühstück und macht sich gleich auf den Weg, seine Verwandten zu befreien und King K. Rool ins hinterste Echsenjenseits zu befördern. Du hast nun zwei Möglichkeiten. Entweder sagst du, dass das so nicht abgemacht war, dass du mit dem ganzen Stress nichts zu tun haben möchtest und dir dieses Spiel eigentlich nur gekauft hast, um deine Ruhe zu haben. Dann gib das Spiel besser wieder in Zahlung. Oder du raffst dich auf, um dem guten, aber entschlussschwachen Donkey Kong durch deine lenkende Hand auf die Sprünge zu helfen. Da wir mal davon ausgehen, dass du dich für letzteren Weg entschieden hast, bringen wir dir auf den folgenden Seiten den kompletten Durchmarsch durch dieses gewaltige und faszinierende Abenteuer. Wenn du also mal steckenbleiben solltest, kannst du hier einfach nachschlagen und weißt, wo der Hase, äh, Affe langläuft. Viel Spaß dabei!

Trainingslevel

In Donkeys Raum kannst du dich mit deinen Moves vertraut machen,

falls du das möchtest. Springe vom Baumhaus hinunter. Gehe nun zu Crankys Labor (du kannst es kaum verfehlen) und rede mit ihm. Dadurch werden die Trainingsfässer freigeschaltet. Folge den Wegweisern zum Trainingsgelände und springe in die Fässer. Was du anschließend zu tun hast, erfährst du dann im Inneren des Fasses.

Danach gehst du wieder zurück zu Crankys Haus und lässt dir den Zaubertrank für die Primatenpower verschreiben. Nun folgst du den Wegweisern zum Ausgang. Du gelangst in eine Höhle, deren Ausgang durch ein Bambustor versperrt ist. Wende die Primatenpower an, um den grünen Schalter zu zerstören. Das Tor öffnet sich, und du betrittst den dahinter liegenden Tunnel.

DK Insel

Stell dich auf die ersten fünf Bananapads und springe dann in das Fass, wenn du deine Gesundheit auffrischen musst. Anschließend gehst du zu der Insel, die dir Squawks gezeigt hat. Betrete die Höhle. Du triffst K. Lumby. Wenn du mit ihm gesprochen und ihm deine Hilfe zugesagt hast, führt er einen Freudentanz auf, in dessen Verlauf er einen Felsbrocken zerlegt. Nun ist der Eingang zu Level 1 geöffnet, und dir winkt eine goldene Banane.

Mit dem Bananapad gelangst du zurück auf die DK Insel. Gehe zu dem soeben freigelegten Leveleingang. Vermöble den Gnawty, der in der Nähe herumschleicht, sammle dann die goldene Banane ein (1,0,0,0) und betrete den Level. Falls erforderlich, kannst du dich im Eingangsbereich mit den beiden Gnawtys anlegen. Gehe zu B. Locker, gib ihm die gewünschte Banane und stürze dich in den Tropen Trubel.

Level 1: Tropen Trubel

Nach der Videosequenz mit K. Rool erscheint Tropen Trubel auf dem Bildschirm. Klettere gleich zu Beginn des Levels auf die erste Palme und schwinde dich an den Lianen zum Schalter auf der anderen Seite

hinüber. Sammle unterwegs die Bananen ein. Aktiviere den Schalter, um das Tor zu öffnen. Springe hinunter und betrete die Höhle. Folge dem Pfad bis zum Höhlenausgang, und du entdeckst Diddy Kong. Laufe ans Flussufer und schaue zur linken Seite der Felsen. Dort führt eine Liane hinauf. Gehe hinüber und klettere nach oben. Dort entdeckst du Funkys Waffenkammer und eine Kampfarenaplatte. Stelle dich auf die Platte und drücke Z, um zur Arena zu gelangen. Wenn du den Kampf gewinnst, bekommst du die erste Krone. Gehe dann zu Funkys Waffenkammer und kaufe die Kokos-Kanone. Verlasse den Laden wieder und gehe zum Rand der Klippe. Schwinge dich an den Lianen hinüber zur anderen Seite. Dort findest du eine Kanone. Springe in die Kanone und lass dich auf eine höher gelegene Plattform schießen, auf der sich auch Diddy befindet. Sammle die Banane ein (1,0,0,0,0) und sprich anschließend mit Diddy.

Über den Eingängen zu den drei versperreten Höhlen befinden sich drei Schalter. Aktiviere sie mit einem Schuss aus der Kokos-Kanone. Die ersten beiden Kokos-Schalter sind leicht erreichbar. Um den dritten zu betätigen, musst du zu dem Felsvorsprung gehen, auf dem sich auch die Waffenkammer befindet, und nach unten zielen. Wenn du den Schalter mit einer Kokosnuss triffst, öffnet sich die Tür zu Diddys Gefängnis. Gehe anschließend zum Gefängnis hinüber und hol dir dort die zweite goldene Banane (2,0,0,0,0). Nun öffnen sich auch die Tore unter den drei Schaltern.

Gehe zur linken der drei soeben geöffneten Höhlen. Wenn du eintrittst, siehst du einen Kasplat neben einigen Bananenmünzen. Besiege ihn, da er die Blaupause nicht freiwillig abgeben will. Verlasse die Höhle wieder und gehe in die mittlere der drei Höhlen. Dazu musst du über den Fluss schwimmen und dich auf das rote Bananapad mit der Zahl 4 stellen. Gehe geradewegs in die Höhle hinein und verpasse unterwegs dem Gnaty einen Satz heiße Ohren. Du gelangst zu einem Feld, wo es regnet. Gehe zu Crankys Labor und kauf dir den Pavian Perplexer. Verlasse das Labor und begib dich zum hinteren Bereich des

Gebiets. Dort entdeckst du einen Kokos-Schalter. Nimm ihn mit der Kokos-Kanone unter Beschuss, und das Tor wird geöffnet. Sammle die Bananenmünzen ein und springe dann in die Kiste, um dich in Rambis zu verwandeln. Verlasse das Feld wieder und laufe weiter durch die Höhle, bis du zu einer Weggabelung kommst. Nimm den linken Pfad und zerstöre den Block, auf dem Rambis abgebildet ist. Verlasse die Höhle wieder.

Gehe zurück zu Diddys Gefängnis und stelle dich vor das Tor. Links befindet sich ein Gang, der zu einigen Nachschubkisten, einer Melonenkiste und einem Zinger führt. Laufe daran vorbei zu einem weiteren Gang, der zu Snides Hauptquartier führt. Gib dem Kerl die Blaupause, und du erhältst dafür eine Banane (3,0,0,0,0).

Verlasse das Hauptquartier und lass dich wieder in die Höhle fallen, wo du die Blaupause gefunden hast. Wenn du dich umschaust, entdeckst du eine Palme. Klettere hinauf und schwinde dich an den Lianen zur DK-Platte hinüber. Wenn du dich darauf stellst und Z drückst, wird ein Minispiel gestartet. Dabei lässt du dich von Raketenfässern durch die Gegend ballern. Richte dich an dem jeweils nächsten Fass aus und feuere. Schließlich erhältst du eine goldene Banane (4,0,0,0,0).

Nun springst du in das Tauschfass im Hauptgebiet des Levels und wechselst zu Diddy Kong. Tauche ins Wasser ein, und du findest einige Bananenmünzen. Dann kaufst du dir in der Waffenkammer die Peanut-Pistole. Nun gehst du in die rechte Höhle hinein. Sammle die Bananenmünzen ein und bezwinde den Kasplat, der dir eine Blaupause hinterlässt. Anschließend läufst du zu Crankys Labor und kaufst dir den Schimschu Remppler. Gehe weiter zu Snide und tausche dort die Blaupause gegen eine goldene Banane ein (4,1,0,0,0).

Wenn du Snides Hauptquartier verlässt, gehst du den Gang entlang und um den Hügel herum. Dort entdeckst du einen Erdnuss-Schalter.

Wenn du ihn mit der Peanut-Pistole triffst, taucht ein Steg aus dem Hügel auf. Laufe über den Steg und gehe in den Hügel, drinnen findest du einige Kisten, über die du nach oben springen kannst. Obenfeuerst du mit der Peanut-Pistole auf den Schalter, um die Brücke zum anderen Ende des Raumes zu aktivieren. Über diese Brücke gelangst du zu einem Diddy-Schalter. Stell dich auf den Schalter, und oben auf dem Hügel erscheint eine goldene Banane. Kehre dann zurück zur Mine, wo sich einige Granaten werfende Zinger und Klumps herumtreiben. Erledige die Zinger mit der Peanut-Pistole. Gehe dann zu der Gittertür, hinter der ein Klump steht, und bearbeite sie mit dem Schimschu Remppler. Du siehst eine Maschine mit einem Schalter. Betätige den Schalter mit dem Schimschu Remppler, damit sich die Förderbänder langsamer bewegen. Gehe nun zur Mitte des Raums und betätige auch dort den Schalter, diesmal mit Primatenpower. Die große Tür wird geöffnet. Bezwinde die Klumps mit Orangen und überquere schnell die Förderbänder. Springe nach dem vierten Förderband in den großen Trichter, und du befindest dich schließlich einer Lore.

Im Lorenlevel verwendest du den Stick, um zu beschleunigen oder abzubremesen und um nach rechts oder links zu schnappen. Mit A kannst du springen. Überspringe die Angriffe von Klubba und beschleunige dann, um vor den TNT-Fässern hinter dir zu flüchten. Wenn TNT-Fässer von oben kommen, musst du abbremesen. Sammle möglichst viele Münzen ein. Du benötigst zwar nur 50 Stück davon, aber falls du getroffen wirst, kostet dich das zusätzliche Münzen. Wenn du 50 Münzen gesammelt hast, erhält Diddy seine zweite Banane (4,2,0,0,0).

Jetzt gehst du zurück zum Hügel und aktivierst wieder den Steg. Gehe anschließend auf die Spitze des Hügel und steck die Banane ein (4,3,0,0,0). Erinnerst du dich noch an das Tor in der ersten Höhle des Levels, das versperrt war? Kehre dorthin zurück und feuere mit der Peanut-Pistole auf die beiden Schalter. Na also, es geht ja doch! Das Tor öffnet sich, und dahinter erwartet dich eine goldene Banane (4,4,0,0,0)!

Du besitzt jetzt bereits mehr als genug goldene Bananen, um den zweiten Level zu betreten. Aber du solltest zunächst noch ein paar Standard-Bananen einsammeln, damit sowohl Donkey als auch Diddy eine Bananenmedaille erhalten. Dann gehst du in den Raum mit Troff und Scoff und verfütterst die Bananen, um die hinter ihnen liegende Tür zu öffnen. Falls du Diddy spielst, wechselst du jetzt wieder zu Donkey Kong. Du stehst nun dem berüchtigten Army Dillo gegenüber. Wenn du ihn bezwungen hast, kannst du den Level verlassen.

DK Insel

Gehe zu K. Lumsys Insel. Stecke den Schlüssel in den Käfig, und er öffnet den Eingang zum zweiten Level. Mit dem Bananaportier geht's anschließend zurück auf die DK Insel. Laufe dort zum Eingang von Level 1. Gehe von dort aus weiter und erledige unterwegs die Zinger und Gnawtys, bis du vor dir einen mit Gras bewachsenen Felsvorsprung erblickst. Springe die beiden Felsvorsprünge hinauf, und du befindest dich auf einer Ebene mit einer Palme. Klettere hinauf und springe zur nächsten Plattform. Laufe zu den Lianen herüber und schwinde dich daran zur anderen Seite hinüber. Dort springst du die Stufen hinauf und betrittst den Tempel von Level 2. Der Eintritt kostet 5 goldene Bananen.

Level 2: Azteken Arena

Gehe durch die erste Höhle und benutze Lianen, falls erforderlich. Um den Kokos-Schalter im Tunnel brauchst du dir jetzt noch keine Sorgen zu machen. Wenn du den Tunnel verlässt, machst du mit einem Kamel Bekanntschaft, das dir erzählt, der Schlüssel zu seiner Freiheit liege in den Wolken. Ein merkwürdiger Kamerad. Doch um ihn kümmerst du dich ebenfalls erst später. Zunächst stattest du Candy einen Besuch ab. Ihr Musikladen befindet sich auf der linken Seite. Kauf dir dort dein Instrument und eine Wassermelone. Verfahre ebenso mit dem zweiten Kong. Falls du nicht Diddy spielst, wechselst du jetzt zu ihm.

Nun schaust du dich um und erblickst einen Tempel und den Llama-Käfig. Gehe zum Tempel. Steige die Stufen hinauf und halte dich dann links. Unterwegs findest du einen Erdnuss-Schalter. Schieße darauf, damit sich die Tür öffnet. Im Inneren siehst du einen Diddy-Schalter. Wenn du ihn triffst, strecken die Affenstatuen die Zungen heraus. Klettere an den Zungen hinauf. Oben angekommen schaust du zur anderen Seite des Tempels hinüber. Dort befindet sich wieder ein Erdnuss-Schalter. Bei einem Treffer streckt auch die nächste Affenstatue die Zunge heraus. Über die Zunge gelangst du zu einer Bananenmünze und einer Musikplatte. Stelle dich auf die Platte und lass deine Krawall-Klumpfe erklingen. Das Eis im Tempel wird schmelzen. Tauche ins Wasser hinein. Du findest dort einige Bananen. Folge den Bananen zurück bis an die Oberfläche. Wenn du nun zu Tiny hinübergehst, siehst du einige Bananenmünzen. Sammle sie ein. Dann entdeckst du einen Schalter. Wenn du ihn mit dem Schimschu Rempeler aktivierst, tauchen Plattformen unterhalb der Buchstaben auf. Jetzt musst du die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge mit dem Schimschu Rempeler treffen, um das Wort "KONG" zu schreiben. Das Tor öffnet sich, und Tiny ist wieder in Freiheit. Gehe zum Käfig und hole dir die Banane (0,1,0,0,0). Dann verlässt du den Tempel.

Gehe zum Wechselfass und wechsele zu Tiny. Sammle die vier Bananenmünzen ein. Gehe anschließend zum Musikladen und besorg dir das Sabotage-Saxophon. Kehre zum Fass zurück und wechsele zu Diddy. Über eine der Palmen kannst du zu einer Liane gelangen. Schwinde dich an den Lianen hinüber auf den Llama-Käfig. Du findest dort eine Musikplatte. Spiele die Krawall-Klumpfe, und eine Wand wird einstürzen. Betrete das neue Gebiet.

Wenn du das Gebiet mit dem Kasplat erreichst, hältst du dich rechts und gehst über einen schmalen Pfad zu Crankys Labor. Dort kaufst du dir den Raketen Rocker. Wechsele zu Donkey Kong und kauf dir die Kong Power. Wechsele zu Tiny Kong und gehe dorthin, wo sich der Kasplat befindet. Besiege ihn, hol dir die Blaupause und sammle in der

Nähe die Bananenmünzen ein. Kehre dann zurück zu Cranky und kauf dir den Kleini-Tiny. Wechsele dann wieder zu Donkey. Wenn du das mittlere Gebiet (mit dem Kasplat) erreichst, hältst du dich rechts. Bezwinde die grünen Klaptraps und verlasse den Tunnel. Nun gehst du nach rechts zum Tempel. Dort befindet sich eine Donkey-Platte. Stelle dich darauf und drücke Z, um in ein zweites Raketenfassspiel zu gelangen. Dieses Minispiel ist ziemlich einfach. Wenn du erfolgreich bist, wird das Kamel aus dem Käfig befreit. Mit dem Bananaportier "2" gelangst du in die Nähe des Käfigs, wo du die goldene Banane abstaubst (1,1,0,0,0).

Gehe in diesem Gebiet nun hinüber zum ersten Tunnel des Levels und weiter zu den Kokos-Schaltern. Eröffne das Feuer mit der Kokos-Kanone und springe anschließend ins Donkey-Fass. Im Kong Power-Modus gehst du zur Brücke, die sich direkt vor dir befindet, und vermöbelst den Kasplat. Du bekommst eine Blaupause. Gehe über den Felsvorsprung zurück und beende den Kong Power-Modus. Begib dich nun zurück zum Tempel, vor dem sich die Donkey-Platte befindet.

Oberhalb der Tür befindet sich nun ein Kokos-Schalter. Treffe ihn mit der Kanone, damit sich die Tür öffnet. Gehe in die Pyramide hinein und lass dich nach unten fallen. Erledige den violetten Klaptrap mit einer Orange. Suche in den Gängen nach der Bongo-Musikplatte. Spiele dort die Boom-Bongos, um die Lava in Wasser zu verwandeln. Springe ins Wasser und tauche durch den offenen Durchgang. Wenn du wieder auftauchst, siehst du Lanky Kong. Befreie ihn, indem du den Kokos-Schalter triffst, und sammle dann die goldene Banane ein (2,1,0,0,0). Kehre zurück zum Zentrum des Tempels. Springe die Stufen hinauf. Oben findest du den Bananaport "1" und ein Tauschfass. Wechsele zu Tiny und steige die Stufen auf der Seite mit dem Schalter hinunter. Du kommst zu einem Durchgang; halte dich hier rechts. Du findest eine kleine Öffnung und ein Tiny-Fass. Springe in das Tiny-Fass, um zu schrumpfen, und gehe durch die Öffnung. Auf der anderen Seite befindet sich ein Bananaport, mit dem du zurück zum Tauschfass

gelangst. Wechsele zu Lanky und gehe zurück zu dem Gebiet mit der Lava und dem Kasplat. Gib dem Kasplat eine ordentliche Abreibung, um die Blaupause zu bekommen. Bananaportiere dich anschließend zum Tauschfass und wechsele wieder zu Tiny. Kehre erneut zurück zur Lava.

Schieße auf den Tiny-Schalter, um in der Lava Plattformen entstehen zu lassen. Solltest du von einer der Plattformen herunterfallen, kannst du dich mit einer Rückwärtsrolle wieder in Sicherheit bringen. Springe über die Plattformen und hol dir schließlich die goldene Banane (2,1,0,1,0). Jetzt gehst du zurück zum Tauschfass und wechselst zu Donkey Kong. Steige die Treppe an der anderen Seite hinunter. Wenn du unten ankommst, gelangst du in ein Gebiet mit einem violetten Klaptrap, einigen Orangen und einem Donkey-Schalter. Erledige den Klaptrap mit einer Orange und feuere dann auf den Schalter. Eine Wand kommt herunter, und du verlässt den Tempel.

Gehe nun nach rechts. Dein Weg wird durch Treibsand versperrt. Mache einen großen Satz darüber hinweg und nimm dann den nächsten Weg rechts. Springe in das Tauschfass und wechsele zu Tiny. Kehre zurück zu Funkys Waffenkammer und erwerbe die Feder-Flitze. Gehe wieder zum Tauschfass und wechsele zu Lanky. Kaufe mit ihm in der Waffenkammer die Trauben-Tröte. Und wieder zurück zum Tauschfass. Wechsele zu Donkey Kong. Klettere auf die Palme vor der Waffenkammer und schwinde dich an den Lianen über den Treibsand. Auf der anderen Seite findest du ein Donkey-Fass. Springe hinein, und du erhältst die Kong Power. Laufe durch den Eingang zum Tempel, den du geöffnet hast, und suche am Ende des Tunnels nach dem Bonus-Fass. Springe hinein, um ein weiteres Minispiel zu absolvieren und eine goldene Banane einzusacken (3,1,0,1,0). Bananaportiere dich anschließend aus dem Tunnel heraus.

Vor dir befindet sich nun eine Rampe. Folge den Bananen über die Rampe, um zu Snides Hauptquartier zu gelangen. Überreiche ihm die Blaupause, und du erhältst dafür eine goldene Banane (4,1,0,1,0).

Anschließend machst du das gleiche mit Tiny (4,1,0,2,0) und Lanky (4,1,1,2,0). Kehre zurück zum Tauschfass und wechsle zu Diddy. Steige an der gegenüberliegenden Seite die Stufen hinunter, und du entdeckst eine Plattform mit vier Gongs. Wenn du alle vier mit dem Schirmschu Remppler triffst, erhebt sich aus der Mitte eine Pyramide. Gehe nun zum Bananaport bei der Waffenkammer und aktiviere ihn. Wenn du auf der anderen Seite angelangt bist, kannst du Bananaport "3" verwenden, um zu Cranky zu gelangen. Wechsle zu Lanky und kauf dir den Orang-U-Stand. Dann bananaportierst du dich mit Port "3" zurück. Nun verwendest du Bananaport "2", um zurück zum ersten Teil des Levels zu gelangen. Statte Candy einen Besuch ab und kauf dir die Primaten-Posaune. Wechsle wieder zu Diddy und verwende Bananaport "2". Gehe links die Rampe hinauf und springe in das Diddy-Fass. Du befindest dich nun im Raketen Rocker-Modus. Fliege zur Spitze der Pyramide und hol dir dort die goldene Banane (4,2,1,2,0). Jetzt öffnet sich die Spitze der Pyramide, und am Grund erscheint eine Saxophon-Musikplatte.

Gehe zum Tauschfass und wechsle zu Tiny und kehre anschließend zur Plattform zurück, auf der sich die Pyramide befindet. Du entdeckst ein Tiny-Fass. Springe in das Fass, begib dich dann zur Saxophon-Musikplatte und spiele das Sabotage-Saxophon. Squawks kommt herbei und bringt dich auf die Spitze der Pyramide. Über der Öffnung lässt er dich fallen. Du begegnest einem Käfer. Um dir die goldene Banane zu verdienen, musst du ihn im Wettrutschen übertrumpfen und dabei mindestens 50 Münzen einsammeln. Wenn du ihn berührst, kostet dich das jedesmal 3 Münzen. Absolviere den Kurs zunächst einige Male und merke dir die Positionen der Münzen sowie die Abschnitte ohne Streckenbegrenzung. Um zu gewinnen, musst du den Gegner zügig überholen; am besten schon in der ersten oder zweiten Kurve. In der zweiten Kurve kannst du sogar an ihm vorbeikommen, ohne ihn zu berühren. Wenn du in Führung liegst, sammle die Münzen ein und beschleunige wieder, sobald du den Käfer siehst. Den letzten Teil der Strecke musst du schließlich rennen. Wenn nun der Käfer von

der Rampe abspringt und vor dir landet, hast du verloren. Wenn er hinter dir landet, dann laufe schnell weiter. Er darf die karierte Flagge nicht erreichen, dann gehört der Sieg dir. Hast du außerdem genügend Münzen gesammelt, bekommst du die goldene Banane (4,2,1,3,0).

Laufe nun zum Tauschfass und wechsele zu Diddy. Aktiviere den Raketen Rocker und fliege hoch in die Luft. Du entdeckst ein Sonnensymbol mit einigen Bananen. Fliege dreimal durch das Symbol, um einen Geier freizulassen. Folge dem Geier durch den Level und fliege durch alle Ringe, die er hinterlässt. In diesem Abschnitt besitzt du unbegrenzte Kristallkokosnüsse. Dennoch ist die Sache nicht ganz einfach. Versuche, ruhig und konzentriert zu fliegen. Wenn du einen Ring verpasst, kehre um und nimm schnell einen zweiten Anlauf. Wenn du erfolgreich bist, platziert der Geier eine goldene Banane in das Sonnensymbol. Flieg hoch und hol sie dir (4,3,1,3,0).

Verwende nun Bananaport "2", um zurück zum ersten Teil des Levels zu gelangen. Klettere auf die Palme, die dir am nächsten steht, und du gelangst zu einem Diddy-Fass. Steige hinein und fliege zur Spitze des Tempels, wo du Tiny gefunden hast. Besiege dort den Kasplat und hol dir die Blaupause. Übergib sie an Snide und empfangе dafür eine weitere goldene Banane (4,4,1,3,0). Wechsele zu Lanky und gehe in den Tempel, in dem du ihn gefunden hast. Suche dort den Trauben-Schalter und schieße darauf. Die Tür öffnet sich, und du kannst hineingehen. Gehe die Rampe entlang und dann den Weg nach links. Du stößt dort auf einen violetten Klaptrap, einige Nachschubkisten und eine Posaunen-Musikplatte. Spiele darauf die Primaten-Posaune, und die Kamele werden eine Brücke zum Bonus-Fass bilden. Mit dem Orang-U-Stand gelangst du auf den Nacken des Kamels und springst ins Fass. Im nun folgenden Minispiel kannst du wieder eine goldene Banane gewinnen (4,4,2,3,0).

Kehre zum Tauschfass im Llama-Tempel zurück. Dort entdeckst du einen Trauben-Schalter. Beschieße ihn, um die dahinter liegende Doppeltür zu öffnen. Erledige die Kremlings und treffe dann den Lanky-

Schalter. An der Wand erscheinen nun 16 steinerne Affenköpfe. Wenn du diese Köpfe mit der Trauben-Tröte beschießt, geben sie einen Ton von sich. Du musst nun jeweils Zweierpaare herausfinden, die den gleichen Ton abgeben. Das läuft wie beim Memory-Spiel. Bei einem richtigen Pärchen rotieren die beiden Köpfe. Fehlversuche werden hier übrigens nicht weiter geahndet. Wenn sich alle Köpfe drehen, erhältst du die goldene Banane (4,4,3,3,0).

Gehe zurück zum Tempel, aus dem du Tiny befreit hast. Suche den Trauben-Schalter und beschieße ihn, um hineinzukommen. Springe ins Wasser und tauche geradeaus durch die beiden Durchgänge. Du entdeckst einen riesigen Felsen. Wenn du hinaufspringst, entdeckst du einen Lanky-Schalter. Treffe ihn, und die drei Affenköpfe öffnen sich. Aus einem taucht ein Geier auf, der eine goldene Banane trägt. Wenn du den Geier fünfmal mit der Trauben-Tröte triffst, lässt er die Banane fallen (4,4,4,3,0).

Wenn du die Banane hast, sinkt der Wasserspiegel im Raum, und du kannst in die Kampfarena gelangen. Stelle dich auf die Arenaplatte. Deine Gegner sind ein paar Kritters, mit denen du keine größeren Probleme haben solltest. Wenn du 30 Sekunden durchhältst, bekommst du die Krone (2).

Verlasse den Tempel und wechsele zu Diddy. Verwende Bananaport "2" und aktiviere den Raketen Rocker. Fliege zum Tempel, zu dem ein schmaler Weg mit einem Granaten werfenden Zinger führt, und finde einen Diddy-Schalter. Betätige den Schalter und füttere anschließend die große Statue mit Erdnüssen. Mit dem Raketen Rocker kannst du hinaufgelangen. Schieße einfach mit der Peanut-Pistole in den Mund. Nach fünf Schüssen erscheinen fünf Schalter an der Vorderseite des Gebäudes, für jede Kong-Tür einer.

Jetzt gehst du mit Diddy zum Tempel. Du findest dort einen Erdnuss-Schalter. Treffe ihn und gehe dann hinein. Gleich links kannst du deinen

Vorrat an Kristallkokosnüssen auffrischen. Gehe anschließend zurück über den ersten Gang. Erledige den Kritter und aktiviere den Schalter. Gehe nun nach links und mach den Klump fertig. Hol dir die goldene Banane (4,5,4,3,0) und verlasse dann zügig den Tempel.

Nun wechselst du zu Donkey Kong. Gehe zum Tempel. Dort findest du einen Kokos-Schalter, den du treffen musst, um hineinzugelangen. Gehe anschließend nach links und stelle den violetten Klaptrap kalt. Dann triffst du den nächsten Kokos-Schalter. Gehe nach rechts, wo dich ein weiterer violetter Klaptrap erwartet. Schnapp dir nach erfolgreichem Kampf die leckere Banane (5,5,4,3,0) und verlasse schnell den Tempel.

Du wechselst zu Lanky. Gehe zum Tempel und suche den Trauben-Schalter. Beschieße ihn und gehe dann hinein. Gehe anschließend nach links und erledige den Klump. Anschließend gehst du links die Stufen hinauf. Feuere auf den nächsten Schalter und gehe dann nach rechts. Bezwinde den Klump und springe in das Fass, um ins nächste Bonusspiel zu gelangen. Wenn du hier gewinnst, bekommst du eine goldene Banane (5,5,5,3,0). Verlasse anschließend schnell den Tempel.

Jetzt wechselst du zu Tiny, gehst zum Tempel, suchst den Feder-Schalter,feuerst darauf und betrittst anschließend das Gebäude. Gehe anschließend nach links. Zeige den Zingers, was eine Affenharke ist, und steige anschließend links die Stufen hinauf. Schieße auf den Schalter und gehe nach links. Hol dir dort die Banane (5,5,5,4,0) und verlasse schnell den Tempel.

Sammle genügend Bananen ein, um Bananenmedaillen zu erhalten, und gehe dann zu Scoff und Troff. Füttere die beiden, um die Tür zum Boss zu öffnen. Nachdem du 120 Bananen an sie verfüttert hast, wechselst du zu Diddy und trittst gegen den Boss Dogadon an. Wenn du aus diesem Kampf siegreich hervorgehst, kannst du den Level verlassen.

DK Insel

Bananaportiere dich zurück zum Eingang der Kong-Insel. Wenn du dich umschaust, entdeckst du eine Insel mit einer Statue, die aussieht wie ein steinerner Frauenkopf. Wechsele zu Tiny und schwimme zu der Insel hinüber. Springe in das Tiny-Fass und gehe ins Innere der Statue. Dort begegnest du der Königin der Bananenfeen. Sie erzählt dir von ihren Problemen, und du versprichst, ihr zu helfen. Du erhältst von ihr die Bananenkamera und einen neuen Move, bei dem du B für zwei Sekunden gedrückt hältst und dann loslässt. Die Technik kostet dich aber eine Kristallkokosnuss. Verlasse die Statue und schau dich um. Du siehst eine Insel, auf der offenbar absolut nichts los ist. Schwimme hinüber, und du findest dort eine Fee. Mache ein Foto von ihr (1). Verlasse die Insel wieder und begib dich zu K. Lumsys Insel. Stecke den Schlüssel aus Level 2 in das Schloss. K. Lumsy öffnet dir dann die Eingänge zum dritten und vierten Level.

Von K. Lumsys Insel schwimmst du hinüber zu K. Rools Schiff und springst auf die hochgefahrte Plattform. Springe von dort auf die Rampe und laufe weiter. Gehe weiter, bis du ganz nach oben auf das Schiff gelangst. Wenn du dich dort umschaust, siehst du einige Stufen und einen Eingang. Gehe durch den Eingang und wechsele dann zu Donkey Kong. Wenn du 15 Bananen hast, lässt B. Locker dich vorbei. Du betrittst die Fabrik Fatal.

Level 3: Fabrik Fatal

Gehe zunächst geradeaus. Stelle die beiden Robo-Kritters mit Orangen kalt und betätige den Schalter. Daraufhin öffnet sich die Luftschleuse im Tunnel. Gehe in den Tunnel, erledige den Robo-Kritter und klettere an der Stange hinunter. Wenn du unten ankommst, gehst du gleich in den nächsten Tunnel. Suche die Tür zum Produktionsraum. Trete heran, und sie wird sich öffnen. Im Produktionsraum suchst du nach der Tür zum Lagerraum. Dort sitzt Chunky in einem Käfig, bewacht von einem Robo-Zinger. Unterhalb des Käfigs befindet sich eine Donkey-Platte.

Stelle dich darauf und halte Z gedrückt, um zu einigen Raketenfässern zu gelangen. Feuere dich durch die Fässer in die Luft, bis du den DK-Stern erreichst. Wenn du dich auch durch diesen Stern schießst, erscheint vor dem Spielautomaten ein Hebel.

Nun gehst du hinüber zu dem Kistenstapel. Seitlich entdeckst du einen Schalter. Aktiviere ihn, um das Tor in der Nähe des Levelanfangs zu öffnen. Springe auf den Kistenstapel und gehe weiter zum Durchgang. Dieser Gang führt zu Crankys Labor und zu Candys Musikladen. Kaufe dir bei Cranky den Gorillagriff. Anschließend wechselst du zu Diddy und kaufst den Primaten-Sprung. Wechsele zu Tiny und kaufe den Wirbelwind. Wechsele zu Lanky und kaufe den Kong Ballong. Abschließend wechselst du noch einmal zu Diddy und kehrst zurück zum Produktionsraum.

Im Innern des Produktionsraums besiegst du den Kasplat, um an die Blaupause zu gelangen. Du findest einen Diddy-Schalter, den du aktivierst. In einer Nische erscheint eine goldene Banane. Gehe zurück in den Lagerraum und wechsele zu Tiny. Besuche den Raum mit dem Kasplat, bezwinde ihn und hol dir die Blaupause. Gehe zurück in den Lagerraum und wechsele zu Donkey Kong. Kehre zum Produktionsraum zurück und klettere an der Stange hinauf. Steige in die Rohrleitung und gehe links in den Durchgang. Ziehe den Hebel vor dem DK-Spielautomaten, und du darfst die Original-Arcade-Version des allerersten Donkey Kong spielen! Bei einem Sieg winkt dir eine Banane (1,0,0,0,0). Bei einem erneuten Sieg gewinnst du sogar die begehrte Nintendo-Münze. Jetzt kehrst du zurück zum Lagerraum und wechselst zu Tiny. Gehe dann wieder in den Raum mit dem Spielautomaten. Springe in das Tiny-Fass und klettere dann an den Tischen und Kisten hinauf, bis du die Rohrleitung erreichst. Steige hinein, und du gelangst zur Banane. Nimm sie dir (1,0,0,1,0) und gehe anschließend zum Lagerraum.

Bananaportiere dich mit Pad "1" zurück in den ersten Raum des Levels. Gehe nun durch den letzten Gang, den du noch nicht betreten

hast. Gehe durch die offenen Tore und erledige den Robo-Zinger. Dann kletterst du an der Stange hinauf. Betrete den Testraum und gehe an der Gabelung nach links. Klettere an der Stange hinunter und betrete Snides Hauptquartier. Gib ihm Tinys Blaupause (1,0,0,2,0) und Diddys Blaupause (1,1,0,2,0). Spiele weiter als Diddy und klettere an der Stange hinauf. Gehe in das Rohr und halte dich geradeaus, wenn du den Robo-Kritter beseitigt hast. Im nächsten Raum machst du zuerst die Gegner fertig und suchst dann die Diddy-Platte. Mit dem Primaten-Sprung gelangst du auf den Berg mit Blöcken. Springe dann weiter bis nach oben. Dort befindet sich eine weitere Diddy-Platte. Mache einen Primaten-Sprung, um zum Bonus-Fass zu gelangen, wo du ein weiteres Minispiel zocken darfst.

Wenn du im Spiel erfolgreich bist, kannst du dir mit dem Primaten-Sprung die Banane holen (1,2,0,2,0). Lass dich nun hinunterfallen und gehe durch die Tür zur R&D-Abteilung. Klettere an der Stange hinauf, gehe durch die nächste Tür und wechsle zu Lanky Kong. Links findest du eine Posaunen-Musikplatte. Spiele die Primaten-Posaune, um die Türen zu öffnen. Nun stehst du wieder vor einem Minispiel. Aus den Fässern tauchen Kremplings auf und rülpsen. Du musst zu den Rülpsern die korrekten Tasten auf der Orgel drücken. Die richtigen Tasten entsprechen in der Farbe den jeweiligen Fässern. Wenn du die siebentonige Rülpsmelodie wiedergegeben hast, bekommst du eine Banane (1,2,1,2,0).

Verlasse den Durchgang und gehe nach links. Klettere die Leiter hinauf und gehe geradeaus. Du stößt auf einen Kasplat. Klopfe ihm die Blaupause aus der Jacke. Steige die Leiter hinunter und wechsle zu Diddy. Steige wieder über die Leiter nach oben. Du findest einen Gang mit einer Gitarren-Musikplatte. Spiele die Krawall-Gitarre, und die Türen öffnen sich. Nun musst du mit dem Schirmschu Remppler die Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen. Diese wird durch die Ziffern an den Türen vorgegeben. Erledige die Gegner, die aus den geöffneten Türen stürzen, und hol dir schließlich die goldene Banane (1,3,1,2,0).

Verlasse den Raum und gehe dann durch die Tür des nächsten Raums auf der höheren Ebene. Dort befindet sich ein langer Schacht. Springe hinunter. Wenn du unten ankommst, findest du einen Diddy-Schalter. Aktiviere ihn, und es erscheinen zwei Lianen und ein Bonus-Fass. Schwinge dich an den Lianen hinüber und in das Fass. Wenn du das nun folgende Minispiel gemeistert hast, fällst du aus dem Fass, und eine Banane fliegt dir um die Ohren (1,4,1,2,0).

Wechsele zu Donkey Kong und verwende zunächst Bananaport "1", dann Bananaport "2". Kehre zurück zu dem Schacht, den du soeben mit Diddy besucht hast. Unten entdeckst du einen Kokos-Schalter. Wenn du ihn betätigst, wird die Tür zum Verteilerhaus geöffnet. Drinnen findest du Bananen, einen Bananenfilm, eine Bananenmünze und einen Hebel. Aktiviere den Hebel mit dem Gorillagriff, um die Produktion in der Fabrik zu starten. Ein Tor wird geöffnet. In einer Ecke des Raums erscheint eine Banane. Hol sie dir (2,4,1,2,0) und verlasse das Verteilerhaus. Gehe zum Produktionsraum und durch den soeben geöffneten Durchgang. Im nächsten Raum springst du in das Donkey-Fass und läufst dann schnell über die Förderbänder. Am anderen Ende findest du eine Banane. Schnapp sie dir (3,4,1,2,0) und verlasse den Raum.

Gehe zum Lagerraum und wechsele zu Tiny. Kehre zurück zum Produktionsraum und suche den Tiny-Schalter. Wenn du ihn aktivierst, erscheint ein Bonus-Fass. Gehe zum Lagerraum und wechsele zu Lanky. Betätige dann im Produktionsraum den Lanky-Schalter. Steige dann in den Aufzug, der sich daneben befindet. Wenn du am höchsten Punkt des Aufzugsweges ankommst, springst du auf das Förderband und dann weiter auf die Plattform. Springe zu den Gittern auf dem Rohr, bis du die große Maschine erreichst. Verwende, falls erforderlich, den Orang-U-Stand. Laufe um die Maschine herum und suche nach einer Leiter. Klettere hinauf. Gehe an den rotierenden Türen vorbei, bis du zu einer drehenden Säule kommst. Laufe über die Säule und springe am anderen Ende auf die Plattform. Springe die Stufen hoch

und dann weiter auf die rotierende Plattform, wenn sie sich nähert. Wenn du das Tauschfass siehst, springst du auf die Plattform und aktivierst den Bananaport. Wechsele zu Lanky und gehe an den Rand der Plattform. Springe auf die steigenden und sinkenden Aufzüge, um die nächste hohe Plattform zu erreichen. Jetzt gehst du zum Rand der Plattform, die mit der drehenden Welle verbunden ist. Laufe und springe über die Wellen und gehe dann zum Rand der nächsten Plattform. Springe auf das Metallgitter und steige mit dem Orang-U-Stand das Rohr hinauf. Am Ende des Rohres findest du eine Banane (3,4,2,2,0).

Gehe zurück zum Tauschfass und wechsele zu Diddy. Lass dich ganz nach unten fallen und aktiviere dort den Diddy-Schalter. Mit dem Bananaport "4" gelangst du zurück zum Tauschfass. Kehre zurück zu den rotierenden Wellen. Du bemerkst, dass die Wellen zeitweilig stillstehen. In diesem Augenblick kannst du hinübergelangen. Verwende den Primaten-Sprung auf dem Diddy-Pad, um dich direkt in die Banane zu katapultieren (3,5,2,2,0).

Gehe über die Wellen zurück zu der Plattform und wechsele dann zu Tiny. Springe nun auf die Förderbänder und überquere sie. Wenn du die nächste Plattform erreichst, trittst du an den Rand und entdeckst in der Ferne das Bonus-Fass. Um dorthin zu gelangen, musst du springen und anschließend den Wirbelwind einsetzen. Du darfst dich anschließend bei einem weiteren Minispiel bewähren. Nach dem Sieg winkt dir wieder eine Banane (3,5,2,3,0).

Gehe zum Tauschfass und wechsele zu Donkey Kong. Gehe dann zu den drehenden Wellen und überquere sie. Wenn du die Plattform erreichst, gehst du zum Rohr hinüber. Du entdeckst nun einen gelbhaarigen Kasplat. Springe auf das Gitter und dann auf die Plattform, auf der der Kasplat steht, und mache ihn fertig. Sammle die Blaupause ein. Statte Snide einen Besuch ab und gib ihm Donkeys (4,5,2,3,0) und Lankys (4,5,3,3,0) Blaupausen.

Kehre als Lanky zurück zum Vorratsraum und suche an den Wänden nach einem Rohr. Es befindet sich bei der Tür mit dem Kasplat. Mit dem Orang-U-Stand steigst du das Rohr hinauf. Oben findest du einen Lanky-Schalter. Wenn du ihn aktivierst, befreist du Chunky. Hol dir die Banane, die er dir hinterlässt (4,5,4,3,0). Wechsele zu Chunky und sammle die Bananenmünzen ein, die beim Bananaport liegen. Gehe dann zu Cranky und kauf dir den Giga Gorilla. Reise mit den Bananaports zu Snides Hauptquartier und sammle dort die Bananenmünzen ein, die beim Pad liegen. Kehre zurück zu Cranky und kauf dir den Primaten Punch. Gehe zum Versorgungsraum und dann in den Raum mit dem Kasplat. Besiege ihn und klettere an der Stange hinauf. Vor dir siehst du eine Gittertür. Mit dem Primaten Punch kannst du sie beseitigen. Nun kannst du in das Bonus-Fass springen. Nach einem erfolgreichen Minispiel erhält Chunky seine erste Banane (4,5,4,3,1).

Bananaportiere dich zu Snides Hauptquartier. Klettere an der Stange hinauf. Wenn du in den Tunnel kommst, gehst du in den Testraum und vermöbelst den Kasplat. Hol dir die Blaupause und gib sie Snide (4,5,4,3,2). Gehe zurück zum Testraum und suche dort nach einem Kistenstapel. Springe dort hinauf und bis auf den herübertagenden Sims. Wechsele zu Lanky und drücke auf der Lanky-Platte den Z-Knopf. Mit dem Kong Ballong erhebst du dich in die Lüfte. Halte geradewegs auf das Bonus-Fass zu, um darin zu landen, wenn dir die Luft ausgeht. Viel Erfolg beim nun folgenden Minispiel. Als Lohn winkt eine goldene Banane (4,5,5,3,2).

Gehe zurück zum Tauschfass und wechsele zu Tiny. Begib dich dann zur anderen Seite der Plattform. Von dort kannst du ein Tiny-Fass entdecken. Springe hinein und gehe anschließend durch den kleinen Tunnel. Am anderen Ende des Tunnels gelangst du in einen Raum mit einem Tiny-Schalter. Wenn du ihn betätigst, erscheint ein Dartboard. Du musst nun mit der Feder-Flitze das Symbol treffen, das rechts angezeigt wird. Wenn du das sechsmal hintereinander geschafft hast, gib't's eine

Banane (4,5,5,4,2), und Funkys Waffenkammer taucht auf, zusammen mit einer Fee.

Wechsele zu Chunky und lass dich dann fallen. Wenn du dich umschaust, siehst du einen Durchgang. Doch er befindet sich oberhalb deiner Sprungreichweite. Springe auf den Block und lass dich von ihm auf die Höhe des Durchgangs tragen. Springe dann ab und betrete den Durchgang. Fotografiere die Fee (2) und gehe in die Waffenkammer. Kauf dir den Ananas-Atomisator. Jetzt hat Funky auch größere Munitionsgurte auf Lager. Decke dich mit dem Kong ein, der die meisten Bananenmünzen besitzt. Jetzt können alle Kongs 100 Schuss Munition tragen. Wechsele wieder zu Chunky.

Kehre zurück zum Versorgungsraum und gehe zur Gittertür in der Nähe des Tauschfasses. Öffne die Tür mit dem Primaten-Punch. Den Chunky-Schalter betätigst du ebenfalls mit dem Primaten-Punch. Daraufhin bewegen sich die Plattformen. Gehe in die Ecke zur Kiste mit dem Fragezeichen. Öffne sie, und ein Chunky-Schalter erscheint. Wenn du den Schalter betätigst, öffnet sich die Fragezeichen-Kiste ganz oben auf dem Stapel und gibt eine goldene Banane frei. Springe auf die Plattformen und hinüber zur Banane (4,5,5,4,3).

Gehe zum Produktionsraum und suche den Chunky-Schalter. Wenn du ihn aktivierst, erscheint unterhalb der riesigen Walze eine Banane. Verwende Bananaport "4" und springe auf die rotierende Plattform. Trete vorsichtig an die Walze heran und schnapp dir die Banane (4,5,5,4,4). Jetzt besuchst du Candy und besorgst dir die gefürchtete Terror-Triangel. Candy hat nun auch ein Upgrade im Angebot. Der Kong mit den meisten Bananenmünzen sollte es kaufen. Alle Kongs haben nun 15 Kong-Melodien. Wechsele zu Donkey Kong und gehe in den Testraum. Schau dir die Blöcke an. Einer der Blöcke befindet sich unterhalb eines Ganges (nicht der zur Waffenkammer). Lass dich von dem Block nach oben tragen und springe ab. Im Gang findest du eine Fee, die du auch gleich auf den Film bannst (3). Laufe weiter, bis du zu

einer Fläche gelangst, die in 16 nummerierte Felder unterteilt ist. Hinter der Fläche befindet sich ein Donkey-Schalter, den du aktivierst. Die Felder erheben sich nun. Du hast nun 60 Sekunden Zeit, um die Felder in der richtigen Reihenfolge wieder in den Boden zu stampfen. Wenn's gelingt, bekommst du eine goldene Banane (5,5,5,4,4).

Anschließend kehrst du zurück zum Testraum und gehst durch die Tür zur R&D-Abteilung. Klettere an der Stange hinauf und betrete dann den R&D-Raum. Wechsele zu Chunky, gehe nach rechts und steige die Leiter hinauf. Bezwinde den Kasplat und klettere an der nächsten Leiter hinauf. Zerlege die Gittertür mit dem Primaten-Punch und gehe hinein. Lass die Terror-Triangel erklingen, um die Glastür zu öffnen. Gehe zur Schatztruhe mit dem Chunky-Schalter. Bearbeite den Schalter mit dem Primaten-Punch, um die Kiste zu öffnen. Besiege sämtliche Gegner, die aus der Kiste stürzen. Zuerst kommen sie in kleinen Gruppen, dann bilden sie gemeinsam einen Supergegner. Wenn dich die Kamera wieder im Bild hat, siehst du hinter dir ein Chunky-Fass. Springe hinein, um den Giga Gorilla zu aktivieren und das Riesenspielzeug zu zerdeppern. Du kannst dir wieder eine Banane abholen (5,5,5,4,5).

Lass dich hinunterfallen und wechsele zu Tiny. Gehe zu der Stelle zurück, an der du gerade mit Chunky gewesen bist, klettere aber nicht an der ersten Leiter hinauf, sondern gehe durch die Türen. Im dahinter liegenden Gang findest du ein Tiny-Fass. Springe hinein und gehe dann durch den kleinen Tunnel mit dem Rareware-Logo. Gehe dann in den nächsten Tunnel, um zum Autorennen zu gelangen.

Um die Banane zu gewinnen, musst du das Kremling-Fahrzeug nach zwei Runden besiegt und 10 Münzen eingesammelt haben. Beides ist ziemlich leicht zu schaffen. Genauso leicht ist es jedoch, gegen die TNT-Fässer zu donnern, was dich jedesmal 3 Münzen kosten wird. Drücke Z, um zu beschleunigen, und A, um eine Rakete abzufeuern. Mit dem Stick kannst du die Fahrspur wechseln. Anschließend holst du dir die wohlverdiente Banane ab (5,5,5,5,5).

Gehe zurück zum Tauschfass und wechsele zu Donkey Kong. Kehre wieder zum vorherigen Bereich zurück, den du mit Tiny besucht hast. Betätige mit dem Gorillagriff den Hebel, und zwei Tore öffnen sich. Gehe zu dem Tor mit der Kampfarena-Platte. In dieser Arena musst du dich mit Kasplats und Kritters herumschlagen. Mach zuerst die Kritters fertig und kümmere dich dann um den Kasplat. Wenn du die Kremplings besiegt hast, ist die Krone dein (3).

Sammle genügend Bananen ein, um für alle Kongs Bananenmedaillen zu bekommen. Gehe nun zu Troff und Scoff und verfüttere die erforderlichen 200 Bananen, damit sie die Tür öffnen. Wechsele zu Tiny Kong und trete ein. Dein Gegner nennt sich Mad Jack.

Wenn du ihn besiegt hast, verlässt du den Level und wechselst im Eingangsbereich zu Donkey Kong. Betätige den Hebel mit dem Gorillagriff und fahre mit dem Aufzug nach oben. Spiele auf der Musikplatte die Boom-Bongos, und du bekommst wieder eine frische Banane (2,0,0,0,0).

DK Insel

Verlasse den Eingangsbereich und gehe zu K. Lumsys Insel. Setze den Schlüssel ein. Kehre zurück auf die Kong-Insel und wechsele zu Chunky. Verwende den Bananaport "3", und du entdeckst in deiner Nähe einen Ananas-Schalter. Aktiviere ihn und hol dir die Banane (2,0,0,0,1). Begib dich nun wieder zum ersten Level, wechsele im Eingangsbereich zu Lanky und trete ein.

Level 1: Tropen Trubel (zweiter Besuch)

Laufe vorwärts und erledige den Gnawty. Dann laufe in den Tunnel. Gehe in den Eingang, den du mit den Ernuss-Schalter freigelegt hast. Im Innern findest du einen Trauben-Schalter. Aktiviere ihn und springe dann ins Bonus-Fass. Beim nächsten Minispiel kannst du wieder eine goldene Banane ergattern (4,4,1,0,0).

Gehe zum Tauschfass und wechsele zu Tiny. Kehre zurück in den Raum, der durch die Ernuss-Schalter geöffnet wurde, und aktiviere den Feder-Schalter. Springe in das Bonus-Fass und absolviere ein weiteres Minispiel. Steck dir anschließend die Banane ein (4,4,1,1,0).

Jetzt gehst du zu Cranky und wechselst zu Donkey Kong. Aktiviere den Kokos-Schalter und verwandle dich in Rambi. Mache nun sämtliche Hütten dem Erdboden gleich. Unter einer der Hütten befindet sich ein Donkey-Schalter. Wechsele wieder zu Donkey und betätige ihn. Ein Tor wird geöffnet, hinter dem sich eine Banane befindet (5,4,1,1,0). Bei Cranky wechselst du nun zu Diddy. Aktiviere den Diddy-Schalter, und neben Funkys Waffenkammer wird ein Tor geöffnet, das eine Banane freigibt. Reise mit dem Bananaport zu Funky und hol sie dir (5,5,1,1,0). Du hast dafür 50 Sekunden Zeit.

Kehre zurück zu Cranky und wechsele zu Lanky. Aktiviere den Lanky-Schalter, um ein Tor in der Nähe des Kanonenfasses zu öffnen. Du hast 60 Sekunden Zeit, um die Banane zu schnappen. Bananaportiere dich zu Funky. Schwinge dich dann an den Lianen zur Banane hinüber und hol sie dir (5,5,2,1,0). Kehre zu Cranky zurück und gehe in die Höhle. Wende dich nach rechts und klau dir von dem Kasplat die Blaupause. Steige mit dem Orang-U-Stand den Hügel hinauf und springe in das Bonus-Fass. Wenn du beim nun folgenden Minispiel siegreich bist, erhältst du eine Banane (5,5,3,1,0). Verlasse den Raum und gehe geradeaus weiter. Gehe an der ersten Biegung nach rechts. Dort findest du eine Fee. Mache ein Foto von ihr (4).

Gehe nun zurück zu Cranky und wechsele zu Tiny. Aktiviere den Tiny-Schalter, und das Tor am Wasser wird geöffnet. Du musst nun innerhalb von 30 Sekunden den Bananaport verwenden, dann zum soeben geöffneten Tor schwimmen und die Banane einsammeln (5,5,3,2,0). Bei Cranky wechselst du wieder zu Chunky. Gehe zu der Stelle, wo du die Bananenfee gefunden hast, und gehe am Wasserbecken vorbei in den Raum mit dem Felsen in der Mitte. Trete an den Felsen heran und

drücke B, um ihn anzuheben. Dann wirfst du ihn irgendwohin. Aktiviere den Chunky-Schalter, und in der Nähe von Snides Hauptquartier wird ein Tor geöffnet. Innerhalb von 50 Sekunden läufst du nun zum Fluss, schwimmst hindurch und verwendest dann den Bananaport "2". Anschließend läufst du zu dem neuen Eingang und holst dir die Banane (5,5,3,2,1). Wechsele zu Lanky und übergib Snide die Blaupause (5,5,4,2,1).

Wechsele wieder zu Chunky und lass dich bis auf die unterste Ebene fallen. Gehe zur linken Seite der Grasfläche. Dort siehst du einen Felsen oben auf einem blauen X. Schnapp dir den Felsen und wirf ihn, um eine Banane erscheinen zu lassen (5,5,4,2,2). Wechsele zu Tiny und gehe in die Höhle links außen. Besiege den Kasplat mit den violetten Haaren und hol dir die Blaupause. Gehe weiter geradeaus, achte aber auf den Zinger. Am Ende des Tunnels findest du zwei Feder-Schalter. Aktiviere sie, um das Tor zu öffnen. Gehe hinüber zu dem Baumstumpf und springe in das Tiny-Fass. Gehe nun zur anderen Seite des Baumstumpfes und springe hinauf. Lass dich durch das Loch fallen und hol dir die Banane (5,5,4,3,2).

Als nächstes gehst du zur Muschel und springst in das Tiny-Fass. Gehe in die Muschel hinein und bezwinde dort den Zinger. Gehe dann nach links. Hier musst du mit einer Orange einen violetten Klaptrap ausschalten und anschließend den Tiny-Schalter aktivieren. Gehe durch die nun geöffnete Tür und erledige die violetten Klaptraps und Zingers. Du kannst ihnen aber auch aus dem Weg gehen. Steige auf das pyramidenförmige Gebilde und schnapp dir oben die Banane (5,5,4,4,2). Verlasse dort die Muschel wieder.

Wechsele zu Chunky und springe in das Chunky-Fass. Springe in das Bonus-Fass über dir, um ein spannendes Minispielchen zu absolvieren. Wenn du gewonnen hast, springst du wieder in das Chunky-Fass, kletterst auf einen Baum und holst dir dort die Banane (5,5,4,4,3). Schrumpfe dich wieder auf normale Größe und begib dich zu dem

blauen X, von dem du zuvor den Felsen genommen hast. Wenn du es dreimal mit Primatenpower attackierst, zerbricht es, und du fällst in einen anderen Bereich des Levels. Gehe durch den Gang. An den aufsteigenden Flammen erkennst du, wo du hintreten kannst. Du gelangst zur Statue eines Kremling-Kopfs mit zwei Ananas-Schaltern. Der rechte senkt die Lianen zum Kasplat ab, der linke senkt Lianen zur Banane ab. Gehe zunächst nach links und hol dir die Banane (5,5,4,4,4). Dann gehst du nach rechts, verhaust den Kasplat und stibitzt die Blaupause. Gehe zu Snide und gib ihm Chunkys (5,5,4,4,5) und Tyns (5,5,4,5,5) Blaupausen.

Wechsele zu Diddy und lass dich auf die unterste Ebene fallen. Gehe zu dem Grasgebiet ganz rechts und schieße auf den Erdnuss-Schalter über dem Tor auf dem Hügel. Das Tor öffnet sich. Wechsele zu Lanky und erklimme den Hügel mit dem Orang-U-Stand. Gehe durch das Tor und stelle dich vor das Bild. Squawks flattert herbei und erzählt etwas von wackeligen Pflöcken. Ramme sie mit der Primatenpower wieder in den Boden (über jedem Pflock schwebt eine Bananenmünze). Nun tauchen fünf Zinger auf. Wenn du sie besiegst, öffnet sich das Bild und gibt eine Banane frei (5,5,5,5,5). Sobald du dir die Banane geschnappt hast, taucht eine Fee auf. Knipse sie (5). Verschaffe dir ausreichend Bananen, um für Tiny, Chunky und Lanky Bananenmedaillen zu erhalten, und verlasse den Level. Im Eingangsbereich wechselst du zu Chunky. Heb den Felsen auf und wirf ihn fort. Wechsele zu Lanky und spiel die Primaten-Posaune. Hol dir die Banane, die Squawks fallen lässt (2,0,1,0,1). Gehe weiter zu Level 2.

Im Eingangsbereich wechselst du zu Diddy und schlägst die Gongs mit dem Schimschu Rempler. Aus einem Tunnel im Boden taucht ein Bonus-Fass auf und schwebt dann in der Luft. Wechsele zu Tiny und steige auf der nahen Plattform nach oben. Springe ab und aktiviere den Wirbelwind, um das Fass zu erreichen. Für den Sieg im folgenden Minispiel gibt's wieder eine goldene Banane (2,0,1,1,1). Jetzt wechselst du zu Chunky und betrittst den Level.

Level 2: Azteken Arena (zweiter Besuch)

Schwinge dich an den Lianen hinüber und aktiviere die beiden Ananas-Schalter. Die Türen öffnen sich. Gehe den Hauptgang entlang und dann in einen der Seitengänge. Hol dir den Krug und kehre zurück zum Zentrum. Verwende Z, um den Krug auf dem Symbol am Boden abzustellen, welches auch auf dem Krug abgebildet ist. Wenn du den letzten richtig eingesetzt hast, erscheint in der Mitte eine Banane (5,5,5,4,1).

Nun gehst du nach draußen und zu dem Tempel, aus dem du Tiny befreit hast. Suche den Ananas-Schalter, aktiviere ihn und trete ein. Gehe den Gang entlang. Du findest dort zwei Fässer und eine Triangel-Musikplatte. Wenn du dich den Fässern nährst, schießen Kremling-Köpfe hervor. Es sind Klobbers. Bezwinde sie und spiele dann auf der Musikplatte die Terror-Triangel. Die Türen öffnen sich, und du kannst die Banane sehen. Gehe hinein. Doch die Banane verschwindet durch ein Loch im Boden. Die Gesichtsstatue öffnet den Mund, und vier Klaptraps stürzen heraus. Besiege sie. Der Raum dreht sich, und vier weitere Klaptraps tauchen auf. Das geht so lange weiter, bis du 16 Klaptraps niedergemacht hast. Erst dann taucht die Banane wieder auf. Hol sie dir (5,5,5,4,2). Verlasse den Tempel.

Wechsele zu Tiny und gehe erneut zum Tempel. Aktiviere den Feder-Schalter und trete dann ein. Springe in das Tiny-Fass und tauche ins Becken hinein. Am Grund entdeckst du eine violette Banane. Wenn du sie dir holst, stellst du fest, dass sie sich in einem Tunnel befindet. Schwimme durch den Tunnel und tauche am andern Ende wieder auf. Gehe zur Tür. Mach ein paar Klaptraps kalt. Wenn sie geschlagen sind, bekommst du die Banane (5,5,5,5,2). Verlasse den Tempel. Wechsele zu Chunky und verreise mit dem Bananaport "2". Gehe anschließend durch den Tunnel. Suche das Chunky-Fass und springe hinein. Gehe zurück und hol dir den Felsen. Lege ihn auf den großen Steinschalter in der Nähe des Chunky-Fasses. Der Käfig, der das Bonus-Fass umgibt, wird nun angehoben. Laufe nun zurück zum Bonus-Fass und springe hinein.

Du kannst dir bei einem Minispiel eine goldene Banane verdienen (5,5,5,5,3).

Gehe zum Tempel mit den fünf Türen. Suche die Tür mit dem Ananas-Schalter und schieße darauf. Gehe hinein und dann nach rechts. Erlege oben an der Treppe den Klobber. Dann laufe weiter und gehe rechts die Stufen hinauf. Sammle die Bananenmünze ein und gehe wieder rechts. Setze den Klobber außer Gefecht und gehe rechts die Stufen hinauf. Aktiviere den Ananas-Schalter und gehe dann nach links. Erledige den Kasplat und hol dir die Blaupause. Aktiviere den Ananas-Schalter und gehe dann zurück durch die Haupthalle. Gehe weiter geradeaus, bis du zu einem Zinger und einem Bonus-Fass gelangst. Springe in das Bonus-Fass und hol dir als Siegprämie eine goldene Banane (5,5,5,5,4). Jetzt verlässt du schnell den Tempel und begibst dich zu Snides Hauptquartier, wo du die Blaupause gegen eine weitere Banane einlöst (5,5,5,5,5).

Wechsele zu Tiny und gehe zum Tempel mit den fünf Türen. Aktiviere den Feder-Schalter und trete ein. Aktiviere den Feder-Schalter und gehe dann nach links. Besiege die Zinger und springe danach in das Tiny-Fass. Gehe in den nahe gelegenen Tunnel. Wenn du am anderen Ende wieder herauskommst, siehst du eine Fee. Mache ein schönes Foto von ihr (6). Verlasse den Tempel und gehe zum Llama-Tempel. Verwende den Bananaport "2" und steige dann die Stufen an der Seite mit dem Trauben-Schalter hinunter. Hier gibt es noch einen Gang, in dem du eine weitere Fee findest. Fotografiere auch sie (7) und hole dir dann ausreichend Bananen, um eine Bananenmedaille für Chunky zu bekommen. Anschließend kannst du den Level verlassen.

DK Insel

Verwende den Bananaport und tauche anschließend ins Wasser. Schwimme zum Unterseeboot hinüber. Gehe durch den Eingang hinein, den K. Lumsy für dich geöffnet hat, und tauche weiter, bis du wieder an die Oberfläche gehen kannst. Kümmere dich zunächst nicht um den

Kasplat und gehe gleich zu B. Locker. Wenn du 30 Bananen besitzt, lässt er dich durch. Gehe durch die Tür, um in den vierten Level zu gelangen.

Level 4: Aqua Alptraum

Gehe gleich zu Beginn in den Gang hinein. Du entdeckst zwei Ananas-Schalter. Aktiviere sie, verlasse den Gang wieder und gehe weiter durch die Haupthalle. Wenn du das Tauschfass erreichst, erledigst du links den Klubb und springst dann ins Fass. Gehe vorwärts und vernichte den Kaboom. Springe in die Fasskanone und lass dich zu Cranky schießen. Zeige Cranky deine 15 Bananenmedaillen, und er zeigt dir sein neues Spiel... Jetpac.

Nachdem du beim Spiel gewonnen hast, lässt du dich hinunterfallen und nimmst die Kabooms unter Beschuss. Gehe durch den Eingang und folge den grünen Bananen. Erledige den Kaboom und den Klobber und gehe dann zu den Schatzkisten. Wende bei der rechten Kisten den Primaten-Punch an und hol dir die erste Banane (0,0,0,0,1). Die mittlere Kiste enthält einen Kopfhörer, und in der linken steckt eine Fee (8). Gehe zurück zum Tauschfass und wechsele zu Tiny. Gehe in den Raum mit den Fasskanonen und steige in die Kanone, die dir am nächsten steht. Schwinge dich dann an den Lianen weiter. Du landest auf einer Holzkonstruktion. Gehe nach links und erledige dort den Kasplat. Hol dir die Blaupause, die er hinterlässt. Nun kehrst du zurück und wechselst zu Diddy. Gehe in den Tunnel, in dem sich zuvor der Kasplat befunden hat, und gehe vorwärts, bis du die Erdnuss-Schalter erreichst. Schieße auf die Schalter, um das Tor zu öffnen. Springe ins Wasser und schwimme nach rechts. Hinter der nächsten Ecke kannst du Funkys Waffenkammer sehen. Außerdem findest du in dieser Gegend einen riesigen Kaktus. Springe hinauf und suche nach der Gitarren-Musikplatte. Spiele deine Krawall-Klumpfe, und eine Tür im versunkenen Schiff öffnet sich. Schwimme schnell in den mittleren Bereich und dann durch die Tür.

Im Inneren ist es ziemlich dunkel, doch Glimmer eilt herbei und hilft dir. Schwimme in den Hauptbereich des Schiffs und steige in das Bonus-Fass. Für eine erfolgreiche Teilnahme am Minispiel erhältst du eine Banane (0,1,0,0,1). Verlasse nun das Schiff und kehre zurück zum Kaktus. Wechsele zu Chunky und besiege den Kasplat oben auf dem Kaktus. Hol dir die Blaupause. Wechsele zu Donkey Kong und stelle dich auf die Bongo-Musikplatte, die sich ebenfalls auf dem Kaktus befindet. Spiele die Boom Bongos. Im Schiffswrack öffnet sich daraufhin eine weitere Tür. Tauche hinunter zum Wrack und durch diese Tür. Schwimme durch den Tunnel und biege dann nach links ab. Dort findest du ein Bonus-Fass. Hier kannst du dir erneut eine Banane verdienen (1,1,0,0,1).

Verlasse das Schiff und gehe zum Kaktus. Wechsele zu Lanky und stelle dich auf die Posaunen-Musikplatte. Spiele die Primaten-Posaune, und du weißt schon, was dann passiert. Tauche hinab und gehe durch die Tür. Gehe durch den Gang, und wenn du den großen Raum erreichst, hältst du dich links. Schwimme zügig an dem Puffer vorbei und hol dir die Banane (1,1,1,0,1). Verlasse das Schiff. Gehe zurück zum Kaktus und wechsele zu Tiny. Spiele auf der Saxophon-Musikplatte das Sabotage-Saxophon. Schon wieder eine Tür, die aufspringt. Gehe dahinter durch den Gang. Wenn du die Gefängniszellen erreichst, schaust du nach rechts. Dort siehst du eine Fee. Foto nicht vergessen (9). Links findest du eine offene Gefängniszelle mit einem Shuri und einer Banane. Schnapp dir schnell die Banane (1,1,1,1,1) und verlasse anschließend das Schiff.

Schwimme oben auf das Schiff. Wechsele zu Lanky und springe in die Enguarde-Kiste. Springe hoch aus dem Wasser heraus und treffe dreimal den DK-Stern. Dann gehst du in den Unterwassertunnel und schwimmst durch die neue Öffnung. Verwandle dich wieder in Lanky und wechsele dann zu Tiny. Steige auf die Schatzkiste und springe in das Tiny-Fass. Dann tauchst du ins Wasser und schwimmst durch das Schlüsselloch. Du entdeckst eine Reihe von Froschköpfen, die ihre Mäuler öffnen und schließen. Wenn die Mäuler geöffnet sind, kannst du

hineinschwimmen und die Perle auf der Zunge berühren. Wenn du alle fünf Perlen hast, kannst du wieder zurück.

Gehe zurück zum Tunnel mit dem Klubb und suche nach dem Tiny-Schalter. Wenn du ihn aktivierst, öffnet sich eine Tür des versunkenen Hauses. Schwimme zum Haus hinüber und betrete es über den neuen Eingang. Gehe durch den Riss in der Wand und schwimme dann nach links. Hüte dich vor den Schwert-Shuris und steige dann ins Bonus-Fass. Wenn du Erfolg hast, gib's wieder eine Banane (1,1,1,2,1). Anschließend kannst du das Haus verlassen.

Wechsele zu Lanky und gehe zurück in den Tunnel mit dem Klubb. Aktiviere dort den Lanky-Schalter, der eine weitere Tür im versunkenen Haus öffnet. Schwimme durch die neue Öffnung und dann geradeaus. Berühre die Enguarde-Kiste. Zerstöre anschließend die Kisten und schwimme durch den neuen Eingang. Du findest eine Banane, kannst sie aber nicht erreichen. Verwandle dich wieder in Lanky und versuch's dann noch einmal (1,1,2,2,1). Verlasse das Haus.

Wechsele zu Chunky und begib dich zum Bereich, in dem sich auch Crankys Labor befindet. Unterhalb des Labors siehst du ein Tor. Mache es mit dem Primaten-Punch platt. Stelle dich nun auf die Kampfarenaplatte. In der Arena schlägst du dich mit vier Krittters gleichzeitig herum. Wenn du durchhältst, bekommst du wieder eine schicke Krone (4).

Suche nun das nächste Tauschfass auf und wechsle zu Donkey Kong. Gehe in den letzten, noch unerforschten Gang und besiege den Ritter. Wenn du die Kokos-Schalter aktivierst, öffnet sich das Tor, und der Weg zum Leuchtturm ist frei. Tauche ins Wasser und wechsle zu Diddy. Tauche wieder auf und schwimme herum, bis du den rothaarigen Kasplat findest. Besiege ihn und schnapp dir die Blaupause. Wechsele dann zu Chunky und feuere auf den grünen Pfeil an der Säule. Das Wasser steigt. Tauche auf und suche das Hauptquartier von Snide. Gib

ihm die Blaupausen von Chunky (1,1,2,2,2), Diddy (1,2,2,2,2) und Tiny (1,2,2,3,2). Wechsele zu Donkey Kong und gehe zum Leuchtturm. Suche die Donkey-Platte und verwende dann die Kong Power. Jage durch mehrere Raketenfässer und am Ende durch den DK-Stern. Dadurch befreist du den Seehund Clappers. Auf der Plattform entdeckst du einen Donkey-Schalter. Wenn du ihn betätigst, wird das Tor geöffnet. Klettere an der Leiter hinauf und gehe hinein.

Im Innern kletterst du die Leiter hoch und springst die Plattformen hinauf. Oben betätigst du den Hebel. Der Leuchtturm beginnt, Lichtsignale zu senden, und die großen Tore werden geöffnet, so dass ein Schiff einlaufen kann. Am Eingang erscheint eine Banane. Hol sie dir (2,2,2,3,2).

Wechsele zu Diddy und gehe zurück zum Leuchtturm. Springe in das Diddy-Fass und fliege dann zum Schiff. Lande darauf und aktiviere den Diddy-Schalter. Vom Schiff wird eine Banane auf das Dach des Leuchtturms gefeuert. Kehre zurück zum Diddy-Fass und fliege auf den Leuchtturm. Hol dir die Banane (2,3,2,3,2). Dann stellst du dich auf die Musikplatte und spielst die Krawall-Gitarre. Dadurch öffnest du ein Gitter in dem Gebiet, das du zuvor besucht hast, und ein Roboterfisch kommt heraus. Gehe zum Bananaport "5" und tauche dann hinab. Schwimme zum Roboterfisch und dann in sein Maul hinein, sobald es geöffnet ist.

Im Innern erledigst du den Zinger und springst dann auf eine der Planken. Zücke deine Peanut-Pistole und schau nach vorn. Du siehst einen Propellor und drei Ventile. Jedesmal wenn der Propellor anhält, werden ein oder zwei Ventile verdeckt. Ziele auf die sichtbaren Ventile. Wenn du ein Ventil dreimal getroffen hast, ist es zerstört. Wenn alle drei Ventile zerstört sind, gib's die Banane (2,4,2,3,2).

Schwimme zum oberen Teil des Schiffs und wechsele zu Tiny. Gehe zum Kaktus und tauche hinab. Du siehst ein halb im Meeresboden

versunkenes Schiff, über dem sich ein Tiny-Fass befindet. Schwimme in das Fass und gehe dann durch die kleine Öffnung. Schwimme an den Puffern vorbei und in das Bonus-Fass. Im Minispiel kannst du dir wieder eine goldene Banane verdienen (2,4,2,4,2).

Kehre nun zum oberen Teil des Schiffs zurück und wechsele zu Diddy. Schwimme in den Tunnel, der sich in der Nähe befindet. Gehe wieder an die Oberfläche und begib dich zu den vielen Goldmünzen. Auf dem untersten Stapel entdeckst du eine Diddy-Platte. Stell dich darauf und katapultiere dich mit dem Primatensprung nach oben. Springe über die Münzenstapel hinauf, bis du eine weitere Diddy-Platte findest. Mit dem Primatensprung gelangst du zu einem hohen Münzenstapel und kannst von dort aus in das Bonus-Fass über dir springen. Für den Sieg bekommst du eine Banane (2,5,2,4,2), und der Bananaport "4" erscheint. Bananaportiere dich und wechsele dann zu Donkey Kong. Sprich mit Clappers. Er wird dir eine Banane geben (3,5,2,4,2) und dich zu einem Wettrennen herausfordern. Gehe durch die nahe Tür, um die Herausforderung anzunehmen.

Um Clappers zu schlagen, musst du ihn im Laufe der zwei Runden überholen und 10 Münzen einsammeln. Bei der Rennstrecke handelt es sich um einen Slalomparcours. Du musst durch die grünen und roten Kugeln hindurchschwimmen. Dabei darfst du dir maximal fünf Patzer erlauben. Schnapp dir die Münzen, wo immer du kannst. Noch wichtiger aber ist es, die Kisten nicht zu berühren. Wenn du sie touchierst, explodieren sie, was dich ein paar Münzen kostet und dein Tempo merklich verringert. Hast du Clappers geschlagen und unterwegs 10 Münzen eingesackt, bekommst du die Banane (4,5,2,4,2).

Kehre anschließend wieder zum Bananaport "4" zurück und aktiviere ihn. Lass dich hinunterfallen; bezwinge den Kasplat und schnapp dir die Blaupause. Tauche ins Wasser und wechsele zu Lanky. Gehe zum nächsten Münzenstapel. Dort findest du eine Lanky-Platte. Springe darauf und aktiviere den Kong Ballong. Steige die Münzenstapel hinauf.

Oben springst du in das Bonus-Fass und startest ein Minispiel. Nach deinem Sieg gibst's wieder eine Banane (4,5,3,4,2). Statte Snide einen Besuch ab und gib ihm Donkey Kongs Blaupause (5,5,3,4,2).

Jetzt wechselst du zu Diddy und feuerst auf den roten Pfeil auf der Säule unterhalb des Leuchtturms. Dadurch wird der Wasserstand gesenkt. Wechsele zu Chunky und suche nach der Triangel-Musikplatte. Spiel die Terror-Triangel, und unten am versunkenen Schiff öffnet sich ein Tor. Schwimme schnell zu der Säule unter dem Leuchtturm und aktiviere den grünen Schalter, um den Wasserstand anzuheben. Verwende den Bananaport "5", schwimme dann zum Schiff und betrete es. In einer Ecke des Raums kannst du ein Bonus-Fass finden. Springe hinein und ins nächste Minispiel. Eine leckere Siebprämie winkt (5,5,3,4,3).

Kehre zurück zum Leuchtturm. Wechsele zu Tiny und schwimme zum Grund des Wassers. Du entdeckst einige Muscheln und ein Tiny-Fass davor. Steige in das Tiny-Fass und klettere dann in eine Muschel. Du findest eine Meerjungfrau, die sich freut, dass du ihr die Perlen wiederbringst. Als Finderlohn bekommst du eine Banane (5,5,3,5,3). Wechsele zu Lanky und steige in die Enguarde-Kiste. Kehre zurück zu den Muscheln und zerstöre die Kiste. Sie enthält eine Banane (5,5,4,5,3).

Erinnerst du dich noch an das Tor, das du mit dem Ananas-Atomisator im ersten Teil des Levels geöffnet hast? Gehe dorthin zurück und springe auf die Plattform. Setze den Kasplat Schachmatt und hol dir die Blaupause. Bringe sie zu Snide (5,5,5,5,3) und wechsele dann zu Chunky. Gehe zum letzten Kasplat zurück. Du findest dort eine Kanonenkugel. Nimm sie auf und stecke sie in die Kanone. Du hast sechs Schuss und dreißig Sekunden Zeit, um drei Ziele zu treffen. Wenn du es schaffst, bekommst du eine Banane (5,5,5,5,4). Jetzt kehrst du zurück zum Leuchtturm. Springe auf das vorbeifahrende Schiff. Du siehst ein kleines Schott. Zertrümmere es mit einem Sprung und

klettere hinein. Gehe an den Kanonen vorbei bis zu einem Zaun. Platte den Zaun mit dem Primaten-Punch. Verfahre dann ebenso mit den Fässern. Dazu musst du auf die Chunky-Gesichter auf den Fässern schlagen, damit sie explodieren. Wenn alle fünf Fässer explodiert sind, bekommst du die Banane (5,5,5,5,5) und kannst das Schiff wieder verlassen.

Wenn du genügend Bananen gesammelt hast, um alle Kongs mit Bananenmedaillen zu beschenken, begibst du dich zu Scoff und Troff. Füttere sie mit 250 Bananen und wechsle dann zu Lanky. Gehe durch die Boss-Tür und freunde dich mit Puftoss an... Wenn du ihn besiegt hast, verlässt du den Level und wechselst zu Chunky. Verhaue den Kasplat und greif dir die Blaupause. Schwimme dann aus dem Level heraus.

DK Insel

Gehe hinauf und springe links auf die Plattform und dann auf den Steg. Laufe weiter, bis du die Lianen erreichst. Schwinde dich an den Lianen hinüber zum Eingang auf der anderen Plattform. Du erblickst Snides Hauptquartier. Gehe hinein und gib dem Forscher Chunkys Blaupause (2,0,1,1,2). Verlasse den Ort und hebe den Felsen von der Kampfarenaplatte auf. Werf den Felsen fort und gehe in die Arena.

In der Kampfarena musst du dich gegen Kasplats, Kritters und Skelette zur Wehr setzen. Laufe einfach herum und hau auf alles drauf, was dir in die Quere kommt. Falle aber nicht herunter. Wenn du überlebst, erhältst du eine Krone (5).

Wechsle zu Diddy und springe auf die Diddy-Platte. Mit Hilfe des Primatensprungs jagst du dich bis in das Bonus-Fass. Bei dem nun folgenden Minispiel gibt's wie immer eine Banane für dich zu gewinnen (2,1,1,1,2). Wechsle zu Donkey Kong und verlasse den Ort. Wenn du nach unten schaut, erblickst du einen Felsvorsprung. Springe darauf und aktiviere dann den Kokos-Schalter, um ein Tor zu öffnen. Dahinter

versteckt sich wieder eine Banane (3,1,1,1,2). Gehe in das Gebiet vor der Kong-Insel. Wechsele zu Tiny und besuche die Insel der Bananenfeen. Suche dort den Feder-Schalter, aktiviere ihn und kassiere eine Banane (3,1,1,2,2). Kehre zurück zur Kong-Insel und wechsele zu Lanky. Gehe zu K. Lumsys Insel und dann zur Rückseite des Gebäudes. Dort entdeckst du einen Trauben-Schalter. Feuere auf den Schalter, um eine Banane zu erhalten (3,1,2,2,2). Gehe wieder zur Vorderseite des Gebäudes und betrete es. Stecke den Schlüssel aus dem vierten Level ins Schloss. K. Lumsy führt einen Freudentanz auf und legt dabei eine Kanone frei.

Gehe zur Kanone und schieße dich in die Luft. Du landest auf einem hohen Hügel. Betrete die Hütte. Gehe zu B. Locker. Er lässt dich passieren, sofern du 50 Bananen besitzt. Wechsele zu Tiny Kong und gehe durch die DK-Tür, um den Wunder Wald zu betreten.

Level 5: Wunder Wald

Gehe gleich zu Beginn des Levels nach links. Dort siehst du auf der linken Seite zwei Feder-Schalter. Wenn du sie aktivierst und dann zurückgehst, entdeckst du einen Pilz. Springe auf den Pilz, um zum Tauschfass zu gelangen. Wechsele zu Chunky und gehe durch die soeben geöffnete Tür. Gehe weiter den Gang entlang, bis du auf Ananas-Schalter stößt. Aktiviere die Schalter und gehe durch die Tür. Ein Apfel erzählt dir von seinem schlimmen Los. Gehe an den Tomaten vorbei zu Funkys Waffenkammer. Gehe hinein und kauf dir die Zielsuch-Munition. Verlasse Funky und springe in das Chunky-Fass. Gehe zu den Tomaten und mach sie mit einem Bauchklatscher platt. Anschließend eröffnet dir der Apfel, dass er eigentlich ganz woanders leben möchte. Nimm ihn und gehe zurück durch den Tunnel. Achte darauf, dass dich der Zinger nicht erwischt. Wenn du den Tunnel verlässt, gehst du nach links und siehst schließlich einen Erdflecken mit einem Apfelsymbol darauf. Lege den Apfel auf das Symbol, und du bekommst zum Lohn eine Banane (0,0,0,0,1).

Wechsele zu Donkey Kong und gehe dann durch den violetten Gang. Wenn du zum anderen Ende gelangst, gehst du nach rechts und dann geradeaus bis zu Crankys Labor. Kauf dir die Super Primatenpower. Begib dich nun zum großen Pilz in der Mitte und betrete ihn. Wechsele zu Tiny und suche den Tiny-Schalter. Wenn du ihn aktivierst, erscheint ein Bonus-Fass. Gehe zur Leiter und steige hinauf. Dann gehst du nach links und kletterst die nächste Leiter hoch. Gehe wieder nach links und springe hinüber zum Fass. Für ein erfolgreiches Abscheiden in diesem Minispiel gibt's mal wieder eine Banane (0,0,0,1,1). Springe nun wieder über die Vorsprünge zurück, steige aber noch nicht die Leiter hinab. Springe auf den Vorsprung auf der anderen Seite und verlasse das Gebäude. Du findest draußen einen Kasplat, den du davon überzeugst, dir seine Blaupause zu überlassen. Du findest außerdem eine Leiter, die du hinaufkletterst. Oben befindet sich eine Donkey-Platte und ein Tauschfass. Wechsele zu Donkey Kong und starte zu einem raketenartigen Höhenflug durch die Fässer. Du endest schließlich in einem Bonus-Fass, das dich ins nächste Minispiel bringt. Hol dir dort eine Banane (1,0,0,1,1).

Wechsele zu Diddy und klettere an der nächsten Leiter hinauf. Suche den Kasplat und mach ihn fertig. Sammle die Blaupause ein und verlasse den Ort. Im Innern des Pilzes findest du unten einen Fliegenpilz mit fünf Schaltern auf dem Hut. Wenn du sämtliche Schalter triffst, erscheinen Kanonenfässer an bestimmten Schlüsselpositionen im Riesenpilz. Wechsele zu Donkey Kong, suche den Donkey-Schalter und aktiviere ihn. Oben im Pilz taucht eine Banane auf. Lass dich von den Kanonenfässern hinaufschießen, um sie zu erwischen (2,0,0,1,1). Nun kannst du den Pilz verlassen. Suche das Tauschfass und wechsele dann zu Chunky. Suche den Chunky-Schalter und aktiviere ihn. Vor dir öffnet sich eine Tür. Trete ein. Drinnen besiegst du den Zinger und betätigst dann den Chunky-Schalter. Chunkys Bild wird durcheinander gewürfelt. Feuere mit dem Ananas-Atomisator auf die Quadrate, um deren Position zu verändern. Wenn du Chunkys Porträt wiederhergestellt hast, bekommst du eine Banane (2,0,0,1,2). Verlasse den Ort.

Wechsele zu Diddy und lass dich nach unten fallen. Suche den Pilz unter dem Diddy-Fass und springe darauf. Fliege auf die Spitze des Pilzes, um dort ein Bonus-Fass zu finden. Steige hinein und ins nächste Minispiel, wo's wieder eine Banane zu erringen gilt (2,1,0,1,2). Lass dich fallen und wechsele zu Lanky. Klettere nun mit dem Orang-U-Stand auf das Dach des Pilzes. Aktiviere dort oben den Lanky-Schalter, und zwei Türen werden geöffnet. Gehe schnell durch eine der Türen. In einem der Räume entdeckst du fünf Pilze und ein Diagramm. Das Diagramm zeigt die Reihenfolge an, in der du die Pilze treffen musst (gelb, rot, violett, grün und blau). Wenn du das irgendwie hinkriegen kannst, erscheint ein Bonus-Fass. Dieses Fass bringt dich in ein kleines Spielchen, bei dem du dir eine Banane verdienen kannst (2,1,1,1,2). Im anderen Raum befinden sich zwei Zinger, zwei Pilze und eine Banane. Räume die Zinger aus dem Weg und springe dann auf einen der Pilze. Schnapp dir auf dem Rückflug die Banane (2,1,2,1,2). Wenn du einen der Räume verlässt, aktivierst du erneut den Lanky-Schalter und gehst in den anderen Raum. Lass dich dann wieder nach unten fallen und gehe durch den pinkfarbenen Tunnel wieder zurück.

Suche den Brunnen und wechsele zu Chunky. Zerstöre die Brunnenabdeckung mit der Super Primatenpower und springe dann hinein. Du gelangst in ein Lorenrennen, bei dem du unterwegs 50 Münzen einsammeln musst. Wenn die Krushas mit ihren Keulen auftauchen, musst du darüber hinwegspringen. Die grünen Glocken kannst du dir ruhig vorknöpfen, von einer roten solltest du allerdings die Finger lassen. Wenn du das Rennen überstanden und die erforderlichen Münzen eingesackt hast, bekommst du die Banane (2,1,2,1,3).

Du tauchst in der Nähe eines anderen Brunnens wieder auf. Snides Hauptquartier ist nicht fern. Begib dich dorthin und gib Snide Tins (2,1,2,2,3) und Diddys (2,2,2,2,3) Blaupausen. Verlasse den Ort durch den blauen Tunnel. Suche das Kanonenfass und schieße dich damit zur großen Uhr. Suche den Mondscharter und feuere darauf. Nun ist es Nacht. Gehe durch den blauen Tunnel und anschließend nach rechts.

Du entdeckst eine Hütte, vor der ein Skelett hockt. Mach das Skelett fertig und gehe dann zur linken Seite der Hütte. Dort befindet sich ein Stapel mit Kisten. Springe auf die Kisten und mache oben auf der Diddy-Platte einen Primatensprung. Gehe in den Eingang hinein. Drinnen befindet sich eine Musikplatte. Spiele dort die Krawall-Klumpfe, und Squawks kommt mit einer Taschenlampe vorbei. Nun balancierst du über die Balken, bis du die goldene Banane erreichst (2,3,2,2,3). Wenn du sie hast, erscheint eine Fee. Mache ein hübsches Foto von ihr (10).

Jetzt gehst du zu dem Gebäude in der Mitte. Ein Seil führt auf das Dach dieser Mühle. Klettere hinauf und springe dann auf das Dach. Ganz oben befindet sich ein Diddy-Schalter. Aktiviere ihn, um die Fenster zu öffnen. Klettere in die Mühle hinein. Feuere mit der Peanut-Pistole auf den Schalter und dann auf den grünen Pfeil an der Maschine. Daraufhin wird ein Käfig mit einer Banane heraufgezogen, und eine Musikplatte taucht auf. Verlasse den Raum und gehe zu der Musikplatte. Spiele darauf die Krawall-Klumpfe, und der Käfig, der die Banane umgibt, explodiert. Schnapp dir die Banane (2,4,2,2,3).

Wechsele zu Lanky und suche in der näheren Umgebung der Mühle nach der Lanky-Platte. Mit dem Kong Ballong kannst du auf das Dach fliegen. Du entdeckst ein Loch im Dach, durch das du hineingelangst. Drinnen befindest du dich in einem Raum mit Bananen, Zielsuch-Munition und einem Lanky-Schalter. Aktiviere den Schalter, um eine Lüftungsluke zu öffnen. Aus der Luke flattern Fledermäuse heraus. Die Biester kannst du mit der Zielsuch-Munition schnell und problemlos unschädlich machen. Wenn du sie alle erledigt hast, bekommst du eine Banane (2,4,3,2,3) und kannst den Raum wieder verlassen.

Kehre zurück zur Gitarren-Musikplatte und wechsle zu Donkey Kong. Gehe zum unterhalb liegenden Haus. Gehe nach links und springe in das Donkey-Fass. Laufe nun um das Haus herum und suche ein Rosenbeet mit einem Donkey-Schalter davor. Aktiviere den Schalter, um die Vordertür des Hauses zu öffnen. Gehe hinein. Im Haus gehst du

rechts durch die erste Öffnung und gehst dann wieder rechts. Du findest eine Fragezeichen-Kiste. Zerstöre sie mit der Super Primatenpower, und ein Donkey-Schalter wird freigelegt. Aktiviere ihn, um eine Reihe von Lianen herabzulassen, die zu einem Bonus-Fass führen. Das Fass bringt dich in ein weiteres Minispiel. Gewinne die Banane (3,4,3,2,3). Klettere nun die Stufen hinauf, und du findest einen weiteren Fragezeichen-Block. Wenn du ihn mit der Super Primatenpower bearbeitest, befreist du eine kleine Fee, die auch noch absolut fotogen ist (11). Verlasse nun das Gebäude.

Gehe um die Lianen herum. Dort findest du einen gelbhaarigen Kasplat. Knöpfe ihm die Blaupause ab. Gehe zurück zur Riesenuhr und feuere auf den Sonnenschalter. Jetzt ist es wieder heller Tag. Begib dich zu Snides Hauptquartier und gib ihm Donkeys Blaupause (4,4,3,2,3). Wechsele zu Chunky und gehe zur Mühle. Gehe zu dem brüchigen Tor und zerschmettere es mit einem Primaten-Punch. Gehe hinein. Drinnen findest du einen Fragezeichen-Block. Öffne ihn mit einem Primaten-Punch und lege so eine Triangel-Musikplatte frei. Spiele die Terror-Triangel, um die Wassermühle in Gang zu bringen. Verlasse die Mühle und gehe zum Bananaport "1". Betrete die nahe gelegene Öffnung. Wechsele zu Donkey Kong und suche einen Fragezeichen-Block. Zerstöre ihn, um einen Donkey-Schalter freizulegen. Aktiviere den Schalter, um ein Tor zu öffnen. Gehe durch das Tor und betätige den Hebel mit den zwei Punkten. So beförderst du die Banane aus der Wassermühle heraus. Leider ist sie aber durch einen Käfig gesichert.

Wechsele zu Chunky und verlasse den Ort. Gehe zu der rissigen Tür und öffne sie mit dem Primaten-Punch. Gehe hinein und suche die Fragezeichen-Kiste. Zerstöre sie. Du entdeckst ein kleines Loch. Gehe zur Riesenuhr und schieße wieder auf den Mondschalter. Wechsele zu Donkey Kong und kehre zurück zur Wassermühle. Schnapp dir nun die Banane, die du zuvor bereits aus der Mühle gezogen hast (5,4,3,2,3). Wechsele zu Tiny und gehe wieder zur Rückseite der Wassermühle. Suche das Tiny-Fass und springe hinein. Klettere durch das Loch in die

Wassermühle. Nun betrittst du den Eingang mit dem Mondsymbol darüber. Du gelangst in einen Raum mit einem Spinnennetz in der Mitte. Steige auf das Spinnennetz, um die riesige Spinne herunterzulocken. Sie bringt auch einige kleine Spinnen mit. Bekämpfe zunächst die kleinen Spinnen, dann öffnen sich die Augen der großen Spinne. Und genau dort musst du sie treffen. Fahre nach diesem Muster fort, bis sie zu schrumpfen beginnt. Nun landest du noch einen Treffer, und die Banane gehört dir (5,4,3,3,3).

Gehe zur Riesenuhr und lass es Tag werden. Gehe nun durch den pinkfarbigen Tunnel und dann nach links. Du siehst einen zweiten Tunnel, der durch ein Tor verschlossen ist. Darüber befindet sich ein Trauben-Schalter. Wechsele zu Lanky, aktiviere den Schalter, und das Tor wird geöffnet. Gehe durch den Tunnel und dann geradeaus, bis du auf einen Kasplat triffst. Klopfe ihn weich und hol dir die Blaupause. Wechsele nun zu Diddy und suche die Gitarren-Musikplatte. Spiele die Krawall-Klumpfe. Wechsele anschließend zu Tiny und laufe zum Baumstumpf. Laufe zur Rückseite des Baumstumpfs und springe in das Tiny-Fass. Suche dann die Saxophon-Musikplatte und spiele darauf das Sabotage-Saxophon. Squawks flattert herbei und trägt dich nach oben auf den Stumpf. Springe in das Loch. Erledige alle violetten Klaptraps, um eine Banane erscheinen zu lassen. Hol sie dir (5,4,3,4,3). Schnapp dir auch die Bohne. Benutze die Kanone. Gehe zu Snide und gib ihm Lankys Blaupause (5,4,4,4,3).

Gehe zurück zur Waffenkammer und dann weiter zur Lichtung mit dem eingezäunten Beet und den beiden Klumps. Stelle dich in die Mitte, und die Bohne wird eingepflanzt. Ein riesiger Bohnenspross wächst aus dem Boden, und darüber befindet sich eine Banane. Suche das Tiny-Fass und steige hinein. Gehe zur Saxophon-Musikplatte neben dem Bohnenstrauch und spiele das Sabotage-Saxophon. Squawks wird dich auf die Spitze der Bohnenpflanze tragen, und du kannst die Banane abstauben (5,4,4,5,3). Gehe dann zur Riesenuhr und lass es Nacht werden. Gehe durch den pinkfarbigen Tunnel. Am anderen Ende

bananaportierst du dich mit Port "5". Du befindest dich nun auf dem Hut des Pilzes. Suche nach einer Leiter, die nach unten führt. Klettere hinunter. Du findest eine Arenaplatte. Aktiviere sie, um in die Kampfarena zu gelangen.

In der Kampfarena bekommst du es mit zwei Kasplats und einem Kritter zu tun. Du kannst die Kremplings entweder mit Laufattacken oder mit Combos bezwingen. Laufattacken sind meist sicherer für dich, aber die Combos lassen mehr Zeit zu deinen Gunsten verstreichen, denn du musst immerhin 60 Sekunden lang überleben, um die Krone zu erringen (6).

Gehe nun zu dem Riesenbaum und wechsle zu Diddy. Spiele auf der Gitarren-Musikplatte die Krawall-Klumpfe. Dadurch weckst du eine Eule, die im Baum geschlafen hat. Nun springst du in das Diddy-Fass und fliegst hinauf zur Eule. Sie wird dich zu einem kleinen Spielchen herausfordern. Wenn du deine Sache gut machst, erscheint auf dem Baum ein Bonus-Fass. Fliege zum Bonus-Fass und steige hinein, um ein weiteres Minispielchen zu zocken. Als Siegprämie winkt die nächste Banane (5,5,4,5,3).

Gehe zur Riesenuhr und schieße auf den Mondscharter. Gehe durch den pinkfarbigen Tunnel und betrete auf der anderen Seite den Riesenpilz. Wechsle zu Chunky und klettere an den Leitern hinauf, bis du den ersten Ausgang erreichst. Suche hier die nächsten Leitern und steige nach oben. Betrete den nächsten Eingang. Laufe nun über den Grasweg und steige an den Leitern hinauf, bis du einen kleinen Abzweig nach rechts siehst. Dort erkennst du eine Reihe von Lianen, die zu einer Tür führen. Hinter dieser Tür findest du einen Kasplat. Hau ihm die Hücke voll und schnapp dir die Blaupause. Gehe zur Riesenuhr und Sorge wieder für Tageslicht. Bringe die Blaupause zu Snide (5,5,4,5,4).

Sammle genügend Bananen ein, um sämtliche Kongs mit Bananenmedaillen auszustatten, und gehe dann zu Troff und Scoff. Für

300 Bananen öffnen die beiden die Boss-Tür. Wechsele zu Chunky und gehe hinein. Ein weiteres Mal triffst du auf Dogadon! Wenn du ihn fertig gemacht hast, verlässt du den Level und wechselst zu Tiny. Aktiviere den Feder-Schalter über dem Leveleingang, um eine Bananenfee zu befreien. Fotografiere sie (12) und verlasse den Eingangsbereich.

DK Insel

Gehe zum Eingang der Fabrik Fatal und wechsele zu Chunky. In einer Ecke steht eine Fragezeichen-Kiste, die du mit dem Primaten-Punch zerstörst. Es erscheinen ein Kasplat und eine Fee. Fotografiere die Fee (13) und wechsele zu Tiny. Erledige den Kasplat und greif dir die Blaupause. Gehe zu Snide und gib sie ihm (3,1,2,3,2).

Gehe zum Eingang von Aqua Alptraum und wechsele zu Chunky. Suche den Chunky-Schalter und aktiviere ihn. Jetzt wechselst du zu Tiny und suchst das Tiny-Fass. Springe hinein und schwimme dann durch die von Chunky geschaffene Öffnung. Wenn du die andere Seite erreichst, gehst du an Land und holst dir die Banane (3,1,2,4,2). Nun gehst du zu K. Lumsy und steckst den Schlüssel aus dem fünften Level in das Schloss. Als Gegenleistung öffnet dir K. Lumsy den Eingang zu Level 6 und legt ein Kanonenfass frei, mit dem du dich in Level 7 schießen kannst.

Gehe zum Eingang von Azteken Arena und wechsele zu Chunky. Verlasse den Ort und suche nach zwei Felsen. Nimm sie von den Musikplatten, auf denen sie ruhen, auf und wirf sie weg. Stelle dich dann auf die Triangel-Musikplatte und spiele die Terror-Triangel, um eine Banane zu erhalten (3,1,2,4,3). Verwende Bananaport "2", um zum Eingang der Kong Insel zu gelangen. Wechsele zu Lanky und bananaportiere dich mit der "2" wieder zurück. Stelle dich auf die zweite Musikplatte und spiele die Primaten-Posaune. Daraufhin taucht in der Nähe des Eingangs zum Wunder Wald ein Diddy-Fass auf. Wechsele zu Diddy und springe in das Fass. Fliege auf den Gipfel der Kong Insel. Durch die Mitte der Bergspitze verläuft ein Fluss. Lass dich fallen, und

du findest einen Erdnuss-Schalter. Aktiviere den Schalter, um das Tor zu öffnen. Nun kannst du dir die Banane holen (3,2,2,4,3).

Kehre zurück zum Diddy-Fass und fliege dann um den DK-Kopf auf der Kong Insel herum. Gehe in die Öffnung, die sich etwa auf Ohrhöhe befindet. Im Innern ist es ziemlich eisig. Gehe zum Tauschfass und wechsele zu Chunky. Gehe zur Eiswand, wo du eine durchsichtige Eisschicht entdeckst. Zerbrech sie mit dem Primaten-Punch. Jetzt wechselst du zu Lanky und gehst durch den freigelegten Tunnel. Erlege den Kasplat und hol die Blaupause. Wechsele zu Chunky und gehe zur anderen Seite des Eingansbereichs. Hinter einer durchsichtigen Eisschicht erkennst du Lava. Zerstöre die Eisschicht mit dem Primaten-Punch und wechsele zu Donkey Kong. Gehe zum ersten der neuen Tunnel und springe in das Donkey-Fass. Laufe dann zum zweiten neuen Tunnel, spurte über die Lava und hol dir die Banane (4,2,2,4,3). Wechsele zu Diddy und gehe über den Steg, der der Lava am nächsten ist. Wenn du das Ende dieses ersten Stegs erreichst, schaust du dich um und siehst ein Diddy-Fass. Springe hinein und fliege in den oberen Eingangsbereich. Du siehst eine Gitarren-Musikplatte. Spiele dort die Krawall-Klampfe, um eine Banane zu ergattern (4,3,2,4,3). Gehe weiter über die Stege bis zu B. Locker. Wenn du 65 Bananen besitzt, lässt er dich durch. Gehe durch die DK-Tür und betrete die Kristall Kaverne.

Level 6: Kristall Kaverne

Gehe zu Beginn geradeaus und biege dann nach rechts ab. Wenn du beim Tauschfass ankommst, wechselst du zu Chunky und gehst am Bananaport "1" vorbei. Laufe weiter, bis du rechts eine durchsichtige Eisschicht entdeckst. Zerstöre sie mit dem Primaten-Punch, um einen Weg zu Snides Hauptquartier freizulegen. Gib ihm Lankys Blaupause, die du im Leveleingang gefunden hast (4,3,3,4,3) (Hinweis: Diese Summe gilt für die Kong Insel). Verlasse nun den Tunnel und gehe nach rechts. Gehe weiter, bis du eine schräge Ebene erreichst, die du jedoch nicht besteigen kannst. Auf der anderen Seite des Flusses entdeckst du

einen Gnawty. Springe ans andere Ufer und mach den Kerl fertig. Gehe dann rechts weiter. Springe einige Stufen hinauf und überquere die Stege, bis du schließlich bei Crankys Labor endest. Kauf dir den Astralavista Baby. Wechsele zu Tiny und kaufe den Primatoport. Wechsele zu Lanky und kaufe den Orang-U-Sprint.

Wechsele zu Donkey Kong und kehre zur Donkey-Platte zurück. Verwende den Pavian Perplexer, um einen weiteren Kanonenfässer-Kurs zu überstehen. Am anderen Endefeuerst du dich durch das Bonus-Fass, um dir bei einem Minispiel eine Banane zu verdienen (1,0,0,0,0).

Gehe zu Crankys Labor und wechsele zu Diddy. Springe mit einem großen Satz zum Diddy-Fass und lass dich dann ein Stück fallen. Du entdeckst einen Iglu. Fliege über den Iglu und durch den DK-Stern, um bei den Eingängen des Iglus Musikplatten erscheinen zu lassen. Begib dich nun zum nahen Tauschfass und wechsele zu Chunky. Springe auf das Dach des Iglus, verprügel den Kasplat und klau ihm die Blaupause. Lass dich nun fallen und stelle dich auf die Triangel-Musikplatte. Spiele die Terror-Triangel. Daraufhin wird die Tür geöffnet. Betrete den Iglu. Drinnen erblickst du einen Hasen, der an ein TNT-Fass gefesselt ist. Du musst nun in einer bestimmten Zeit die Flammen löschen, welche die Lunte zu entzünden drohen. Wenn du den Hasen gerettet hast, bekommst du eine Banane (1,0,0,0,1).

Wechsele zu Donkey Kong und stelle dich auf die Bongo-Musikplatte. Spiele die Boom-Bongos, und die Tür wird geöffnet. Betrete den Iglu. Drinnen findest du einen Raum mit einem großen Eislabyrinth und drei Klubbs. Gehe ins Labyrinth. Falls erforderlich, kannst du vorher noch die Klubbs kaltstellen. Das Labyrinth rotiert, und du musst bis ins Zentrum vordringen, um die goldene Banane zu schnappen (2,0,0,0,1). Wenn du die Wände des Labyrinths jedoch dreimal berührst, ist es um dich geschehen.

Wechsele zu Diddy und stelle dich auf die Gitarren-Musikplatte. Spiele die Krawall-Klumpfe, und die Tür wird geöffnet. Betrete den Iglu.

Du befindest dich in einem Raum mit sechs Fässern. Unter den Fässern befinden sich Nummern. Du musst die Fässer nun in aufsteigender Zahlenfolge aufnehmen, um die Banane zu verdienen (2,1,0,0,1).

Wechsele zu Tiny und stelle dich auf die Saxophon-Musikplatte. Spiele das Sabotage-Saxophon, und die Tür wird geöffnet. Im Iglu befindest du dich in einem Raum mit einem Klubb und einer Zielscheibe. Erledige den Klubb und bearbeite dann die Zielscheibe mit der Super Primatenpower. Das Ziel beginnt sich zu bewegen. Wenn du jetzt die Scheibe innerhalb von 30 Sekunden noch dreimal mit der Super Primatenpower triffst, bekommst du die Banane (2,1,0,1,1). Anschließend taucht eine Fee auf. Knipse sie (14).

Wechsele zu Lanky und stelle dich auf die Posaunen-Musikplatte. Spiele die Primaten-Posauen, und die Tür wird geöffnet. Betrete den Iglu. Drinnen erledigst du die Gnawtys und anschließend die Kritters, die aus dem Boden auftauchen. Dann erscheint am Fuße des Eisgebildes eine Lanky-Platte. Fliege damit hinauf zur nächsten Plattform. Springe nun weiter, bis du die Banane hast (2,1,1,1,1).

Wechsele zu Tiny und schwimme aus dem Iglu-Gebiet hinaus. Kurz darauf siehst du rechts einen Felsvorsprung. Springe hinauf. Du findest dort einen Klubb, ein Tiny-Fass und eine Eiswand. Springe in das Tiny-Fass und gehe dann in den Tunnel in der Wand. Auf der anderen Seite kehrst du wieder zu normaler Größe zurück und springst in das Bonus-Fass. Wenn du gewinnst, bekommst du eine Banane (2,1,1,2,1) und Bananaport "3" erscheint.

Verlasse den Tunnel und springe in den Fluss. Schwimme bei der nächsten Möglichkeit nach rechts ab. Schwimme herum bis an die Wand. Springe aus dem Wasser und klammere dich an den Felsvorsprung. Springe über die linken Kisten hinauf, um zu Funkys Waffenkammer zu gelangen. Gehe hinein und kaufe den zweiten Munitionsgurt, mit dem du 200 Schuss tragen kannst. Verlasse den Ort

und fliege mit dem Wirbelwind in das nahe Tiny-Fass. Fliege dann wieder zurück zum Felsvorsprung und betrete den Tunnel. Auf der anderen Seite kehrst du wieder zu normaler Größe zurück und erledigst dann den Kasplat. Stelle dich auf die Tiny-Platte und setze den Primatoport ein, um dich in die Nähe der goldenen Banane zu bringen (2,1,1,3,1).

Kehre wieder zurück zur Waffenkammer und lande. Über die zweite Kistenreihe erreichst du ein Tauschfass. Wechsele zu Diddy und gehe zurück zum Tiny-Fass. Ganz in der Nähe entdeckst du nun auch ein Diddy-Fass. Springe hinein und fliege zum Bonus-Fass über dem Wasserfall. Im Minispiel verdienst du dir wieder eine Banane (2,2,1,3,1). Du kannst in der Ferne einen blauhaarigen Kasplat entdecken. Fliege hinüber und lande auf dem Bananaport. Gehe zum Tauschfass und wechsele zu Lanky. Gehe ins nahe Schloss und feuere auf den Lanky-Schalter vor der Tür. Die Tür wird geöffnet. Trete ein. Drinnen findest du einen vereisten Schlossherrn, der dich herausfordert. Mit der Super Primatenpower musst du nun die Eisplatten wenden, damit sie das DK-Symbol anzeigen. Wenn nach Ablauf der Zeit neun oder mehr DK-Symbole aufgedeckt wurden, bekommst du die Banane (2,2,2,3,1).

Verlasse das Schloss. An der Seite findest du einen weiteren Lanky-Schalter. Feuere darauf und gehe hinter das Schloss. Dort entdeckst du eine Lanky-Platte. Mit dem Kong Ballong gelangst du zum ersten Stock des Schlosses. Hier befindet sich auch schon die nächste Lanky-Platte, mit der du schließlich bis ganz nach oben fliegst. Lass dich durch die Öffnung im Dach fallen. Nun steht ein Wettrennen gegen einen Käfer an. Springe gleich zu Beginn in das Lanky-Fass. Du kannst nun schneller laufen als der Käfer. Während der Rutschpartie siehst du an einem Hang Lava vor dir. An dieser Stelle musst du rechtzeitig beschleunigen, um den breiten Abgrund zwischen der Rampe und der Fortführung der Strecke überspringen zu können. Nachdem du ein wenig zu Fuß gelaufen bist, gelangst du in einen anderen Rutschabschnitt. Beschleunige, wenn's bergab geht, und springe auf

eine der Plattformen in der Nähe und dann weiter zum Tunnel. Wenn du den Rest der Strecke auch noch schaffst und unterdessen 50 Münzen eingesammelt hast, bekommst du die Banane (2,2,3,3,1).

Wechsele zu Donkey Kong und laufe um das Schloss herum. Laufe den nächsten Weg entlang, bis du zu einem Felsen kommst. Rechts siehst du einen gelbhaarigen Kasplat. Mach ihn alle und hol dir die Blaupause. Gehe zurück zum Tauschfass und wechsle zu Chunky. Laufe zum Felsbrocken und heb ihn auf. Folge den grünen Bananen, bis du zu einem Fels-Schalter gelangst. Lege den Felsblock auf den Schalter, damit das Eis zerspringt, das einen Felsblock in einem anderen Gebiet umgibt. Gehe in Richtung Cranky. Halte an, bevor du die Bretter überquerst. Du stehst jetzt neben einer Eiswand. Suche den durchscheinenden Teil der Wand und zerschmettere ihn mit dem Primaten-Punch. Du hast den zugefrorenen Eingang der Eishöhle freigelegt und kannst jetzt eintreten. Im Innern findest du den Felsbrocken, den du soeben freigelegt hast. Springe in das Chunky-Fass und hebe den Felsen auf. Lege ihn auf dem drehenden Fels-Schalter ab, damit das Eis zerbricht, von welchem die Banane umgeben ist. Gehe zu Crankys Labor und wechsle zu Diddy. Springe in das Diddy-Fass und fliege herum, bis du den Bananaport "4" entdeckst. Lande im Fluss und schwimme in das Gebiet mit dem Iglu. Wechsele zu Chunky und suche nach der Insel mit der Banane darauf. Hol dir die Banane (2,2,3,3,2).

Suche nun den Bananaport "1" und benutze ihn. Gehe anschließend zum Anfang des Levels zurück. Du kommst an einem Kritter und an einer Eiswand vorbei. In der Eiswand entdeckst du einen durchscheinenden Bereich. Zerbrechere dort das Eis mit dem Primaten-Punch und gehe in die Höhle. Du findest eine Chunky-Platte. Stelle dich auf die Platte und wende den Astralavista Baby an. Eine Banane erscheint (2,2,3,3,3).

Kehre zurück zu den Bananaports "1" und "2" und tauche dort ins Wasser. Schwimme nach links, und du gelangst schließlich zu einem Wasserfall. Gehe durch den Wasserfall hindurch. Du findest dich in der

Nähe von Candys Musikladen wieder. Gehe hinein und kaufe dir eine dritte Melone und die Fähigkeit, weitere fünf Kong-Melodien tragen zu können.

Gehe weiter zum großen Blockhaus. Springe auf die Stämme an der linken Seite der Hütte und wechsle zu Donkey Kong. Stelle dich auf die Bongo-Musikplatte und spiele die Boom Bongos. Eine Tür wird geöffnet. Trete ein. Drinnen rüstest du dich mit Zielsuch-Munition aus und erledigst die Zinger. Wenn sie alle hinüber sind, bekommst du die Banane (3,2,3,3,3).

Wechsle zu Diddy Kong. Stelle dich in der zweiten Etage auf die Gitarren-Musikplatte und lass die Krawall-Klumpfe ertönen. Eine Tür wird geöffnet, durch die du eintrittst. Drinnen begegnest du 2 Kritters, 2 Klumps und 4 Klobbers. Laufe hinüber zum Diddy-Fass und springe hinein. Fliege hoch und bekämpfe die beiden Kritters. Jetzt landest du auf einem Sims und kümmerst dich mit Orangen um die vier Klobbers. Lass dich fallen und steige erneut in das Diddy-Fass. Fliege nun zur mittleren Plattform. Nimm die beiden Klumps mit Orangen unter Beschuss und hol dir die Banane (3,3,3,3,3). Jetzt stellst du dich auf die Gitarren-Musikplatte in der dritten Etage und spielst wieder die Krawall-Klumpfe. Die Tür wird geöffnet, und du trittst ein. Drinnen lauern zwei Klubbs. Wenn du sie niedergemacht hast, erscheint eine Diddy-Platte. Mit dem Primatensprung gelangst du zum Diddy-Fass. Fliege hoch herein und ziehe dann nach rechts über die Kerzen hinweg, damit sie angezündet werden. Wenn alle Kerzen brennen, taucht aus einer Bodenluke eine Banane auf. Lande wieder und hol dir die Banane (3,4,3,3,3). Jetzt erscheint auch eine Fee, die du natürlich sofort fotografierst (15).

Wechsle zu Lanky Kong. Gehe in die dritte Etage des Blockhauses und suche den Bananaport "5". Benutze ihn, und du findest dich in der Nähe eines Kasplats wieder. Vermöbele den Kerl und schnapp dir die Blaupause. Verwende dann wieder Bananaport "5".

Wechsele zu Tiny und suche die Saxophon-Musikplatte. Stelle dich darauf und spiele das Sabotage-Saxophon, um die Tür zu öffnen. Gehe hinein. Im Innern erwarten dich einige violette Klaptraps. Wenn du sie erledigt hast, gibt's wieder eine Banane (3,4,3,4,3).

Wechsele zu Chunky und suche die Triangel-Musikplatte. Stelle dich darauf und lass die Terror-Triangel erschallen. Die Tür öffnet sich, und du kannst hineingehen. Du befindest dich in einem Raum mit mehreren Suchscheinwerfern. Wenn dich einer der Lichtkegel erwischt, bittet dich eine Stimme, den Raum zu verlassen. Dazu hast du genau 1 Sekunde Zeit, dann wirst du abgeknallt. In dem Raum befinden sich außerdem drei Zielscheiben. Wenn du sie alle mit der Super Primatenpower triffst, erscheint eine Chunky-Platte. Stelle dich darauf und probiere den Astralavista Baby aus, um unter das Bonus-Fass zu gelangen. Springe in das Fass und versuche dein Glück beim Minispiel. Für einen Sieg gibt's die nächste Banane (3,4,3,4,4).

Kehre zurück zu Candys Musikladen und gehe dann nach rechts weiter. Du findest einige Steine. Springe auf die Steine und steige oben ins Tauschfass. Wechsele zu Lanky. Gehe weiter zu der kleinen Hütte und laufe herum. Du findest eine Lanky-Platte. Mit dem Kong Ballong gelangst du auf das Dach des Hauses, wo du eine Posaunen-Musikplatte entdeckst. Stelle dich darauf und spiele die Primaten-Posaune, um die Tür der Hütte zu öffnen. In der Hütte entdeckst du zwei Klubbs. Gib ihnen eine Tracht Prügel und stelle dich dann auf die Lanky-Platte. Mit dem Kong Ballong kannst du zum Lanky-Fass schweben. Mit dem Orang-U-Sprint betätigst du dann den Schalter in der Ecke des Raums. Am Eingang erscheint eine goldene Banane. Du hast gerade einmal drei Sekunden Zeit, um sie zu schnappen (3,4,4,4,4).

Verlasse die Hütte und wechsele zu Donkey Kong. Gehe nun zum zweiten Gebäude, dem kleinen Blockhaus. Dort befindet sich eine Bongo-Musikplatte vor der Tür. Spiele die Boom-Bongos, um die Tür zu öffnen. Im Innern findest du einen Raum mit Schaltern. Aktiviere den

grauen auf der linken Seite, um die Wand im Gegenuhrzeigersinn zu drehen. Schau dich kurz um, und du findest die Kampfarena-Platte. Gehe darüber in die Arena.

In der Kampfarena stehst du zwei Kasplats und einem Kritter gleichzeitig gegenüber. Du solltest hier nach Möglichkeit einen Dropkick verwenden, um einen der Kremplings niederzustrecken, und dann sofort die Richtung ändern, um den nächsten aufs Korn zu nehmen. Wenn du hier überlebst, bekommst du eine Krone (7).

Anschließend geht's zu einer Art Memoryspiel: Hier musst du nacheinander auf jeweils zwei gleichfarbige Platten springen. Wenn du es richtig gemacht hast, werden die Platten umgedreht. Mit Hilfe zweier Schalter kannst du dabei den Raum um jeweils 90° nach rechts oder links drehen. Wenn du innerhalb des Zeitlimits alle 6 Pärchen gefunden hast, bekommst du die Banane (4,4,4,4,4).

Wechsele zu Tiny und laufe an den beiden Gebäuden vorbei. Du stößt schließlich auf einen Kasplat. Hau ihm ordentlich was um die Löffel und steck die Blaupause ein. Jetzt gehst du mit vollen Händen zu Snide und gibst ihm die Blaupausen von Donkey (5,4,4,4,4), Diddy (5,5,4,4,4), Lanky (5,5,5,4,4), Tiny (5,5,5,5,4) und Chunky (5,5,5,5,5).

Nun besorge dir ausreichend viele Bananen, um sämtlich Kongs mit Bananenmedaillen ehren zu können, und gehe dann zu Scoff und Troff. Verfüttere 350 Bananen an die beiden, damit sie die Boss-Tür öffnen. Wechsele zu Donkey Kong, hole noch einmal tief Luft und trete dann ein. Du triffst auf einen alten Bekannten: Army Dillo. Wenn du Dillo verdellt hast, verlässt du den Level.

Gehe zum Eingangsbereich von Wunder Wald. Wechsele zu Diddy und schaue hinauf. Du erblickst einen Pilz, der über dir seine Bahnen zieht. Treffe ihn mit der Peanut-Pistole, dass er gelb anläuft. Wiederhole diesen Schritt mit Donkey Kong, dann mit Lanky, Chunky und Tiny.

Wenn die Kongs den Pilz in dieser Reihenfolge treffen, wird eine Tür geöffnet, hinter der sich eine Chunky-Platte verbirgt. Wechsele zu Chunky und stelle dich auf die Platte. Wende den Astralavista Baby an und gehe dann wieder in den Haupteingangsbereich. Schau dich um: Eine Kampfarena-Platte ist zwischenzeitlich aufgetaucht. Benutze sie, um in die Arena zu gelangen.

In der Kampfarena bestehen deine Opfer aus einem Skelett, einem Kritter und einem Kasplat. Mach sie alle so schnell wie möglich nieder. Du musst 60 Sekunden lang durchhalten, um die Krone (8) zu gewinnen. Betrete anschließend Wunder Wald.

Level 5: Wunder Wald (zweiter Besuch)

Sorge dafür, dass es Tag ist, und wechsele dann zu Lanky. Gehe nun zu dem großen Baum, in dem seinerzeit die Eule gesessen hatte. Du findest in der Nähe einen schlafenden Hasen und eine Posaunen-Musikplatte. Stelle dich auf die Platte und blase die Primaten-Posaune, um den Hasen aufzuwecken. Er fordert dich zu einem Wettrennen heraus. Wenn du gewinnst, erhältst du... drei Bananenmünzen (ich hasse Hasen). Gehe zurück zur karierten Linie und spiele erneut die Primaten-Posaune, um den Penner noch einmal aufzuwecken. Er fordert dich ein weiteres Mal heraus, doch diesmal geht's aufs Ganze. Zu Beginn des Rennens springst du in das Lanky-Fass und läufst dann los. Mit dem Orang-U-Sprint hast du beste Chancen auf den Sieg und auf die Banane (5,5,5,5,4).

Jetzt wechselst du zu Chunky und gehst zur Wassermühle. Öffne die rissige Tür an der Seite des Gebäudes mit einem Primaten-Punch und gehe hinein. Stelle dich auf die Musikplatte und spiele die Terror-Triangel. Nun kommt das Wasserrad in Bewegung. Nimm das Ölfass vor dir und verlasse die Mühle. Gehe mit dem Ölfass herum und zum Vordereingang der Mühle. Trete ein und stelle das Ölfass auf das Förderband. Sobald es das Antriebsrad berührt, explodiert es. Stelle nun

auch die anderen beiden Ölfässer im Raum auf das Förderband. Wenn alle drei Ölfässer explodiert sind, erscheint eine Banane (5,5,5,5,5). Verlasse den Level.

DK Insel

Nun gehst du in das Gebiet mit den fünf Bananaports. Schwimme hinüber zu K. Roofs Schiff und springe auf die Plattform. Laufe auf dem unteren Deck des Schiffs herum und suche die Tiny-Platte. Mit dem Primatoport gelangst du zu einer Fee. Fotografiere sie (16). Außerdem entdeckst du in der Nähe eine Saxophon-Musikplatte. Stelle dich darauf und spiele das Sabotage-Saxophon. Als Gage erhältst du eine goldene Banane (4,3,3,5,3), und auf einer der Inseln erscheint ein Chunky-Fass.

Gehe zurück zu den fünf Bananaports und wechsle zu Chunky. Benutze den Bananaport "5". Schwimme zu der Insel, auf der du die erste Fee gefunden hast. Und dort entdeckst du auch das neue Chunky-Fass! Springe hinein und begib dich auf die Insel, die mit einem weißen X gekennzeichnet ist. Attackiere das X mit der Super Primatenpower, und die Insel versinkt in den Fluten. Auf einer anderen Insel wird daraufhin ein Felsen explodieren und eine Banane freigeben (4,3,3,5,4).

Wechsle zu Lanky und besuche dann K. Lumsy. Stecke den Schlüssel aus dem sechsten Level ins Schloss und schau dir K. Lumsys Freudentanz an. Du findest anschließend ein Lanky-Fass. Springe hinein. Suche nun den Schalter. Aktiviere ihn und laufe zu der Stelle mit dem Lanky-Fass zurück. Hol dir die Banane (4,3,4,5,4). Verlasse jetzt den Ort. Schwimme zur nahe gelegenen Kanone hinüber und schieße dich ins Kamikaze Kastell.

Im Eingangsbereich von Kamikaze Kastell wechselst du zu Chunky und findest einen Felsbrocken. Heb ihn auf und wirf ihn fort. Dann schaltest du zu Lanky und steigst auf die soeben freigelegte Lanky-Platte. Wende den Kong Ballong an, um zum Bonus-Fass

hinüberzufliegen. Im nun folgenden Minispiel lockt wieder eine goldene Banane (4,3,5,5,4).

Lasse dich fallen und wechsele zu Donkey Kong. Laufe umher, bis du in ein Gebiet gerätst, in dem hinter einer Tür mit einem Kokos-Schalter ein Kasplat steht. Aktiviere den Schalter und wechsele zu Diddy. Laufe zurück zum Kasplat und erledige ihn. Hol dir die Blaupause. Besuche B. Locker und lass dich von ihm hereinwinken, sofern du 80 Bananen besitzt. Gehe durch die DK-Tür in das Kamikaze Kastell.

Level 7: Kamikaze Kastell

Laufe am Anfang über die Brücke. Auf der anderen Seite befinden sich einige Stufen. Gehe zur Donkey-Platte, aber laufe vorerst daran vorbei. Laufe weiter den Weg entlang, bis du wieder einige Stufen entdeckst. Sieh dich nach einer Leiter um, die nach unten führt. Du siehst eine Tür, die von Gräbern umgeben ist. Trete ein und folge dann geradeaus dem Pfad zu Funkys Waffenkammer. Kaufe dir dort das Zielfernrohr-Upgrade. Gehe danach zum Tauschfass und wechsele zu Diddy. Bezwinde den Kasplat und steck die Blaupause ein. Wechsele zu Lanky und gehe den Hügel hinauf. Oben findest du eine Tür. Wenn du den Trauben-Schalter über der Tür triffst, öffnet sie sich. Im Inneren gibt es einen weiteren Trauben-Schalter. Wenn du ihn aktivierst, öffnet sich ein Tor. Springe in das Lanky-Fass und gehe anschließend nach links. Folge dem Pfad, bis du am Tor vorbeikommst. Du musst dies innerhalb von 13 Sekunden schaffen. Wenn du auf der anderen Seite ankommst, stellst du dich auf die Posaunen-Musikplatte und spielst die Primaten-Posaune. Daraufhin senken sich Lianen herab. Schwinge dich an den Lianen zur Banane hinüber (0,0,1,0,0). Verlasse das Gebäude.

Wechsele zu Tiny und kehre zurück in das Gebiet mit der riesigen Tür. Suche den Feder-Schalter und feuere darauf. Betrete das Gebäude. Gehe den Gang entlang und dann nach rechts. Verprügel das Skelett

und springe dann über die giftige Suppe hinweg. Kurz darauf entdeckst du einen Tiny-Schalter. Aktiviere ihn, um steinerne Hände aus der Brühe auftauchen zu lassen, über die du hinübergelangen kannst. Hol dir die Banane (0,0,1,1,0). Verlasse nun das Gebäude.

Wechsele zu Donkey Kong und gehe auf den riesigen Totenkopf zu. Suche den Kokos-Schalter und aktiviere ihn, um eine Tür zu öffnen. Gehe in den Schädel hinein. Drinnen gehst du erst nach links und an der nächsten Gabelung nach rechts. Dort findest du einen Kokos-Schalter. Betätige ihn und gehe durch die Tür. Du siehst zwei Punktdiagramme. Du musst nun die entsprechenden Hebel ziehen, um die Tür zu öffnen. Wenn du anschließend durch die Tür gehst, landest du in einem weiteren Lorenrennen. Um die goldene Banane zu ergattern, musst du am Ende der Strecke mindestens 20 Münzen in der Tasche haben. Die Haupthindernisse sind hier Pflastersteine, die aus dem Nichts auftauchen, und ein Dämon. Der Dämon führt eigentlich nur drei verschiedene Bewegungen aus. Entweder haut er mit der Hand auf eine der Schienen, oder er hetzt dir verlorene Seelen auf den Pelz, oder er fegt mit seiner Hand über die Strecke hinweg. Um der ersten Attacke auszuweichen, musst du auf eine andere Spur springen. Um die zweite Attacke abzuwenden, musst du zwischen den Schienen hin und her springen, damit die verlorenen Seelen an dir vorbeirauschen. Beim dritten Angriff musst du über seine Hand hinwegspringen. Wenn du die Strecke absolviert hast und auch noch 20 Münzen besitzt, bekommst du deine Banane (1,0,1,1,0). Verlasse den Ort.

Wechsele zu Diddy und gehe zum großen Totenkopf. Suche den Erdnuss-Schalter und aktiviere ihn. Gehe hinein. Gehe nach links und an der nächsten Gabelung wieder nach links. Du findest einen weiteren Erdnuss-Schalter. Feuere darauf, um die Tür zu öffnen. Im Innern entdeckst du einen Sarkophag mit nummerierten Schaltern. Aktiviere sie mit dem Schirmschu-Rempler in der richtigen Reihenfolge, um eine Banane zu ergattern (1,1,1,1,0).

Wechsele zu Chunky und gehe zum großen Totenkopf. Suche den Ananas-Schalter und aktiviere ihn. Eine Tür im Schädel wird geöffnet. Gehe hinein. Gehe dann nach rechts. Dort befindet sich ein weiterer Ananas-Schalter. Wenn du ihn betätigst, kommt die Wand herunter. Jetzt kannst du die Särge mit dem Primaten-Punch bearbeiten. In einem der Särge findest du ein Bonus-Fass. Springe hinein und verdiene dir bei einem weiteren Minispiel eine goldene Banane (1,1,1,1,1).

Wechsele zu Tiny und verlasse das Gebäude. Gehe nun in die der Leiter entgegengesetzte Richtung. Gehe weiter, bis du ans Ende der Grasfläche kommst. In der Ferne erkennst du einen Kasplat. Fliege mit dem Wirbelwind dorthin. Erledige ihn und nimm dir die Blaupause.

Kehre zurück zur Donkey-Platte. Schau dich um, und du wirst eine Leiter entdecken. Steige hinauf. Rechts befindet sich eine zweite Leiter. Klettere auch hier nach oben. Treffe die fünf Bananaports und suche das Tauschfass. Wechsele zu Donkey Kong. Wenn du dich fallen lässt, siehst du eine Donkey-Platte. Stelle dich auf die Platte und wende den Pavian Perplexer an, um dich durch einige Raketenfässer zu pusten. Wenn du schließlich durch den DK-Stern jagst, wird das Tor im Baum geöffnet. Betrete den Innenraum, bekämpfe dort die Fledermäuse und aktiviere den Kokos-Schalter. Daraufhin wird ein Gang geöffnet. In diesem Gang findest du einen Kasplat, dem du mit schlagenden Argumenten die Blaupause abluchst. Jetzt entdeckst du ein Loch. Springe durch das Loch, um einen Fluss zu erreichen. Schwimme den Fluss hinunter und springe dann auf den ersten Baumstamm, der dir in die Quere kommt. Du siehst Zielscheiben und stellst fest, wo sich die Banane und die Fee befinden. Fotografiere die Fee (17). Nun schießt du mit dem Zielfernrohr auf die Scheiben. Daraufhin steigt der Wasserstand. Er steigt so hoch, dass du die Banane erreichen kannst (2,1,1,1,1). Springe jetzt wieder ins Wasser und schwimme zum Licht am Ende des Tunnels.

Wechsele zu Chunky und gehe in den Baum hinein. Gehe nach links zu dem alten Baumstumpf und zerlege ihn mit dem Primaten-Punch.

Gehe weiter, bis du einen Ananas-Schalter entdeckst. Trete ein wenig zurück und visiere ihn mit dem Zielfernrohr an. Feuer frei! Wenn du ihn getroffen hast, öffnet sich die Tür und gibt ein Bonus-Fass frei. Im Minispiel kannst du eine Banane erringen (2,1,1,1,2).

Kehre zurück zur Donkey-Platte, aber laufe daran vorbei. Folge den gelben Bananen, bis du zu einigen Stufen kommst. Springe hinauf und stelle dich auf den Bananaport "1". In der Nähe siehst du eine Tür. Gehe durch das Loch in der Tür. Begib dich zum Tauschfass und wechsle zu Tiny. Jetzt drehst du dich nach links um und fliegst mit dem Wirbelwind über den Abgrund. Springe in das Bonus-Fass, um ein Minispiel zu zocken. Der Sieg wird dir mit einer Banane versüßt (2,1,1,2,2).

Wechsele zu Chunky. Folge diesmal den grünen Bananen. Du gelangst schließlich zu einer Gabelung. Nimm zunächst den Weg, auf dem sich kein Kasplat befindet. Du kommst zu Candys Musikladen. Hol dir das Upgrade, mit dem du 25 Kong-Melodien tragen kannst. Jetzt kannst du den Weg mit dem Kasplat beschreiten. Hau ihm eins auf die Glocke und schnapp dir die Blaupause. Gehe weiter, bis du an eine Tür gelangst. Gehe hindurch. Du bist von Wasser umgeben. Schwimme zur Leiter hinüber und klettere hinauf. Du befindest dich nun in einem Gebiet mit fünf Bananaports.

Wechsele zu Donkey Kong und laufe am Bananaport "5" vorbei. Du siehst eine Zugbrücke. Warte, bis sie ausgefahren ist, und laufe dann hinüber. Folge dem Weg bis zum Bananaport "2". Benutze den Port und wechsle dann zu Tiny. Benutze erneut den Bananaport "2". Folge den violetten Bananen, bis du zu Crankys Labor kommst. Gehe hinein und kaufe die Super Duper Primatenpower. Folge weiter dem Weg bis zum Bananaport "4". Du entdeckst in der Nähe ein Tiny-Fass. Springe hinein und dann weiter auf den Pilz, um auf das Dach der Metalltonne zu gelangen. Gehe hinein. Drinnen bekämpfst du die Fliegen mit Zielsuch-Munition. Wenn du alle erledigt hast, gibt's eine Banane (2,1,1,3,2). Verlasse den Ort.

Benutze nun den Bananaport "4", wechsele dann zu Lanky und benutze den Bananaport "2". Gehe zurück, bis du auf einen blauhaarigen Kasplat stößt. Verprügel den Kerl, um seine Blaupause zu kriegen. Gehe dann wieder zum Bananaport "2" und benutze ihn. Wechsele zu Diddy und benutze ein weiteres Mal Port "2". Springe in das Diddy-Fass in der Nähe und fliege nach oben auf das Schloss. Dort befindet sich ein Bonus-Fass, das zu einem Minispiel einlädt. Gewinne die goldene Banane (2,2,1,3,2).

Lass dich fallen und sieh dich um. Du entdeckst Snides Hauptquartier. Übergib Snide die Blaupausen von Donkey (3,2,1,3,2), Lanky (3,2,2,3,2), Tiny (3,2,2,4,2) und Chunky (3,2,2,4,3). Anschließend gibst du ihm noch die beiden Blaupausen von Diddy (4,4,5,5,4 – Hinweis: Diese zählt für die DK-Insel – und 3,3,2,4,3). Wechsele zu Lanky und suche den Lanky-Schalter. Aktiviere den Schalter, um die Tür zu öffnen. Du gelangst in einen Raum mit Kremlings. Wenn du sie alle besiegt hast, erscheint eine Lanky-Platte. Zücke die Trauben-Tröte und ziele mit dem Zielfernrohr auf die drei Trauben-Schalter an den Wänden. Wenn du sie getroffen hast, öffnet sich ein Gitter in der Mitte des Raumes. Von unten steigt heißer Dampf empor. Mit dem Kong Ballong kannst du dich durch den Dampf zu einem Bonus-Fass tragen lassen. Das Bonus-Fass bringt dich zu einem Minispiel. Wenn du erfolgreich bist, musst du die oben genannten Schritte erneut ausführen, um die Banane einzuheimsen (3,3,3,4,3). Verlasse nun den Raum und benutze den Bananaport "5" und dann Port "4". Suche den Lanky-Schalter und öffne damit eine Tür. Du gelangst in ein Labyrinth. Arbeite dich durch das Labyrinth und schnapp dir die Banane (3,3,4,4,3). Nun taucht eine Kampfarena-Platte auf. Also, auf in die Arena!

In der Kampfarena wollen dir zwei Kasplats und ein Skelett ans Leder. Bleibe in Bewegung und greife sie mit Tornado-Attacken an, um sie auszuschalten. Achte darauf, dass dich die Kremlings nicht in die Zange nehmen können. Wenn du überlebst, bekommst du die Krone (9).

Benutze Bananaport "4" und wechsele dann zu Chunky. Benutze Port "3". Gehe den Weg entlang, bis du zu einem Chunky-Schalter kommst. Betätige den Schalter und gehe durch den neu geschaffenen Eingang. Drinnen verkloppst du den Klubb und gehst dann weiter. Du gelangst in einen großen Raum mit einigen Geistern und einem Stein-Schalter. Mache die Geister fertig. Schiebe dann die großen Schilde an den Wänden mit Hilfe des Primaten Punch weiter nach hinten. Dazu musst du die drei Knöpfe von links nach rechts treffen. In einem der steinernen Schädel findest du einen Felsen. Nimm ihn auf und lege ihn auf den Stein-Schalter. Gehe nun zum nächsten Schädel und hol dir dort die Banane (3,3,4,4,4). Verlasse nun den Raum und benutze den Bananaport "3". Benutze dann wieder Port "4". Gehe nun zu der Hütte und mache mit dem Primaten-Punch Kleinholz aus der Tür. Trete ein. Drinnen schnappst du dir die Zielsuch-Munition und zerlegst die Fragezeichen-Kiste mit dem Primaten-Punch. Du legst eine Chunky-Platte frei. Wenn du nun den Astralavista Baby anwendest, werden die Fledermäuse im Raum verwundbar. Nimm sie mit Ananasfrüchten unter Beschuss. Wenn sie alle besiegt sind, erscheint eine Banane (3,3,4,4,5), und du kannst die Hütte wieder verlassen.

Gehe weiter den Weg entlang, bis du zu einem Tauschfass kommst. Wechsele zu Diddy und aktiviere den Diddy-Schalter, der sich hier ganz in der Nähe befindet. Betrete nun den Ballsaal. Erledige den Klubb und gehe weiter. Auf der Tanzfläche entdeckst du einige Kremplings. Wenn du sie alle niederstreckst, erscheint ein Diddy-Fass. Springe hinein und fliege dann über die Kerzen hinweg, um die Dochte mit deinem Flammenstrahl anzuzünden. Sobald alle Kerzen brennen, taucht ein Bonus-Fass auf. Fliege zum Fass, um ein kleines Minispiel zu zocken und eine Banane dabei zu verdienen (3,4,4,4,5). Verlasse den Ballsaal.

Wenn die Tür verschlossen ist, musst du den Diddy-Schalter erneut betätigen. Springe in das Tauschfass und wechsele zu Tiny. Betrete den Ballsaal. Erledige den Klubb und gehe weiter. Suche auf der Tanzfläche nach einer Tiny-Platte. Mit dem Primatoport gelangst du nun in einen

anderen Teil des Levels. In der Nähe erblickst du eine Fee. Mache ein Foto von ihr (18). Suche nun das Tiny-Fass und springe hinein. Lass dich nach unten fallen und gehe durch die Eingangstür. Du gerätst in ein Rennen mit einem Kremling-Fahrzeug. Du hast zwei Runden Zeit, um das Rennen siegreich zu beenden und dabei noch 10 Münzen einzusammeln. Konzentriere dich in der ersten Runde ganz auf das Einsammeln von Münzen. In der zweiten Runde schneidest du dann ein paar Kurven, um den Kremling zu überholen. Wenn du alle Anforderungen erfüllt hast, winkt die goldene Banane (3,4,4,5,5). Falls du weitere Bananen einstecken möchtest, findest du auf der Rückseite des Gebäudes noch eine Tiny-Platte. Hier wirst du dann ausreichend bedient. Verwende schließlich die Tiny-Platte auf der Vorderseite des Gebäudes und verlasse dann den Ballsaal.

Nun benutzt du den Bananaport "4" und dann den Port "1". Betrete das Gebäude durch das Loch in der Tür. Gehe gradeaus und folge dem Weg, bis du links eine mit Fackeln gesäumte Tür siehst. Trete heran, und die Tür wird sich öffnen. Gehe hinein. Drinnen gehst du gradeaus und springst in das Tauschfass. Wechsele zu Donkey Kong. Aktiviere den Donkey-Schalter mit der Super Duper Primatenpower. Eine Tür öffnet sich daraufhin und gibt einen neuen Gang frei. Am Ende des Ganges erwartet dich ein Puzzle. Mit der Super Duper Primatenpower musst du nun die neun Felder so umdrehen, dass sie ein Porträt von Donkey ergeben. Als Belohnung für die Mühe winkt wieder eine goldene Banane (4,4,4,5,5).

Gehe nun zum Tauschfass und wechsele zu Lanky. Nimm an der Kreuzung den Gang nach rechts. Bezwinde den Klubb und betätige den Lanky-Schalter. Die Tür öffnet sich, und du erblickst ein Schleimbecken und eine Posaunen-Musikplatte. Stelle dich auf die Platte und spiele die Primaten-Posaune. Nun erscheinen in der Brühe mehrere Lanky-Platten. Du musst nun mit dem Kong Ballong von einer Platte zur nächsten schweben, bis du schließlich beim Bonus-Fass ankommst. Springe in das Fass und gewinne eine weitere goldene Banane (4,4,5,5,5).

Wechsele nun zu Diddy. Nimm an der Kreuzung den Gang nach links. Suche und betätige dann den Diddy-Schalter. Der neu geöffnete Gang führt dich zu einer Banane. Die Banane befindet sich an einer Wand, die sich allerdings wegdreht, sobald du auf die Steine trittst. Gehe möglichst weit zurück und ziele mit dem Zielfernrohr auf den Erdnuss-Schalter über der Banane. Wenn du ihn triffst, werden Ketten herabgelassen, an denen du dich zur Banane schwingen kannst (4,5,5,5,5).

Benutze jetzt den Bananaport "5" und wechsele zu Donkey Kong. Laufe den Pfad an der Außenmauer des Schlosses entlang, bis du einen Donkey-Schalter findest. Wenn du ihn betätigst, wird die Tür zur Bibliothek geöffnet. Gehe schnell zur Bibliothek und trete ein. Gehe geradeaus und schnapp dir die Zielsuch-Munition. Dann gehst du nach links. Du landest schließlich in einem Raum, in dem du von Geistern und Skeletten angegriffen wirst. Nachdem du das Gesocks ausgemerzt hast, erscheint ein Donkey-Schalter. Betätige den Schalter, und auf der anderen Seite öffnet sich eine Tür zu einem Gang. Du gelangst in einen Bereich mit fliegenden Büchern. Links befindet sich ein Donkey-Fass. Springe hinein und spurte dann an den Büchern vorbei zur Banane (5,5,5,5,5). Aktiviere schließlich noch den Kokos-Schalter und gehe durch die Tür.

Nun besorgst du dir noch genügend Bananen, um Bananenmedaillen für die Kongs zu erhalten. Gehe anschließend zu Scoff und Troff und verfüttere 400 Bananen, damit die beiden die Boss-Tür öffnen. Wechsele zu Lanky und trete ein. Wenn du Papp-A-Trapp bezwungen hast, kannst du den Level verlassen.

DK Insel

Gehe zu K. Lumsy und stecke den Schlüssel aus dem siebten Level ins Schloss. Der Gute führt wieder einen Freudentanz auf und legt dadurch den Eingang zu K. Rools Schiff frei. Wechsele zu Tiny und begib dich auf die unterste Ebene des Schiffs. Suche die Tiny-Platte und verwende

darauf den Primatoport, um ganz nach oben zu gelangen. Steige die Stufen hinunter zum Eingang. Springe hinein.

Wechsele nun zu Donkey Kong und benutze den Bananaort "1". Zücke deine Kokos-Kanone und ziele mit dem Zielfernrohr auf die Tür. Du erkennst einen Kokos-Schalter. Treffe ihn, und eine Plattform taucht auf, die die Lücke zwischen dir und der Insel mit dem Kasplat überbrückt. Gehe hinüber, mach den Kasplat fertig und hol dir die Blaupause. Jetzt wechselst du zu Chunky und steigst auf die Chunky-Platte. Gehe zunächst nach links und schwinde dich an den Lianen zum Bonus-Fass hinüber. Springe hinein und gewinne im Minispiel eine goldene Banane (4,4,5,5,5). Verlasse dann den Ort und gehe zu Snides Hauptquartier. Gib ihm Donkey Kongs Blaupause (5,4,5,5,5).

Kehre wieder zum Krokodilsrachen zurück und wechsele zu Chunky. Stelle dich auf die Chunky-Platte und benutze den Astralavista Baby. Schwinde dich an den Lianen zu B. Locker hinüber. Wenn du 100 Bananen hast, lässt er dich passieren. Betrete durch die K. Rool-Tür King K. Rools Hauptkommandantur. Dort unterliegst du einem Zeitlimit. Dieses Zeitlimit entspricht in Minuten 10 plus der Anzahl der Blaupausen, die du Snide BIS JETZT gegeben hast.

Level 8: King K. Rools Kommandantur

Gehe zu Anfang geradeaus und bei der ersten Gelegenheit nach links. Springe in das Tauschfass und wechsele zu Lanky. Verlasse den Gang und bezwinde den Kritter und den grünen Klaptrap. Besteige die Anhöhe mit dem Orang-U-Stand. Erledige den Klump und steigen dann die nächste Anhöhe hinauf. Du findest ein Tauschfass und wechselst zu Chunky. Aktiviere den Ananas-Schalter, um eine Wand einzureißen. Laufe zum Rand der Plattform und schwinde dich an den Lianen über die Lava hinweg. Wenn du wieder festen Boden unter den Füßen hast, findest du ein Tauschfass und wechselst zu Tiny. Springe in das Tiny-Fass, das sich in der Nähe befindet. Gehe anschließend in das Rohr, das

auf dem Boden liegt. Das Rohr führt dich direkt zur berühmigten Kaputt-O-Matik. Kehre wieder zur normalen Größe zurück und springe in das Tauschfass, dass sich ganz in der Nähe befindet. Wechsele zu Donkey Kong. Betätige mit dem Gorillagriff den Hebel, und um die Maschine herum erscheinen DK-Sterne. Laufe zurück zum Tauschfass und wechsele zu Diddy. Springe in das Diddy-Fass und fliege innerhalb des Zeitlimits durch alle DK-Sterne, um die vier großen Tore in der Halle zu öffnen. Kehre zurück zum Tauschfass und wechsele zu Chunky. Laufe am Diddy-Fass vorbei. Im Gebiet zwischen dem Fass und dem Hebel gibt es einen seitlichen Gang. Gehe hinein und zerstöre das Gitter hinter den Toren mit dem Primaten-Punch. Du entdeckst vor dir eine Bongo-Musikplatte. Wechsele schnell zu Donkey Kong und kehre hierher zurück.

Stelle dich auf die Platte und spiele die Boom-Bongos, um die Glaswand verschwinden zu lassen, die dich von dem dahinter liegenden Raum trennt. Gehe hinein und springe links in das K. Rool-Ölfass. Anschließend springst du in das mittlere Fass und musst innerhalb des Zeitlimits drei Ziele treffen. Hast du das geschafft, kehrst du zurück, springst in das rechte Fass und verwandelst dich in Rambi. Du musst nun innerhalb von 30 Sekunden ganze 18 Kritters plattmachen. Dann hast du das Energiefeld deaktiviert, das die Bananenmedaille umgeben hat. Hol dir die Medaille.

Kehre zurück zum Tauschfass und wechsele zu Chunky. Unterhalb des Tauschfasses siehst du einen Gang. Gehe dorthin und öffne die Tür mit dem Primaten-Punch. Stelle dich auf die Triangel-Musikplatte und lass die Terror-Triangel dröhnen, um die Glasscheibe zu beseitigen. Springe in das linke Ölfass, um ein kleines Suchspiel zu zocken. Springe zunächst in das Chunky-Fass und zerschmettere dann die Fragezeichen-Kisten mit dem Primaten-Punch. In einer der Kisten hält sich ein Kritter versteckt. Wenn du ihn vor Ablauf der Zeit findest, hast du gewonnen. Anschließend springst du in das rechte Ölfass. In diesem Minispiel musst du fünf Kremlings mit sorgsam gezielten Schüssen

niederstrecken. Auch hier kämpfst du gegen ein Zeitlimit. Schließlich ist das Energiefeld um die Bananenmedaille deaktiviert. Schnapp die Medaille und verlasse den Raum.

Rechts siehst du einige Stufen. Steige hinauf und öffne die Tür mit dem Primaten-Punch. Direkt vor dir befindet sich eine Saxophon-Musikplatte. Wechsele zu Tiny und stelle dich auf die Platte. Spiele das Sabotage-Saxophon, um die Tür zu öffnen. Wenn du in das linke Ölfass springst, gelangst du in ein Spiel, bei dem du alle DK-Sterne berühren musst, keinesfalls aber den Boden! Springe dazu mit dem Wirbelwind von einer Kiste zur nächsten. Du landest schließlich auf einem Schalter, mit dem du das Spiel beenden kannst. Natürlich gibt's hier auch wieder ein Zeitlimit. Nun springst du in das rechte Ölfass und musst anschließend durch drei DK-Sterne fliegen. Dazu springst du auf die Pilze und setzt am höchsten Punkt mit dem Wirbelwind ein, um durch einen der Sterne zu schweben. Wenn du beide Spielchen erfolgreich absolviert hast, kannst du dir unbeschadet die Bananenmedaille greifen. Verlasse den Raum wieder.

Wechsele zu Chunky. Gehe wieder die Stufen hinauf dorthin, wo Tiny ihre Bananenmedaille bekommen hat, und gehe über den Sims zur zweiten Ebene der Kaputt-O-Matik. Du findest hier einige weitere Stufen. Steige hinauf und öffne die Tür mit dem Primaten-Punch. Du entdeckst eine Posaunen-Musikplatte. Wechsele zu Lanky und stelle dich dann auf die Platte. Spiele dort die Primaten-Posaune, um die Glaswand zu beseitigen, die den Zugang zum Bonusraum versperrt. Springe in das linke Ölfass. Beim nun folgenden Spiel musst du in einem Labyrinth einen grauen Schalter im Boden finden und betätigen und dann rechtzeitig die Ziellinie erreichen. Springe zunächst ins Lanky-Fass und nimm die erste Abzweigung nach rechts. Dann gehst du nach links und findest schließlich den Schalter. Drehe dich um und gehe geradeaus, bis du nach links abbiegen kannst. Nun befindet sich die Ziellinie direkt vor dir. Wenn du im Bonusraum in das rechte Ölfass springst, musst du innerhalb eines Zeitlimits drei Robo-Zingers vom

Himmel schießen. Springe dazu auf eine der Kisten und benutze dann das Zielfernrohr. Wenn du beide Aufgaben erfüllt hast, darfst du dir die Bananenmedaille nehmen. Verlasse den Raum wieder.

Wechsele zu Diddy. Springe in das Diddy-Fass und fliege geradewegs nach oben. Du entdeckst einen Gang, zu dem jedoch keine Treppen hinaufführen. Du findest dort eine Gitarren-Musikplatte. Spiele die Krawall-Klumpfe, um die Glasscheibe zu beseitigen. Springe zunächst in das linke Ölfass. Bei diesem Spiel musst du den Kritter besiegen, der in diesem Raum einen Schalter betätigt hat, und anschließend diesen Schalter selbst betätigen. Laufe herum und mach die Kritters nieder. Wenn du den richtigen erwischt hast, hörst du einen Ton. Gehe dann zum Schalter und aktiviere ihn mit der Super Duper Primatenpower, um das Spiel zu beenden. Danach springst du in das rechte Ölfass. Springe zu Beginn des Minispiels in das Diddy-Fass und fliege nach oben. An den Wänden entdeckst du Schalter, die du mit der Peanut-Pistole treffen musst. Wenn du alle vier erwischt hast, landest du neben dem Käfig am Boden. Du stellst fest, dass er angehoben wurde. Laufe unter den Käfig und aktiviere den Schalter, um das Spiel zu beenden. Nun sind beide Ölfässer verschwunden, und du kannst die Bananenmedaille schnappen. Im übrigen hast du auch die Kaputt-O-Matik stillgelegt, so dass du dir um das Zeitlimit jetzt keine Gedanken mehr zu machen brauchst. Verlasse den Raum.

Lasse dich fallen und springe in das Diddy-Fass. Fliege über die Kaputt-O-Matik und stelle dich auf die Kampfarena-Platte. Drücke Z, um in die Arena zu gelangen.

In der Kampfarena bekommst du es mit zwei Kasplats und einem Kritter zu tun. Um zu gewinnen, läufst du durch die Arena und greifst jeden, der vor dir steht, mit einem Radschlag-Kick an. Wenn einer der Kasplats die Arme hebt, um eine Schockwelle auszulösen, musst du sofort zuschlagen. Hast du diese Klopperei 90 Sekunden lang überlebt, gehört dir endlich auch die letzte Krone (10).

Lasse dich nun fallen und gehe in den soeben geöffneten Gang (oben an der Treppe, hinter dem Hebel). Gehe durch den Gang, bis du in einen größeren Raum gelangst, wo dich ein Kritter und ein grüner Klaptrap erwarten. Zwinge sie zu Boden und gehe dann durch die Tür. Da du jetzt vier Kampfkronen besitzt (wenn du bis hierher alles richtig gemacht hast, sollten es tatsächlich vier sein), wird dir der Durchgang gewährt. Gehe durch den Gang zu K. Rools (der soeben abgedankt hat) Thronsaal. Gehe hinüber zur Tür mit den Symbolen der Nintendo- und der Rare-Münze. Sofern du beide Münzen besitzt, darfst du eintreten. Du findest hier zwei Feen, die du noch schnell fotografierst (19, 20), und den letzten Boss-Schlüssel! Verlasse den Level.

DK Insel

Wechsele zu Tiny und begib dich auf die Insel der Bananenfeen. Springe in das Tiny-Fass und besuche die Königin der Bananenfeen. Wenn du alle 20 Bananenfeen auf den Film gebannt hast, bekommst du eine goldene Banane. Nimm sie (5,4,5,6,5), sag schön danke und verschwinde wieder.

Gehe zu K. Lumsys Insel und stecke den Schlüssel aus dem achten Level ins Schloss. K. Lumsy ist frei! K. Rool versucht, mit seinem Schiff zu fliehen, und K. Lumsy jagt ihm nach, stolpert jedoch über einen Felsen und reißt den König der Kremlings dabei ungeschickt mitsamt dem Flieger zu Boden.

Bevor du zum Schiffswrack gehst, wechselst du zu Diddy und kehrst noch einmal zurück zur Hütte, wo sich auch der Wunder Wald befindet. Springe in das Diddy-Fass und fliege über den DK-Hügel. Über den Haaren entdeckst du ein Bonus-Fass. Springe hinein und gewinne im anschließenden Minispiel die letzte Banane (5,5,5,6,5)! Nun kannst du zum Schiff gehen und von oben durch eine runde Öffnung einsteigen.

Der Showdown

Eine Mikrofonstimme kündigt den Kampf zwischen dir und K. Rool an. Du musst den König in einer dreiminütigen Runde besiegen. Wenn du das nicht packst, musst du es in der nächsten Runde schaffen. Hast du ihn mit einem Kong bezwungen, geht's mit dem nächsten Kong in die nächste Runde. Insgesamt hast du zwölf Runden Zeit, um diesen Fiesling endgültig fertigzumachen. Die Kongs treten dabei in dieser Reihenfolge an: Donkey Kong, Diddy, Lanky, Tiny und schließlich Chunky.

Wenn King K. Rool von allen fünf Kongs besiegt wurde, hast du auch dieses riesige Spiel gemeistert! Herzlichen Glückwunsch!



RESIDENT EVIL 64

RESIDENT EVIL 64

1. Die Hauptpersonen LEON KENNEDY

Leon ist ein junger Polizist, der sehr mutig und ehrenhaft ist. Man kann ihm jeden Auftrag geben; er versucht sein Bestes und tut, was getan werden muss, um seinen Einsatz erfolgreich zu beenden. Er ist ein wirklicher Held unter den Polizisten seiner Einheit.

CLAIRE REDFIELD

Claire ist eine warmherzige Person, die das Leben liebt und schätzt. Sie hat eine Schwäche für Kinder und würde ihr Leben dafür geben, auch nur eines zu retten. Manchmal kann sie aber auch ein richtiger Wildfang sein. Claire ist nach Raccoon City gekommen, um dort ihren Bruder Chris zu suchen, der aber von Umbrella schon an einen anderen Ort geschickt wurde.

ADA WONG

Ada ist eine mysteriöse Frau, die in Raccoon City einen Reporter namens Ben sucht, der ihr helfen soll, ihren Freund John zu finden, der für Umbrella arbeitet. Ihre wahren Beweggründe und ihre Vergangenheit sind Leon nicht bekannt, aber seine Bemühungen, aus Raccoon City herauszukommen, lassen ihn diese Tatsache übersehen. John, der Freund von Ada, tauchte schon im ersten Teil von Resident Evil auf. Hier hat er sich in einen Zombie verwandelt. Seinen Computer konnte man damals nur bedienen, wenn man das richtige Passwort hatte: ADA.

BEN BERTOLUCCI

Ben ist einer dieser Reporter, die an allen Orten des Verbrechens zu Stelle sind und für ihre Story alles tun, egal um was es sich handelt. Seine Neugier für Umbrella hat ihn in eine recht missliche Lage gebracht. Allein durch das Wissen, das er sich angeeignet hat, steht er schon in der Schusslinie.

ANNETTE BIRKIN

Annette Birkin ist eine kaltherzige Person, die nach dem Tod ihres Mannes alles daran setzt, seine begonnene Arbeit an dem G-Virus zu beenden. Dabei hat sie leider ihre Tochter Sherry ganz vergessen, die allein durch Raccoon City irrt. Annette ist gefährlich, und man sollte ihr auf gar keinen Fall Vertrauen schenken.

WILLIAM BIRKIN

William Birkin ist ein brillanter Wissenschaftler, der nur für seine Arbeit lebt oder gelebt hat. Die Ansprüche, die er an andere Personen stellt, sind meist zu hoch, und er hasst es, Dinge zu erklären. Er ist der Erfinder des G-Virus.

SHERRY BIRKIN

Sherry ist die verschüchterte und allein gelassene Tochter von Annette und William, die, obwohl sie so klein und hilflos wirkt, in ihrer Entwicklung anderen Kindern ihres Alters weit voraus ist. Sie weiß genau, woher die Gefahr droht, und versucht, davor zu fliehen. Ihre Intelligenz hat sie von ihrem Vater William geerbt.

BRIAN IRONS

Brian Irons ist der Polizeichef von Raccoon City. Er ist ein korrupter Polizist, der immer nur die anderen für seine Fehler verantwortlich macht. Er hat mit Umbrella zusammengearbeitet und macht diese nun im Nachhinein dafür verantwortlich, was mit der Stadt geschehen ist. Brian Irons hat kranke Phantasien und mag es, andere Menschen leiden zu sehen.

2. Der Lösungsweg Das Stadtgebiet

Nachdem du das Auto verlassen hast, läufst du geradeaus bis zu dem Waffenladen. Den Zombies, denen du begegnest, gehst du am besten erst mal aus dem Weg. Geh in den Laden hinein, dort findest du etwas Munition für die Pistole. Falls du dir die Mühe machst und alle Zombies

tötest, die in den Laden stürzen, kannst du anschließend die Schrotflinte des Ladenbesitzers an dich nehmen. Du kannst aber auch einfach den Laden durch die Hintertür verlassen; die Waffe ist nicht unbedingt notwendig.

Folge dem Weg, und du gelangst zu einem eingezäunten Basketballfeld, auf dem sich einige Zombies vergnügen. Laufe zuerst daran vorbei zu dem Kleinbus, dort findest du Munition für die Pistole. Sobald du dir die Munition nimmst, brechen einige der Untoten durch den Zaun. Erledige sie und laufe dann über das Basketballfeld. Du musst nicht alle Zombies töten, einigen kannst du einfach aus dem Weg gehen, und anderen kannst du leicht davonlaufen.

Hinter dem Basketballfeld folgst du dem Weg, bis du einen Bus siehst. Laufe durch den Bus, beseitige die Untoten und vergiss nicht, die Munition an dich zu nehmen, die im Bus liegt. Laufe weiter. Links vor dir ist ein Tor, das dich auf das Gelände des Polizeipräsidiums führt. Nimm dir die grüne Heilpflanze, die in dem kleinen Garten steht, bevor du das Präsidium betrittst.

Das Polizeipräsidium

Du bist jetzt in der Haupthalle des Polizeipräsidiums. Du siehst drei Türen und hinten einen Empfangsbereich. Dort findest du in der Nähe des Computers eine Schreibmaschine, ein Farbband (zum Abspeichern der Spielstände) und etwas Munition. Versuchst du, den Computer zu bedienen, wird er dir mitteilen, dass du eine Schlüsselkarte benötigst, damit du an dem Computer arbeiten kannst. Geh durch die einzige Tür, die sich öffnen lässt, die hinten links, und du triffst auf einen schwer Verwundeten. Er gibt dir die Schlüsselkarte für den Computer. Damit kannst du jetzt alle Türen in der Haupthalle öffnen.

Die Doppeltür vorne links ist dein erstes Ziel. Gehe hindurch. Auf dem Sofa findest du einen Bericht, den du lesen solltest. Die Kombination des Safes lautet 4542. Außerdem befindet sich noch eine

Truhe im Raum, in der du momentan nicht benötigte Gegenstände aufbewahren kannst. Geh durch den Raum und folge dem Gang, bis du zu einem Toten ohne Kopf gelangst. Sobald du ihn untersuchst und etwas Munition findest, hast du deine erste Begegnung mit einem Licker. Ist dieser aus dem Weg geräumt, kannst du deine Gesundheit mit einer grünen Heilpflanze aufbessern, die du im Gang vor dir findest.

Folge dem Gang weiter. Auf der rechten Seite befindet sich eine Doppeltür. Gehe hindurch, und du bist in einem Tagungsraum mit vielen Stühlen. Rechts auf dem Tisch findest du einen weiteren Bericht, und im hinteren Teil des Raumes befindet sich ein Gemälde. Hier bekommst du Munition für die Pistole. Untersuche das Gemälde und benutze dein Feuerzeug, um im Kamin das Feuer anzuzünden. Ein rotes Juwel fällt aus dem Bild. Verlass den Raum und laufe den Gang weiter nach rechts entlang. Hinter der nächsten Tür warten drei Untote auf dich. Hast du sie erledigt, kannst du weiter in den Speicherraum unter der Treppe gehen. Davor stehen zwei grüne Heilpflanzen. In diesem Raum, der auch eine Dunkelkammer beinhaltet, kannst du einen Bericht lesen. Außerdem befindet sich eine Schachtel Munition im Regal und ein Farbband neben der Schreibmaschine.

Nachdem du den Speicherraum verlassen hast, gehst du die Treppe hoch in das zweite Stockwerk. Am Ende des Ganges siehst du drei Statuen, die es nun zu verschieben gilt. Zuerst schiebst du die linke Statue auf die Bodenplatte auf der rechten Seite, dann machst du mit der rechten Statue umgekehrt das gleiche. Stehen die zwei Statuen jetzt in Blickrichtung zueinander, löst sich aus der mittleren, hinter der du auch etwas Munition findest, ein zweites rotes Juwel.

Geh durch die Tür und folge dem Gang zum S.T.A.R.S.-Büro, in dem du auf die andere Hauptperson, Claire, triffst. Nachdem ihr euch unterhalten habt, kannst du den Raum untersuchen. Du findest neben einem Erste-Hilfe-Spray, etwas Munition und der Schrotflinte außerdem noch Chris' Tagebuch und eine Einhornmedaille.

Mit dieser in deinem Inventar läufst du zurück in die Eingangshalle im Erdgeschoss. Nimm dich auf dem Weg dorthin vor Zombies in Acht, die durch die Fensterscheiben springen. In der Haupthalle gehst du zum Brunnen. Dort setzt du die Einhornmedaille ein und erhältst den Spade-Schlüssel. Anschließend verlässt du die Halle durch die Tür auf der rechten Seite.

Gleich hinter der Tür erwartet dich eine Gruppe Zombies, aber mit der Schrotflinte sollten diese Gegner kein allzu großes Problem darstellen. Geh rechts durch die blaue Doppeltür. Hier befinden sich einige transformierte Ex-Polizisten, die es zu beseitigen gilt. Auf dem kleinen Tisch neben dem Eingang findest du ein Farbband. In dem kleinen Büro stehen zwei Heilpflanzen hinter dem Schreibtisch. In diesem Raum befindet sich auch der Safe, dessen Kombination du in einem der Berichte gelesen hast. Öffne den Safe. Falls du es vergessen hast: Die Zahlenkombination lautet 4542.

Anschließend gehst du in den hinteren Teil des Raumes. Dort liegt ein toter Polizist, den du untersuchen solltest. Nachdem du die Munition an dich genommen hast, läufst du zurück durch die Eingangshalle in den Westflügel zu der Stelle, an der der Licker dich angegriffen hat. Hier befindet sich eine Tür, die du mit dem Spade-Schlüssel öffnen kannst. Du betrittst nun das Archiv. Nimm dir die Munition, den Patrouillen-Bericht und die Farbbänder aus den Regalen. Die Kurbel, die auf dem Schrank liegt, kannst du mit Hilfe der beweglichen Trittleiter an dich nehmen.

Lauf nun weiter, bis du den Speicherraum unter der Treppe erreichst. Hier kannst du die Gegenstände ablegen, die du nicht benötigst, und das Spiel abspeichern. Geh die Treppe hinauf, an den Statuen und dem S.T.A.R.S.-Büro vorbei zur nächsten Tür, die du jetzt öffnen kannst. Hinter der Tür erwarten dich einige deiner untoten Freunde. Benutze die Schrotflinte, um sie aus dem Weg zu räumen. Drei Schüsse müssten reichen, den Rest erledigt deine Pistole. Begib dich zu der Tür, neben

der ein kleiner Tisch steht. Um die Schublade zu öffnen, benötigst du einen speziellen Schlüssel, den du aber erst später finden wirst. Also merk dir den Standort des Tisches.

Geh durch die Tür, und du befindest dich in einer großen Bibliothek. Die Treppe führt dich nach oben. Dort folgst du der Empore bis zu einer Stelle, an der der Boden unter dir wegbricht und du nach unten stürzt. Betrachte das Bild an der Wand und betätige anschließend den Schalter links von dir. So gelangst du wieder in den Hauptteil des Raumes.

Hier musst du die Bücherregale an die richtigen Stellen bewegen. Zuerst bewegst du das Regal ganz links nach rechts, danach bewegst du das Regal daneben ebenfalls nach rechts. Du hörst ein klickendes Geräusch, und hinter dem Bild an der Wand kommt eine Schachfigur zum Vorschein. Nimm sie an dich. Neben einer Vase bei einer Tür findest du zusätzlich noch eine rote Heilpflanze.

Geh hier unten durch die große Doppeltür, beseitige die zwei lästigen Zombies dahinter und wende dich nach rechts. Du befindest dich auf einem Freigang über der Eingangshalle des Präsidiums. Geh bis in die Mitte und lass dort die Feuerleiter hinunter; du benutzt aber nicht die Leiter, sondern gehst auf dem Freigang weiter zur anderen Tür. Dort erwartet dich bereits ein Zombie. Hinter der Tür ist ein weiterer Speicherraum, in dem du das Tagebuch der Sekretärin, Farbbänder und einen kleinen Schlüssel (erinnerst du dich an die verschlossene Schublade) findest.

Nachdem du abgespeichert hast, läufst du zurück zum Tisch vor der Bibliothek und öffnest mit dem kleinen Schlüssel die Schublade. Du erhältst einige Pistolenteile, mit denen sich deine Pistole aufrüsten lässt. Kombiniere deine Pistole mit den gefundenen Teilen und geh anschließend zurück in den Speicherraum, in dem du den kleinen Schlüssel gefunden hast. Du solltest jetzt die zwei roten Juwelen in

dein Inventar aufnehmen. Danach gehst du durch die Tür, die der Schreibmaschine am nächsten ist. Dort kannst du deine modifizierte Pistole gleich an einem Zombie ausprobieren. Hinter der Ecke wartet noch ein Untoter auf dich. Hast du auch diesen erledigt, siehst du hinter dem Hubschrauber eine Tür, die jedoch durch das Feuer versperrt ist.

Lauf durch die andere Tür. Hier triffst du auf einige Krähen in einem langen Gang. Begib dich schnell zum anderen Ende – bei dem Toten findest du noch etwas Munition – und verlass den Gang durch die zweite graue Tür. Du befindest dich jetzt auf der anderen Seite des Hubschraubers. Gleich daneben siehst du einen großen Wassertank, doch an das Wasser kannst du noch nicht gelangen. Lauf erst einmal die Treppe hinunter, beseitige die Zombiefamilie dort und geh in den Schuppen. Hier kannst du abspeichern, und außerdem findest du ein Drehrad, das du mitnehmen solltest. Verlass den Schuppen auf dem selben Weg, den du gekommen bist, und lauf zurück zum Hubschrauber.

In der Nähe des Hubschraubers befindet sich eine Öffnung, in der du das Drehrad auf das Ventil des Wassertanks aufsetzt und solange drehst, bis das Wasser aus dem Tank strömt. Dadurch wird das Feuer sofort gelöscht. Im Inneren des Hubschraubers findest du etwas Munition, die du bestimmt gut gebrauchen kannst. Lauf jetzt zurück nach innen zu der Tür, die durch das Feuer versperrt war. Du kannst sie jetzt öffnen und hindurchgehen. Auf der linken Seite findest du Munition für die Schrotflinte sowie den glitzernden Diamond-Schlüssel. Als nächstes platzierst du die roten Juwelen in den beiden Büsten an der Wand, um dir aus der Statue in der Mitte eine weitere Schachfigur zu nehmen.

Geh nun zurück in den langen Gang, der von Krähen bevölkert war. Hier gehst du durch die zweite graue Tür. Nimm die grünen Heilpflanzen an dich, die in dem Treppenaufgang stehen, und folge der

Treppe nach unten. Geh durch die Tür – du warst schon einmal in diesem Büro –, durchquere den Raum und verlass ihn durch die blaue Doppeltür. Geh um die Ecke zu einer Tür, die du öffnen kannst. Lauf hindurch und erledige zuerst die paar Untoten, die auf dich warten. Geh nun durch die graue Tür genau vor dir. Hier findest du ein Elektrokabel, eine Schachfigur und ein Erste-Hilfe-Spray. Nimm dich vor dem Licker in Acht, der unerwartet durch das Fenster stürzt. Du musst ihn nicht töten, du kannst einfach aus dem Raum rennen. Betritt nun den Raum genau daneben. Hier findest du allerdings nur einen kleinen Schlüssel. Im Gang kannst du noch deinen Vorrat an Heilpflanzen etwas aufstocken, bevor du den Gang entlang zu einer braunen Tür läufst. Hast du sie durchquert, müsstest du dich wieder in der Eingangshalle befinden.

Verlasse die Halle durch die Tür erste Tür links und bahne dir deinen Weg zu dem Speicherraum unter der Treppe. Hier kannst du einige Sachen ablegen oder probieren, wie man die Heilpflanzen miteinander kombinieren kann, um noch wirkungsvollere Medizin zu erhalten. Wenn du den Raum verlässt, sollten sich der Diamond-Schlüssel und das Kabel in deinem Inventar befinden. Mit dem Diamond-Schlüssel kannst du in dem Treppenvorraum die hintere Tür öffnen. Du gelangst in ein weiteres Archiv. Nachdem du die heranschlurfenden Zombies beseitigt hast, kannst du dir aus den hinteren Schubladen einen Film herausnehmen, den du in der Dunkelkammer entwickeln kannst. Des weiteren findest du in den vorderen Schubladen etwas Munition für die Schrotflinte.

Hast du alles eingesammelt, gehst du durch die rot beleuchtete Tür, hinter der du einen alten Bekannten triffst, den verwundeten Polizist vom Anfang des Spiels. Leider wirst du auch ihn töten müssen, denn er verwandelt sich vor deinen Augen in einen Zombie. Danach nimmst du dir die Munition, die grünen Heilpflanzen, das Memo und aus dem kleinen Büro den Herz-Schlüssel und verlässt den Raum durch die gegenüberliegende Tür.

Du befindest dich wieder in der Eingangshalle. Von hier aus gehst du durch die Tür auf der anderen Seite, vor der ein paar Stufen sind. Von dort aus gehst du durch die blaue Doppeltür. Im Büro läufst du in den hinteren Teil zum toten Polizisten und betrittst den Raum mit Hilfe des Herz-Schlüssels, den du danach wegwerfen kannst. Lauf den Gang entlang zu einem Schaltkasten, in den du das Kabel einsetzen kannst. Alle Fenster werden nun durch Metallrollläden gesichert. In diesem Gang hinter dem Treppenaufgang findest du etwas Munition, die du an dich nehmen solltest, bevor du die Treppe in den Keller hinuntersteigst.

Nimm dich hier vor den mutierten Hunden in Acht; insgesamt sind es drei Hunde, die du erledigen musst. Geh nach rechts und durch die Doppeltür. Hier kannst du zuerst die rote Heilpflanze an dich nehmen, danach die zwei Hunde beseitigen. Zurück in dem Gang wendest du dich diesmal nach links und kommst in einen Speicherraum. Nachdem du hier alles erledigt hast, gehst du zurück in den Gang und durch die andere Doppeltür. Du hast den Generatorraum betreten. Hier musst du die Anzeige dazu bringen, auf 80 stehen zu bleiben. Dazu betätigst du die Schalter in dieser Reihenfolge: hoch, hoch, runter, hoch, runter.

Jetzt, da der Strom wieder regelmäßig fließt, kannst du auch das Parkhaus ganz im Westen des Ganges betreten. Obwohl der Raum sehr groß ist, findet sich hier nur eine grüne Heilpflanze und eine Tür auf der anderen Seite. Wenn du jetzt auf die Tür zugehst, werden Schüsse auf dich abgefeuert. Ada Wong stellt sich vor. Sie erzählt dir, dass sie einen Mann namens John sucht und dass sie es alleine nicht schafft, den Kleinbus zu verschieben. Hilf ihr und folge dem Gang, bis du kurz vorm anderen Ende Munition findest. Geh durch die Gittertür. In der hintersten Zelle befindet sich ein Mann. Ben, so heißt er, erzählt dir einiges von sich, lässt sich aber nicht dazu überreden, die Zelle zu verlassen.

Nachdem du es nicht geschafft hast, Ben zu überzeugen, mit dir zu kommen, verlässt du diesen Raum. Nimm dir aber vorher noch das

Werkzeug zum Öffnen von Kanaldeckeln mit. Geh anschließend durch die Tür, an der du vorhin vorbeigelaufen bist. Dort sind zwei Hunde in Zellen eingesperrt. Falls du die rote Heilpflanze benötigst, solltest du die Hunde erledigen, bevor du sie dir nimmst. Geh zum Kanaldeckel, öffne ihn und klettere hinunter in die Kanalisation.

Die Kanalisation

Hier unten folgst du dem Gang. Nimm dich vor den Spinnen in Acht, sie sind giftig. Am besten erledigst du sie aus sicherer Entfernung. Danach gehst du in den Lagerraum, den ersten Raum, auf den du stößt. Speichere dein Spiel, heile deine Vergiftungen mit der blauen Heilpflanze und nimm die Schachfiguren mit, wenn du den Raum verlässt. Geh in den Raum links von dir und deponiere die drei Figuren in dem Kästchen hinten links. Beim Verlassen des Raumes triffst du erneut mit Ada zusammen. Sie bittet dich, ihr zu helfen, in den Lüftungsschacht zu klettern. Von jetzt an kontrollierst du Ada für eine kurze Zeit.

Auf der anderen Seite des Lüftungsschachts gehst du zuerst nach rechts. Nachdem du die zwei Hunde erledigt hast, nimmst den Aufzug nach unten und sammelst dort die Munition für Leons Schrotflinte ein. Fahr wieder nach oben und geh in den Raum auf der linken Seite. Um auf die andere Seite zu gelangen, musst du zuerst alle Kisten in einer Reihe an die Wand schieben. Danach betätigst du den Schalter an der Kontrolltafel, so dass der Raum geflutet wird. Ist genug Wasser hineingelaufen, kannst du problemlos über die Kisten auf die andere Seite laufen. Nimm dir die Karte von der Wand und den Club-Schlüssel vom Regal. Anschließend läufst du zurück zum Lüftungsschacht. Eine Szene folgt, in der Ada erkennt, dass sie den Schacht nicht erreicht. Deshalb wirft sie Leon den Schlüssel und die Munition zu und sucht nach einem anderen Weg nach draußen.

Nachdem du nun wieder die Kontrolle über Leon hast, läufst du den ganzen Weg durch die Kanalisation und durch das Parkhaus

zurück zu dem Raum rechts in der Etage, den du noch nicht erkundet hast. Pass auf dich auf, denn sobald du das Parkhaus verlässt, werden dich zwei Licker angreifen, sei also vorbereitet. Begib dich in den Autopsie-Raum. Dort findest du eine Schlüsselkarte, die den anderen Raum, die Waffenkammer, auf dieser Etage öffnet. Hast du alle Untoten in dem Autopsie-Raum getötet, kannst du in die Waffenkammer gehen. Hier nimmst du normale Munition und Munition für die Schrotflinte mit. Weiterhin findest du in den Spinden noch ein Maschinengewehr und einen Rucksack, der es dir nun erlaubt, mehr Gegenstände mit dir herumzutragen. Falls du vorhast, das Spiel noch einmal als Claire durchzuspielen, solltest du dir überlegen, ob du ihr nicht einen oder gar beide Gegenstände überlässt. Dazu musst du sie aber liegen lassen.

Geh nun zurück in das Erdgeschoss des Präsidiums. Du kannst jetzt die Tür an der Treppe öffnen. Innen findest du die Magnum, Munition, Farbbänder und das Tagebuch des Wächters. Erinnerst du dich an den Gang mit der blauen Doppeltür? Das ist jetzt dein Ziel. Nimm unterwegs alle Heilpflanzen mit, die du finden kannst. Verlass den Raum, in dem du die Magnum gefunden hast, und folge dem Gang. Durchquere den folgenden Raum und geh hinter der Tür nach rechts. Lauf nach rechts um die Ecke, folge dem Gang durch eine Tür und lauf weiter geradeaus. In der letzten Ecke des Ganges auf der linken Seite befindet sich eine Tür. Öffne sie.

Du stehst in einem Raum, in dem sich ein Kamin und einige Lampen an der Wand befinden. Zünde das Feuer im Kamin an. Dann betätigst du die Schalter in dieser Reihenfolge: 12, 13, 11. Ein Zahnrad fällt aus dem Bild in der Ecke. Nimm es an dich. Außerdem findest du noch eine Filmrolle und ein Erste-Hilfe-Spray. Verlass den Raum und lauf zurück in die Eingangshalle. Folge den Gängen und geh durch die letzte Tür rechts. Du solltest auf jeden Fall immer eine kombinierte Superheilpflanze mit dir führen. Benutze die Magnum erst dann, wenn es wirklich sein muss, nämlich gegen Ende des Spiels.

In der Eingangshalle kletterst du die Feuerleiter hoch. Sei vorsichtig: Oben erwartet dich ein Licker. Hier oben gehst du nach links durch die braune Doppeltür in die Bibliothek. Steig die Treppe nach oben und geh durch die Tür. Du befindest dich jetzt auf dem Freigang im dritten Stockwerk. Geh durch die Tür, die sich öffnen lässt. Hier benutzt du die Kurbel in dem Loch in der Wand und steigst die von der Kurbel heruntergelassene Treppe nach oben. Schau dir die Zahnräder an der Wand an und setz das gefundene Zahnrad in das Getriebe ein. Eine Tür öffnet sich, und du kannst die letzte Schachfigur an dich nehmen. Untersuch die Öffnung genauer, und du stellst fest, dass du vor einem Schacht stehst. Rutsche den Schacht hinunter. Sobald du landest, wirst du Zeuge, wie Ben von dem Tyrant angegriffen wird. Du läufst zu ihm in den letzten Raum am Ende des Ganges. Dort erzählt er dir ein wenig von der Geschichte Umbrellas, bevor er stirbt.

Nachdem er gestorben ist, taucht noch einmal Ada auf. Sie gibt dir einen Brief vom Bürgermeister und verschwindet dann wieder. Du gehst jetzt in den Raum, in dem du die drei Schachfiguren deponiert hast, und setzt die letzte noch fehlende Figur ein. Dazu musst du wieder durch die Kanalöffnung klettern und durch den Gang laufen, in dem du die zwei Spinnen erledigt hast. Bevor du den Raum mit den Figuren betrittst, solltest du dich gut bewaffnen und auch einige Heilpflanzen bei dir haben. Denn sobald du einige Schritte in den Raum hineingegangen bist, stellt sich dein nächster Gegner in einer Sequenz vor. Stell dich genau vor das Monster, versuche, die kleinen Tierchen zu ignorieren, und schieß mit der Schrotflinte, was das Zeug hält. Nach etwa elf Schuss dürfte dieser Gegner besiegt sein, und du kannst die letzte Schachfigur in den Kasten einsetzen.

Geh durch die Tür. Ada wird sich dir anschließen, nachdem ihr euch über eure unterschiedlichen Auffassungen unterhalten habt. Folge dem Gang durch das Wasser und klettere auf den kleinen Absatz. Hier nimmst du dir die zwei blauen Heilpflanzen und gehst durch die Tür. Speicher dein Spiel erst einmal ab. Dann kannst du dir das Erste-Hilfe-

Spray aus dem Spind, Munition aus dem kleinen roten Tisch, das Fax des Kanalisationsmanagers vom Tisch und die Farbbänder neben der Schreibmaschine nehmen. Links neben dem roten Tisch siehst du einen Schrank, den du auf die Seite schieben kannst. Anschließend kletterst du die Leiter hinunter. Am Fuß der Leiter drehst du dich nach rechts. Dort befindet sich eine Lampe, die du mit dem Feuerzeug anzünden kannst. Dann kannst du dir die Munition für die Schrotflinte aus dem Regal nehmen. Im anderen Teil des Raumes findest du eine weitere Lampe, die du ebenfalls anzünden kannst. Hier findest du Munition für die Magnum auf dem Regal. Nachdem du die Leiter wieder hinauf geklettert bist, schnappst du dir das Erste-Hilfe-Spray und das Ventilrad und fährst mit dem Aufzug nach unten.

Unten triffst du auf eine weitere Überlebende, der auf dich schießt und dann verschwindet. Du übernimmst erneut die Steuerung von Ada und folgst der Person. Dabei nimmst du dir den Plan der Kanalisation von der Wand, springst anschließend ins Wasser, wendest dich nach links und kletterst die Leiter nach oben zum großen Ventilator. Lauf ganz schnell durch diese Passage, ohne dich um die Käfer zu kümmern. Wenn du an dem grünen Licht vorbeigelaufen bist, wirst du von der Frau von vorhin angeschossen. Eine lange Sequenz folgt, in der du von Annette Birkin erfährst, wie es zu der ganzen Katastrophe gekommen ist, an der ihr Mann William nicht ganz unschuldig ist. Dieser ist nämlich der Entwickler des furchtbaren G-Virus, den er im Auftrag von Umbrella entwickelt hat. Als Umbrella-Agenten sich den G-Virus mit Gewalt holen wollten und dabei William Birkin tödlich verletzten, injizierte er sich den Virus selbst und verwandelte sich in einen Tyrant. Dabei floss eine nicht geringe Menge der Virenflüssigkeit auf den Boden, wo Ratten damit in Kontakt kamen. So konnte sich der Virus rasend schnell weiterverbreiten. Im Laufe der Szene erfährt Ada außerdem, dass John, der Mann, nach dem sie gesucht hatte, tot ist.

Gegen Ende der Sequenz schlägt Ada ihre Gegnerin zu Boden. Nachdem du wieder die Kontrolle hast, läufst du über die Brücke und

kletterst die Leiter hinunter. Zu spät merkst du, dass sich etwas im Wasser bewegt, und Ada fängt an zu schreien. Was könnte sie wohl hier so erschreckt haben?

Du steuerst jetzt wieder Leon, der gerade wieder zu sich gekommen ist. Folge dem Weg, den Ada genommen hat, nur kletterst du die Leiter nicht nach oben, sondern läufst daran vorbei, bis du zu einer Nische kommst. Dort kletterst du aus dem Wasser und untersuchst die zwei Leichen. Du findest Munition für die Schrotflinte und eine Wolf-Medaille. Lauf jetzt in die entgegengesetzte Richtung bis zu einer Stelle, an der du entweder nach links oder nach rechts abbiegen kannst. Geh nach links. Wenn hier zwei Spinnen auf dich warten, bist du auf dem richtigen Weg. Allerdings musst du die Spinnen nicht unbedingt töten, du kannst auch versuchen, an ihnen vorbeizulaufen, nur bleib dann immer in Bewegung, sonst werden sie dich vergiften. Lauf durch die Tür und immer geradeaus, bis du zu einer Art Wasserfall kommst. Die Strömung ist zu stark, du kannst nicht weitergehen.

Zu deiner Rechten befindet sich ein Gerät, in das du die Wolf-Medaille einsetzen kannst. Dreh dich dann um, spring auf den kleinen Absatz und geh durch die Tür. Geh geradeaus in den Raum, und du wirst eine Stelle sehen, an der du das Ventilrad benutzen kannst. Gleich neben der Tür stehen auch noch zwei blaue Heilpflanzen. Hast du momentan mehr als zwei freie Plätze in deinen Inventar, kannst du die Pflanzen mitnehmen. Aber halt dir auf jeden Fall die letzten zwei Plätze frei, du wirst bald wissen warum. Nachdem du über die heruntergelassene Brücke gelaufen bist, benutzt du erneut das Ventilrad, diesmal bei einem blinkenden Licht. Die Brücke fährt wieder nach oben. Bist du erst einmal dort oben, wirst du froh sein, die Brücke wieder hinaufgeschickt zu haben.

In diesem Teil des Raumes findest du zwei grüne Heilpflanzen, Farbbänder und eine Schreibmaschine. Denke daran: Zwei Plätze müssen frei bleiben. Also laufe am besten einfach weiter durch die Tür.

Du bist jetzt in einem langen Gang. Nimm dir deine Pistole und ändere die Einstellung von automatisch in manuell, denn eigentlich sollten gleich ein oder zwei gezielte Schüsse ausreichen. Munition sparen ist immer eine gute Idee. Laufe den Gang entlang. Du kommst an einem grün blinkenden Licht vorbei. Merk dir den Standort gut, denn du musst bald diesen grünen Knopf drücken. Vorerst läufst du weiter den Gang entlang, bis du zu der Stelle kommst, an der Ada immer wieder ins Wasser schießt. Leon ruft nach ihr, sie schaut ihn aber nur erschrocken an. In diesem Moment erscheint ein riesiger Kiefer an der Wasseroberfläche, und ein Monsteralligator macht Jagd auf Leon.

Renne den Gang zurück zu dem Schaltknopf, der mittlerweile rot blinkt und betätige ihn. Die Gasflasche fällt auf den Boden des Ganges. Lass sie dort liegen und laufe weiter bis um die Ecke. Dort stellst du dich mit der Waffe in Position und wartest. In der Zwischenzeit hat das hungrige Tierchen die Flasche ins Maul genommen. Während es versucht, sie zu verschlingen, folgt es dir immer noch. Sobald der Alligator um die Ecke kommt, schießt du ein- oder zweimal gezielt auf die Gasflasche, und das Tier wird merken, was es von seiner Gefräßigkeit hat.

Ist der Alligator erledigt, stellst du deine Waffe wieder auf Automatik und läufst zu der Stelle, an der Ada ins Wasser gefeuert hat. Ein Notfalltor hat sich geschlossen, aber mit Hilfe des Schalters an der Seite kannst du das Tor problemlos öffnen. Ada wartet hier auf dich und wird dir nun folgen. Klettere die Leiter nach oben und gehe über die Brücke. Folge der Brüstung zu einem toten Polizisten. Durchsuche ihn, denn er hat die Adler-Medaille und ein Tagebuch eines Kanalarbeiters bei sich. Laufe auf der Brüstung zurück zu der Leiter neben dem großen Ventilator. Hier siehst du ein rotes Blinklicht, an dem du das Ventilrad benutzen kannst. Ohne das Ding wärest du ganz schön aufgeschmissen.

Der Ventilator hört langsam auf, sich zu drehen, und du kannst jetzt die Leiter hinaufklettern und durch die Passage laufen. Auf der anderen

Seite gehst du zu dem Gerät, in das du schon die Wolf-Medaille eingesetzt hast, und setzt die Adler-Medaille an ihren Platz. Dazu folgst du dem Gang und biegst nach links ab. Ganz am Ende des Ganges ist der kleine Wasserfall. Hast du die fehlende Medaille eingesetzt, hört das Wasser auf zu fließen, und du kannst durch die Tür dahinter gehen.

In diesem Gang sieht es wüst aus, überall Rohre und viel Dreck. Folge dem Gang zu der Seilbahn. Du wirst schon im Gang merken, dass irgendetwas dich verfolgt und gegen die Wände schlägt. An der Seilbahn betätigst du den roten blinkenden Schalter und steigst ein. Die Seilbahn bewegt sich, und du merkst schnell, dass sich ein blinder Passagier eingeschlichen hat. Der Tyrant macht sich auf dem Dach bemerkbar. Verschwende hier bloß nicht deine Munition, das bringt überhaupt nichts. Ada wird von selbst auf den Tyrant schießen. Nimm dich nur vor seiner Faust in Acht. An dem Dreck, der von der Decke rieselt, siehst du immer ein paar Sekunden vorher, an welcher Stelle der Tyrant durch das Dach schlagen wird. Diesmal verschwindet der Tyrant noch von selbst, bevor die Seilbahn zum Stillstand kommt. Du bist bei der leerstehenden Fabrik angekommen.

Die leerstehende Fabrik

Steige aus der Bahn und gehe nach links. Dort siehst du ein Feuergeschütz. Benutze dein Feuerzeug, und eine Fackel wird abgefeuert, in deren Lichtschein du etwas Glänzendes auf dem Boden erblickst. Hebe es auf. Es ist ein kleiner Schlüssel, den du später brauchst, um dir aus einem Spind die Aufrüstungsteile für die Magnum zu holen. Als nächstes gehst du durch die Tür in einen langen Gang. Hier lungern einige Zombies herum. Sei ehrlich, du hast sie doch auch schon vermisst. Erledige sie, aber sei vorsichtig, denn an der Ecke kommen die Untoten von beiden Seiten. Gehe dann nach rechts. Schau dir an, was die Zombies bewacht haben: die Aufrüstungsteile für die Schrotflinte. Laufe jetzt in die entgegengesetzte Richtung durch die Tür. Hier warten auch wieder einige Zombies auf dich. Laufe um die

Ecke zu der Blutlache, erledige mit der Pistole den Zombie, der von rechts kommt, und schnappe dir danach deine Schrotflinte. Laufe ein wenig nach rechts und töte beide Zombies mit einem Schuss. Um den letzten Zombie zu erwischen, kannst du dir wieder deine Pistole nehmen.

Klettere die Leiter nach oben und atme erst einmal tief durch. Du bist in einem Speicherraum, in dem du einige sehr nützliche Gegenstände findest, nämlich Schrotpatronen, Magnum-Patronen, ein Erste-Hilfe-Spray im Glasschrank und zwei Farbbänder. Speicher auf jeden Fall ab, denn bald geht's rund. Lege alles Unnötige ab und nimm dir die Magnum und die Magnum-Patronen mit. Ein Platz in deinem Inventar muss leer bleiben, damit du unterwegs noch einen Schlüssel mitnehmen kannst. Wünschenswert wäre es, wenn du zu diesem Zeitpunkt noch etwa 30 Schuss Munition für die Pistole, etwa 20 Schuss Munition für die Schrotflinte und noch alle Munition für die Magnum hast, denn bald wirst du dem Tyrant das erste Mal gegenüberreten.

Verlasse den Raum, und du läufst in eine große Halle. Links im hinteren Teil findest du noch etwas Munition und eine Karte. Laufe nun zu dem orangefarbenen Waggon, der auf einer Plattform steht. Dort siehst du ein rotes Blinklicht. Wenn du versuchst, die Plattform zu bewegen, teilt man dir mit, dass du zuerst den Schlüssel für das Steuerpult benötigst. Gehe in den Waggon und nimm dir an der hinteren Wand rechts den Schlüssel. Damit kannst du die Plattform aktivieren. Drücke anschließend die Starttaste, und die Plattform bewegt sich nach unten.

Sobald sich die Plattform in Bewegung setzt und du im Waggon bist, taucht dein großer Freund wieder auf. Diesmal schafft er es, Ada zu verletzen. Das kannst du nicht auf dir sitzen lassen, deshalb begibst du dich nach draußen auf die Plattform, um den Tyrant zu bekämpfen. Bewaffne dich vorher mit der Magnum, denn sobald du draußen bist und dich ein wenig umschaust, springt der Tyrant vom Dach des

Waggon auf dich zu. Renn so weit wie möglich von ihm weg, dreh dich um und feuere auf ihn. Vergiss nicht, dass du nach acht Schuss nachladen musst. Eigentlich müssten aber acht Treffer ausreichen, den Tyrant zu erledigen. Denk auch daran, dich gelegentlich zu heilen. Nachdem du den Tyrant besiegt hast, läufst du zurück zu Ada und bringst sie in einen Speicherraum auf der Etage, in der die Plattform angehalten hat.

Das geheime Labor

Verstau am besten alles außer der Schrotflinte und der Munition in der Truhe, nachdem du die Gegenstände im Speicherraum eingesammelt und dein Spiel gespeichert hast. Verlasse den Raum und durchquere den nächsten. Jetzt hast du die Wahl zwischen einem blauen und einem roten Gang. Laufe zuerst den blauen Gang entlang an den ersten beiden Türen vorbei zu einer Tür, die mit einer Schicht Eis bedeckt ist. In dieser Kühlkammer nimmst du dir auf der linken Seite das Erste-Hilfe-Spray und den Sicherungsbehälter daneben. Diesen setzt du in den Roboterarm auf der anderen Seite des Raumes ein, und du erhältst die Hauptsicherung. Gehe mit der Hauptsicherung zurück zu der Stelle, an der sich der blaue und der rote Gang trennen. Hier kannst du die Sicherung in den Generator einsetzen, und die Stromversorgung für diese Etage ist eingeschaltet.

Folge nun dem roten Gang zu einer Tür, öffne sie mit dem Schalter und erledige schnell die zwei Pflanzenmenschen, bevor sie dich mit ihrer Säure töten. Laufe den Gang nach rechts und geh durch die letzte Tür. In diesem Schlafrum findest du eine Anleitung für die Sicherheit im Labor, einen Flammenwerfer im Schrank, zwei blaue Heilpflanzen und einen Zugangscode (NEMESIS). In der Ecke des Raumes siehst du eine lebende Pflanze, die einen stark an die Riesenpflanze 42 aus dem ersten Teil erinnert. Zu deinem Glück hat der Tote, der hier liegt, Benzin über sich und über die Pflanze geschüttet. Du brauchst also nur noch dein Feuerzeug rauszuholen und das Benzin zu entzünden. Nachdem die Pflanze verbrannt ist, kannst du durch den Lüftungsschacht in den

Nebenraum kriechen. Dort solltest du sofort die beiden Licker erledigen, die auf Beute warten. Danach kannst du die Schrotmunition und das Farbband an dich nehmen.

Verlasse den Raum, beseitige die zwei Pflanzenmenschen und laufe zurück zu dem Speicherraum. Dabei musst du an einer Stelle vorbei, an der einige nackte Zombies ihr Unwesen treiben. Erschieße sie alle. Versuche dabei aber, so wenig Munition wie möglich zu verbrauchen. Zurück im Speicherraum bemerkst du, dass Ada verschwunden ist. Ohne dir viele Gedanken zu machen, solltest du abspeichern und dich heilen, falls nötig. Danach gehst du wieder in den roten Gang. An der Stelle, an der dich die Pflanzenmenschen angegriffen haben, gehst du nach links zu der Tür. Dahinter befindet sich eine Plattform, auf der sich eine Riesenpflanze niedergelassen hat. Benutze hier den Flammenwerfer und klettere anschließend die Leiter hinunter.

Gehe durch die Tür. Im anschließenden Gang musst du erst den Licker töten, der sich von der Decke fallen lässt, danach die zwei weiteren, die um die Ecke kriechen. Heile dich mit Hilfe der Heilpflanzen, die du findest, und laufe weiter, bis du zu dem MO-Terminal kommst. Hier gehst du nicht nach rechts, sondern halb links und dann durch die Tür. Du bist jetzt in einem runden Raum. Gehe bis ans Ende, und du findest links eine Karte, eine Truhe und eine Schreibmaschine. Speichere ab, nimm dir den kleinen Schlüssel und gehe durch die Tür. Folge dem Gang bis zu einer Abzweigung. Rechts siehst du eine Art Nest. Gehe noch nicht dorthin, sondern halte dich links und gehe durch die braune Tür.

In dem Spind, den du mit dem Schlüssel aufschließen kannst, befinden sich die Aufrüstungsteile für die Magnum. In dem anderen Teil des Raumes befindet sich außer vielen Zombies auch noch eine Umbrella-Schlüsselkarte, die du an dich nehmen musst. Sie dürfte leicht zu finden sein, denn sie leuchtet. Du kannst jetzt diesen Raum verlassen und den Raum betreten, vor dem du das Nest gesehen hast.

Drinne tötest du die Riesenmotte und läufst zu dem Computer. Die Larven musst du auch erschießen, sonst erhältst du keinen Zugang zum Computer. Wenn der Computer dich nach dem Zugangscode fragt, gibst du NEMESIS ein. Alles weitere erledigt er automatisch.

Du musst nun zurück die Leiter hoch und in den blauen Gang. Dazu läufst du erst einmal bis zu der Truhe. Wenn du möchtest, kannst du auch noch einmal abspeichern. Dann, hoffentlich hast du dir einige Superheilpflanzen gemixt, gehst du durch den Gang in Richtung Leiter. Die Schlüsselkarte solltest du bei dir haben. Nimm dich vor dem Licker in Acht, der sich von der Decke fallen lässt. Klettere die Leiter nach oben und begib dich zu dem blauen Gang. Hier kannst du mit der Schlüsselkarte den verbleibenden Raum öffnen. Töte mit deiner Pistole – die Munition nützt dir nachher nicht mehr viel – alle Zombies und greif dir das Erste-Hilfe-Spray und die MO-Diskette.

Beim Verlassen des Raumes triffst du auf Annette Birkin, die dir unter anderem erzählt, dass Ada eine Spionin ist. Nach der Sequenz geht der Alarm los, und alle Beschäftigten sollen sich auf der unteren Plattform einfinden. Geh den weißen Gang entlang zum Speicherraum, speichere ab und nimm dir die Magnum mit Munition, die Schrotflinte mit Munition und die MO-Diskette. Die restlichen Plätze füllst du mit Superheilpflanzen oder Erste-Hilfe-Sprays auf. Verlasse den Speicherraum und folge dem roten Gang. Ada wird sich dir in den Weg stellen und den G-Virus verlangen. Eine Szene folgt, in der Ada getötet wird.

Laufe weiter, die Leiter hinunter und durch die Gänge bis zu der unteren Plattform. Hier leuchtet ein rotes Licht, das besagt, dass du die MO-Diskette hier einlegen sollst, damit du den Fahrstuhl betreten kannst, der dich aus diesem Gebäudekomplex hinausbringt. Hoffentlich hast du noch etwas Munition übrig, denn auf dem Weg zur Plattform musstest du sicher einige Lickers und Zombies aus dem Weg räumen. Nachdem du die Diskette eingelegt hast, läufst du den Gang entlang in

Richtung Fahrstuhl. Bereite dich auf deinen Kampf mit dem Tyrant vor. Sieh zu, dass du bei bester Gesundheit bist.

Aktiviere den Fahrstuhl mit dem roten Knopf, und der Tyrant wird sich vor dir durch die Decke fallen lassen. Laufe so weit wie möglich von dem Monster fort und feuere dann auf ihn, was das Zeug hält. Nach einer Weile wird sich der Tyrant verwandeln, und der Final-Tyrant wird dir gegenüberstehen. Dieser ist wesentlich schneller und stärker als der erste. Pass auf deine Gesundheit auf, wenn du dich ihm näherst. Am besten bleibst du bei dem Final-Tyrant immer in Bewegung und schießt, wann immer du kannst. Irgendwann ist auch er besiegt. Danach gehst du zum Fahrstuhl, und das Spiel übernimmt für dich, denn deine Arbeit ist getan. Du kannst jetzt die Endsequenz genießen und dich darauf vorbereiten, das ganze Szenario noch einmal mit Claire zu durchlaufen.

3. Secrets

Brad

Wenn du dich nicht mehr daran erinnerst, wer Brad ist: Er war die Person im ersten Teil, die von den Krähen zu Tode gehackt wurde, an der Stelle, an der Jill die Bazooka findet. Um ihn zu treffen, musst du ein neues Spiel starten und zum Polizeipräsidium laufen, ohne einen Gegenstand aufzuheben. Auf dem Grundstück des Reviers gehst du unten durch die Unterführung. Dort triffst du auf Brad, der als Zombie hier unten seine Kreise zieht. Erschieß ihn. Er kann aber ein paar Kugeln mehr vertragen als seine Artgenossen. Du kannst, sofern du keinen Gegenstand auf dem Weg aufgehoben hast, auch erst ins Revier gehen und dich dort mit genügend Munition eindecken, bevor du dich ihm in den Weg stellst. Hast du ihn erledigt, findest du in seiner Kleidung einen kleinen Spezialschlüssel, der es dir erlaubt, in der Dunkelkammer den Spind zu öffnen und deine Klamotten zu wechseln.

Waffen

Als Bonus kannst du insgesamt drei Waffen erhalten:

- ① Maschinenpistole. Dazu musst du alle Szenarios durchspielen, ohne auch nur ein Erste-Hilfe-Spray zu benutzen.
- ② Gatling Gun. Hast du diese Waffe, brauchst du dich vor keinem der Zombies mehr zu fürchten. Sie hat eine enorme Durchschlagskraft. Du bekommst die Waffe, wenn du während des ganzen Spieles kein einziges Mal abspeicherst.
- ③ Raketenwerfer. Obwohl diese Waffe etwas langsam ist, ist sie doch ein Hammer. Du bekommst sie, wenn du alle vier Szenarios durchgespielt und für keines länger als zwei Stunden und dreißig Minuten gebraucht hast. Na, dann viel Spaß!

Geheimagent "Hunk"

Du bist in diesem Minispiel ein Umbrella-Agent namens Hunk, der die Aufgabe hat, den G-Virus lebend zu Umbrella zurückzubringen. Du kannst das Spiel natürlich erst spielen, wenn du alle anderen Szenarios erfolgreich durchlaufen hast. Dieses Spiel ist extrem schwer. Du hast nur wenig Munition, musst dafür aber viel mehr Zombies bekämpfen. Du brauchst hier mehr Grips als Munition, um erfolgreich zu sein.

Geheimagent "Tofu"

Noch schwerer als das letzte Minispiel. Du bist wieder ein Umbrella-Agent, der sein Spiel durchlaufen und sich den Gegnern stellen muss. Bewaffnet bist du nur mit einem Messer, alle anderen Waffen scheiden hier aus. Dieser Teil ist wirklich extrem, extrem, extrem schwierig, aber du wirst das schon schaffen.

4. Briefe, Berichte etc.

Datei 02 BUNDESPOLIZEI ABT. INTERNE ANGELEGENHEITEN, ERMITTLUNGSBERICHT

**Mr. Chris Redfield
Raccoon City
S.T.A.R.S.-EINHEIT**

Durch ihr Ersuchen haben wir interne Untersuchungen durchgeführt und sind auf folgende Informationen gestoßen: 1) Betreffend den G-Virus, der momentan bei Umbrella Inc. in der Entwicklungsphase ist. Bis jetzt gibt es keinerlei Hinweise, dass der Virus überhaupt existiert. Wir werden mit unseren Ermittlungen fortfahren. 2) Betreffend Mr. Brian Irons, Leiter der Raccoon City Polizeibehörde. Über den Zeitraum der letzten fünf Jahre ist uns bekannt, dass Mr. Irons eine große Menge an Bestechungsgeldern von Umbrella Inc. erhalten hat. Augenscheinlich war er an der Vertuschung des Vorfalles im Herrenhaus beteiligt sowie an einigen anderen Vorkommnissen, an denen auch Umbrella Inc. direkt beteiligt gewesen zu sein scheint. Während seiner Zeit als Student wurde Mr. Irons wegen des Verdachts der Vergewaltigung in zwei verschiedenen Fällen verhaftet. Als Folge der Anschuldigungen musste er sich einem psychiatrischen Gutachten unterziehen, doch auf Grund von Indizienbeweisen und wegen seinem akademischen Grad in der Psychiatrie wurden die Anklagepunkte fallen gelassen. Dadurch erfordert ein Umgang mit ihm ein höchstes Maß an Vorsicht.

**Jack Hamilton
Abteilungsleiter
Interne Ermittlungen
Vereinigte Staaten Bundespolizeibehörde**

END

Datei 20 TAGEBUCH DER CHEFSEKRETÄRIN – A

6. April

Heute habe ich versehentlich eine der Steinstatuen im zweiten Stockwerk verschoben, als ich mich dagegen gelehnt habe. Der Chef hat getobt, als er es heraus gefunden hat. Ich schwöre, er hätte mich beinah in der Luft zerrissen, so wie er mich angeschrien hat, dass ich diese Statuen ja nie mehr anfassen soll. Wenn das für ihn so wichtig ist, warum hat er die Statuen dann so offen hingestellt...

7. April

Ich habe mir sagen lassen, dass alle Kunstwerke aus der Sammlung vom Chef Raritäten sind, die einen Wert von mehreren hunderttausend Dollar haben. Ich weiß nicht, welche Sache mich mehr wundert, wo er dieses geschmacklose Zeug findet oder wo er das Geld dafür auftreibt?

10. Mai

Ich habe mich heute gar nicht gewundert, als der Chef mit noch so einem riesigen Bild in seinen Händen hereinkam. Dieses Bild hat mich sehr beunruhigt. Es zeigt eine nackte Person, die erhängt wurde. Der Ausdruck auf dem Gesicht des Chefs, als er das Bild betrachtete, hat mich abgestoßen. Der Grund, warum jemand so etwas als Kunstwerk bezeichnet, übersteigt mein Fassungsvermögen.

END

Datei 21 TAGEBUCH DER CHEFSEKRETÄRIN – B

8. Juni

Gerade als ich das Büro des Chefs aufgeräumt habe, kam er mit einem wütenden Gesichtsausdruck hereingestürzt. Obwohl ich erst seit zwei Monaten hier arbeite, ist das bereits das zweite Mal, dass ich ihn so erlebe. Das letzte Mal war es, als ich eine der Statuen angestoßen

habe, doch dieses Mal sah er noch erregter aus. Ich habe für einen Moment ernsthaft daran geglaubt, dass er mir wehtun würde.

10. Juni

Der Chef hat sich die ganzen letzten zwei Tage in seinem Büro eingeschlossen. Nichts kann ihn dazu bewegen, sein Zimmer zu verlassen. Langsam kursieren die ersten Gerüchte.

15. Juni

Endlich habe ich herausgefunden, was der Chef die ganze Zeit versteckt hat. Wenn er herausfindet, dass ich es weiß, wird mein Leben in ernster Gefahr sein. Es ist schon sehr spät, aber ich muss wohl einen Tag nach dem anderen meistern.

END

Datei 01 TAGEBUCH VON CHRIS

8. August

Heute habe ich noch einmal mit dem Chef gesprochen. Er hat sich geweigert, mir zuzuhören, obwohl ich mit Sicherheit sagen kann, dass Umbrella seine T-Virus-Forschung in diesem Herrenhaus durchgeführt hat. Jeder, der damit in Kontakt kommt, verwandelt sich in einen Zombie. Leider wurden alle belastenden Beweise bei der Explosion des Herrenhauses zerstört. Da so viele Stadtbewohner bei Umbrella beschäftigt sind, möchte hier keiner über den Zwischenfall sprechen. Es sieht so aus, als ob mir die Möglichkeiten ausgehen.

17. August

Wir haben viele Hinweise erhalten, dass im ganzen Stadtgebiet seltsame Kreaturen an den verschiedensten Stellen auftauchen. Das ist bestimmt das Werk von Umbrella.

24. August

Durch die Mithilfe von Jill und Barry habe ich endlich Informationen erhalten, die äußerst wichtig für diesen Fall sind. Umbrella hat mit der Erforschung des neuen G-Virus begonnen, der eine Variation des ursprünglichen T-Virus ist. Haben die nicht schon genug Schaden angerichtet ? Wir haben darüber geredet und uns entschieden, nach Europa zum Umbrella-Hauptquartier zu fliegen. Um meine Schwester Claire nicht in Gefahr zu bringen, kann ich ihr nichts von dieser Reise erzählen. Claire, bitte verzeihe mir.

END

Datei 16 MITTEILUNG EINES FORSCHERS**An alle, die es angeht:**

Ich habe mein Schicksal besiegelt... Ich habe den Schlüssel verloren, der so wichtig für mein Überleben ist. Ohne diesen Schlüssel ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Zombies zu mir gelangen und ich einer von ihnen werde. Ich kann den Gedanken nicht ertragen, andere zu infizieren, wenn es letzten Endes geschieht. Wenn ich mich doch nur daran erinnern könnte, wo ich den Schlüssel gelassen habe... Es ist unabwendbar, dass ich von den Zombies erwischt und infiziert werde... Bevor all dies passieren wird, ist hier noch eine wichtige Mitteilung: Falls Sie zufällig in diesem Komplex den Schlüssel finden sollten, begeben Sie sich sofort zum Labor. Es könnte vielleicht Ihre einzige Chance sein.

END

Datei 17 FAX AN DEN LEITER DER KANALISATION**Benutzerliste der angeschlossenen Einrichtung –**

Jeden ersten und dritten Mittwoch im Monat wird Angelica Margaret, die Wartungsleiterin, die Anlage benutzen. Sorgen Sie dafür, dass in dieser Zeit die Luftfeuchtigkeit gesenkt wird, indem der Ventilator eingeschaltet wird, denn die Ausrüstung, die sie benutzt, reagiert anfällig auf Wasserdampf. Am 18. jedes Monats wird der chemische Transporteur Don Weller die Anlage benutzen. Die Chemikalien, die er transportiert, sind äußerst flüchtig, deshalb ist extreme Vorsicht bei ihrem Transport geboten. Am 6. und 16. jedes Monats wird Brian Irons, der Polizeichef, die Anlage aufsuchen, um an den regelmäßigen Treffen im Labor teilzunehmen. Am vierten Freitag jedes Monats wird William Birkin die Anlage benutzen, um hier ein Trainingsseminar für die Chicagoer Niederlassung der Umbrella Inc. abzuhalten. Da die Wahrscheinlichkeit eines Anschlages auf das Leben von Dr. Birkin sehr hoch ist, sollten alle Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, sein Leben zu beschützen. Sie werden rechtzeitig über alle weiteren Besucher und deren Besuchszeiten informiert werden. Führen sie diese Personen sicher zu ihren Zielorten. Wir erwarten, dass Sie ihr Bestes tun werden.

Charles Coleman
Schriftführer
Umbrella Hauptquartier

END

Datei 18 TAGEBUCH DES LEITERS DER KANALISATION

28. Juni

Es ist schon eine Weile her, aber heute habe ich Don gesehen, wir haben uns nach der Arbeit unterhalten. Er hat mir erzählt, dass er bis gestern krank im Bett gelegen hat. Eigentlich überrascht mich das

überhaupt nicht, wenn man bedenkt, wie lange er schon hier arbeitet. Er schwitzte wie verrückt und kratzte sich die ganze Zeit, während wir uns unterhalten haben. Als ich ihn gefragt habe, ob ihm heiß sei, schaute er mich nur seltsam an. Was fehlt ihm nur?

7. Juli

Polizeichef Irons besucht neuerdings sehr oft das Labor. Ich habe keine Ahnung, was er dort macht, aber er sieht immer sehr grimmig aus. Der Ausdruck auf seinem Gesicht wirkt sogar noch beunruhigender als sonst... Ich glaube, der Grund ist die unmögliche Forderung von Dr. Birkin. Der Polizeichef hat meine vollste Sympathie. Das hat er nicht verdient, nach allem, was er für die Stadt getan hat.

21. Juli

Ich komme selten zum Trinken, weil ich die Friedhofsschicht habe. Aber glaubt ja nicht, dass ich mich darüber beschwere, schließlich verdiene ich so meinen Lebensunterhalt. Ich habe heute den Neuen gesehen, der im Labor arbeitet. Er ist groß, schlank und gut gekleidet. Sein jährlicher Bonus ist bestimmt höher als mein normales Gehalt. Die Welt ist eben nicht gerecht...

16. August

Polizeichef Irons kam heute sehr spät und schaute noch grimmiger aus als sonst. Ich habe versucht, mit ihm ein wenig herumzualbern, um ihn aufzumuntern, aber er war überhaupt nicht erfreut darüber. Er hat seine Pistole gezogen und gedroht, mich zu erschießen. Ich habe es geschafft, ihn zu beruhigen, aber der Kerl muss einige ernste Probleme haben. Er weiß, dass er das Labor nur mit meiner Hilfe und der Medaille betreten kann. Ist es das, was der Polizeichef unter "dienen und beschützen" versteht?

21. August

William hat mir mitgeteilt, dass die Polizei und die Medien mit der Untersuchung der Angelegenheiten von Umbrella begonnen haben. Er

hat gesagt, dass die Untersuchungen im ganzen Stadtgebiet durchgeführt würden und dass durchaus die Möglichkeit bestehe, dass sogar die Kanalisation durchsucht wird. Er möchte, dass alle Unternehmungen Umbrellas in der Kanalisationsanlage eingestellt werden, bis die Ermittlungen abgeschlossen sind. Die Kanalisation wird noch zum Durchqueren benutzt, aber er hat sehr deutlich gemacht, dass ich äußerst vorsichtig sein müsse. Falls irgendjemand von diesem Unternehmen erfahre, sei ich meinen Job los.

END

Datei 19 TAGEBUCH DES POLIZEICHEFS

23. September

Es ist alles vorbei. Diese Dummköpfe bei Umbrella haben es endlich geschafft... Trotz all ihrer Versprechungen haben sie meine Stadt zu Grunde gerichtet. Bald werden alle Straßen von Zombies heimgesucht werden. Ich fange langsam an zu glauben, dass sogar ich mich infiziert habe. Wenn sich das als wahr herausstellen sollte, werde ich jeden in dieser Stadt töten.

24. September

Ich hatte Erfolg und habe Verwirrung unter der Polizei ausgelöst, genau so, wie ich es geplant habe. Keiner von außen wird zu Hilfe eilen, dafür habe ich gesorgt. Mit den Verzögerungen bei den Polizeimaßnahmen wird es keinem gelingen, die Stadt lebend zu verlassen. Ich habe persönlich dafür gesorgt, dass alle Fluchtwege aus diesem Gebäude nach außen versperrt werden. Es gibt noch einige Überlebende, die versuchen, über die unteren Etagen zu entfliehen, aber ich werde dafür sorgen, dass niemand entkommt.

26. September

Ich habe meine Meinung geändert und werde nun selbst auf die Jagd nach den Überlebenden in diesem Revier gehen. Vor weniger als einer Stunde habe ich Ed von hinten mitten durch das Herz geschossen. Ich habe ihn beobachtet, wie er sich vor Schmerzen in seinem eigenen Blut gewunden hat. Der Ausdruck auf seinem Gesicht war hervorragend. Als er starb, starrte er mich mit weit aufgerissenen Augen an. Es war wunderschön. Ich frage mich, ob die Tochter des Bürgermeisters noch am Leben ist? Ich habe sie entkommen lassen, damit ich nachher in den Genuss gelange, sie zu jagen. Ich werde mich an meiner neuen Trophäe erfreuen. Ja, für immer in der Pose erstarrt, die ich für sie ausgesucht habe.

END

Datei 10 FILM B

Aufgenommen vor dem Arukas. Verwandlung zu einem Zombie innerhalb von zwei Stunden. Das Subjekt klagte über schlimme Erregungen der Oberhaut in Verbindung mit dem Gefühl der Übelkeit bis zu dem Zeitpunkt, an dem es das Bewusstsein verlor. Bild von R. Lambert.

Datei 11 FILM C**Entwicklungscod: T-103**

Aufgrund der beschleunigten Metabolismen im Vergleich zur frühen 00-Serie besitzt dieses Subjekt exemplarische regenerative Kapazitäten.

END

Datei 12 TAGEBUCH DES NACHTWÄCHTERS**25. August**

Ich habe seit Jahren den blauen Himmel wieder gesehen, aber richtig aufgemuntert hat es mich nicht. Ich wurde von dem Polizeichef abgemahnt, weil ich meine Pflichten vernachlässigt habe, als ich auf dem Uhrturm war. Da ist nur eine Sache, die ich immer noch nicht verstehe. Der Polizeichef war mehr darüber besorgt, dass ich auf dem Turm war, als dass ich meine Pflichten vernachlässigt habe. Warum ist der Zugang zum Uhrturm überhaupt verboten?

19. September

Ich habe neulich mit dem alten Mann gesprochen, der draußen auf dem Schrottplatz arbeitet. Sein Name ist Thomas. Er ist ein ruhiger Zeitgenosse und scheint das Schachspiel zu genießen. Er hat sogar einen speziellen Schlüssel samt Schloss entwickelt, der Teile von Schachfiguren enthält, und zwar für eine der Türen der Verwertungsanlage. Wir haben vor, morgen Nacht eine Partie Schach zu spielen. Ich frage mich, wie gut er spielen wird. Eine Sache, die mich an ihm stört, ist die Tatsache, dass er sich ständig kratzt. Ob er wohl eine Hautkrankheit hat, oder ist er nur unhöflich?

23. September

Thomas ist ein viel besserer Spieler, als ich gedacht habe. Ich bin immer davon ausgegangen, dass ich ein ziemlich guter Spieler bin, aber Thomas hat mich ganz schön vorgeführt. Eigentlich gibt es nur eine Sache, die seiner Fähigkeit Schach zu spielen gleichkommt, nämlich sein Appetit. Während des ganzen Spieles hat der Kerl nur vom Essen geredet. Er hat sich ziemlich gesund angehört, aber irgendwie sah er nicht okay aus. Ich frage mich, ob mit ihm alles in Ordnung ist.

26. September

Eigentlich wollten wir eine erneute Partie Schach spielen, aber wir mussten es verschieben, denn Thomas hat sich nicht wohl gefühlt. Er

hat aufgehört, mich zu treffen. Ich habe ihm gesagt, dass er sich ausruhen soll, denn er sieht aus wie der lebendige Tod. Er bestand darauf, dass es ihm gut ginge. Aber er hatte wirklich Probleme, das konnte ich erkennen. Während ich darüber nachdenke... in der letzten Zeit fühle ich mich auch nicht so gut...

END

Datei 13 PATROUILLEN-BERICHT

– Patrouillen-Bericht –

20. September, 21:30 Uhr, Bericht von Sgt. Neil Carlsend

Wir haben einen Bericht erhalten über eine verdächtige Person, die sich in der Kanalisation in den Außenbezirken herumtreiben soll. Ich habe das Gebiet durchsucht und die Person gefunden, aber sie ist davongelaufen, bevor ich sie befragen konnte. Ich habe folgende Gegenstände entdeckt: *eine kleine Menge C4-Plastiksprengstoff, *einen elektronischen Zünder, *9.19 Parabol-Geschosse und *ein Infrarotgerät (zerbrochen).

END

Datei 03 MEMO AN LEON

An Leon S. Kennedy

Gratulation zu Ihrer Versetzung zum Raccoon City-Polizeiapparat. Wir freuen uns darauf, Sie zu einem Teil unseres Teams zu machen, und wir versprechen, gut auf Sie aufzupassen. Willkommen an Bord!
Abs.: Alle Mitglieder des Raccoon City-Polizeiapparates

END

Datei 04 POLIZEIMEMORANDUM**23.08.1998**

Diese Mitteilung soll alle von den neuesten Verlegungen des Materials, die im Zuge der Neuordnung des Reviers stattgefunden haben, in Kenntnis setzen. Der Safe mit dem vierstelligen Zahlencode ist aus dem S.T.A.R.S.-Büro im zweiten Stockwerk in das östliche Büro im ersten Stockwerk verlegt worden. "4542"

Verbindungsmann des Raccoon City-Polizeireviers

END**Datei 05 OPERATIONSBERICHT****- Operationsbericht -****26. September**

Unerwarteterweise wurde das Raccoon City-Polizeirevier von Zombies angegriffen. Viele sind dabei verletzt und noch mehr getötet worden. Während des Angriffes wurde unsere Kommunikationsanlage zerstört, so dass wir den Kontakt nach außen verloren haben. Wir haben uns zur Durchführung einer Operation entschieden, die sowohl alle möglichen Überlebenden retten als auch eine Ausbreitung der Katastrophe über die Stadtgrenzen hinaus verhindern soll. Die Einzelheiten der Unternehmung lauten wie folgt:

Sicherung der Waffen und der Munition. Polizeichef Irons hat seine Sorge über das Problem des Terrorismus nach einer Reihe von ungelösten Zwischenfällen in der Gegenwart zum Ausdruck gebracht. Am Tag vor dem Angriff hat er die Entscheidung getroffen, dass alle Waffen im gesamten Revier verstreut und umgelagert werden sollen, damit die mögliche Beschlagnahme verhindert wird.

Unglücklicherweise hat es uns diese Entscheidung äußerst schwierig gemacht, alle Orte, an denen sich Waffen befinden, ausfindig zu machen. Es ist unsere Priorität, die verstreute Munition zu finden und

die Waffenkammer zu öffnen. Wie schon erwähnt, wird es äußerst schwierig werden, alles abzusichern. Wie dem auch sei, eine annehmbare Menge verbleibt in der unterirdischen Waffenkammer. Leider wird die Person vermisst, welche die Schlüsselkarte zu der Waffenkammer verwahrt, und wir waren noch nicht in der Lage, den Schlüssel ausfindig zu machen.

In einigen der Bereichen funktionieren nach dem Kampf die elektronischen Schlösser nicht mehr. Unsere oberste Priorität ist es außerdem, die Stromversorgung im Generatorraum wiederherzustellen und die Schlösser zu sichern.

27. September

13:00 Uhr

Die westliche Barrikade ist durchbrochen worden, und ein weiterer Austausch hat stattgefunden. Wir haben die Verwundeten zeitweise im Raum für beschlagnahmte Sachen im ersten Stockwerk untergebracht. Zwölf weitere Personen wurden im Kampf verwundet.

28. September

2:30 Uhr

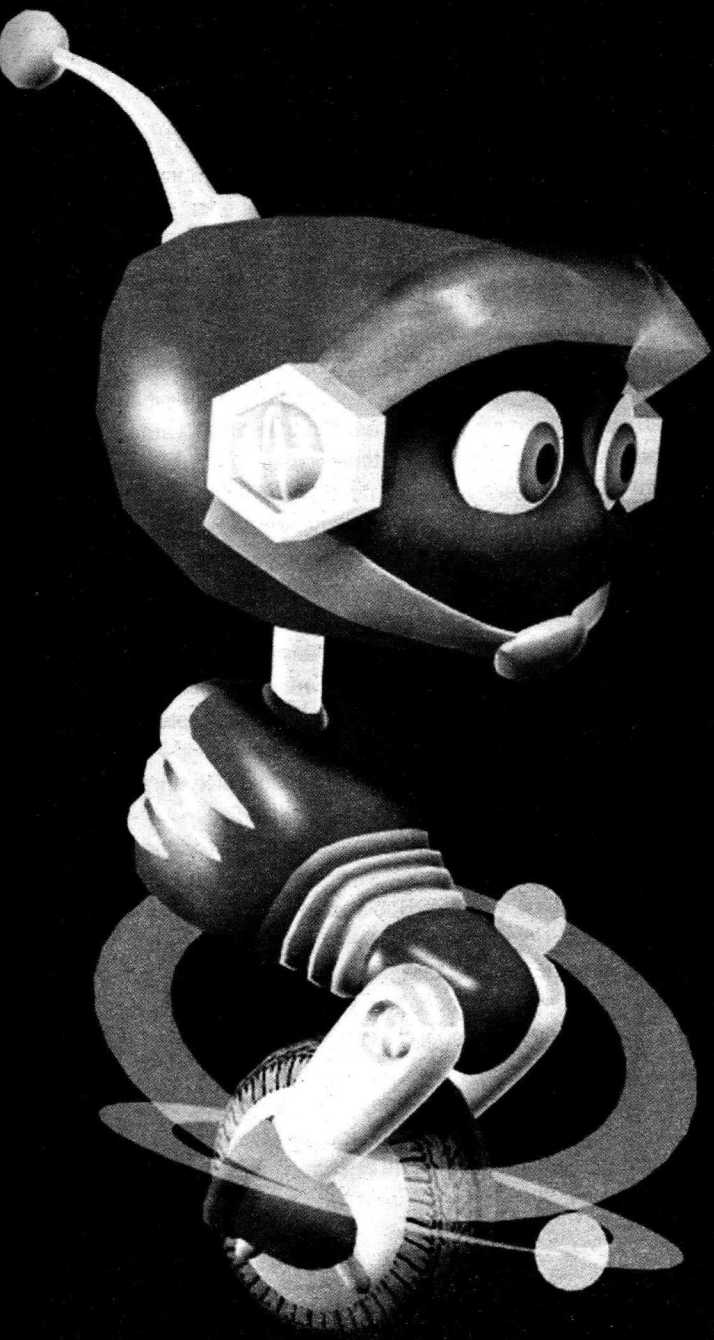
Zombies haben unseren Operationsraum überrannt, und ein erneuter Kampf ist ausgebrochen. Wir haben vier weitere Personen verloren, unter ihnen auch David. Wir sind hier nur noch zu viert, mich eingeschlossen. Wir haben es nicht geschafft, das Waffenversteck zu sichern, und unsere Hoffnung auf Rettung wird immer geringer. Lang halten wir nicht mehr durch... Wir haben uns darauf geeinigt, durch die Kanalisation zu fliehen.

Es gibt einen unterirdischen Gang, der vom Revier zur Müllverarbeitungsanlage führt. Von dort aus müssten wir in die Kanalisation gelangen. Der einzige Nachteil ist, dass es keine Garantie dafür gibt, dass die Verarbeitungsanlage frei von Gefahren ist. Wir wissen, dass unsere Chancen in der Kanalisation winzig sind, aber es ist alles besser, als hier auf den Tod zu warten. Damit wir mehr Zeit gewinnen, haben wir die einzige Tür, die nach unten führt und die im

östlichen Büro liegt, verschlossen. Den Schlüssel haben wir im westlichen Büro deponiert. Wir glauben nicht, dass auch nur eine dieser Kreaturen die nötige Intelligenz besitzt, den Schlüssel zu finden und zu benutzen. Ich bete, dass dieser Operationsbericht demjenigen hilft, der ihn findet.

Eliot Edward

END



ROCKET ROBOT ON WHEELS

ROCKET

Alle Objekte im Spiel

CLOWNY ISLAND

Tickets

- A** Auf der höchsten gelben Blume im Park in der Mitte der Insel. Laufe am Maulwurf vorbei und springe an den Blumen hinauf, um zur höchsten Blüte zu gelangen.
- B** Auf einer im Wasser treibenden Plattform auf der anderen Seite der Insel (dem Eingang gegenüber). Springe über die kleinen Plattformen, dann springe und schwinde dich an dem Griff zur großen Plattform hinüber.
- C** Im Innern des Midway. Gewinne alle drei Spiele. Feed the Presidents und Alley Cats sind problemlos. Bei Chick Tac Toe musst du eine Kugel auf ein Hühnchen werfen, während es über seinen nächsten Zug nachdenkt, sonst macht es keine falschen Züge mehr.
- D** Im Innern des Bee-Ware-Funhouse. Der Eingang befindet sich unten auf der Höhe des Strandes an der Rückseite eines seltsam anmutenden Stützpfeilers mit einem Wabenmuster. Die geforderten Sprünge sind ziemlich leicht zu meistern.
- E** Ein Rennen mit dem CornCart. Auf dem Bohlenweg befindet sich das sogenannte CornCart, gegen das du im Wettrennen antreten kannst. So ohne weiteres hast du bei diesem Rennen keine Schnitte. Wenn du allerdings mit dem DuneDog fährst, kannst du den Gegner locker schlagen. Fahre einfach ein möglichst sauberes Rennen, und du hast's geschafft.
- F** Ringe. Bewege dich durch alle grünen Ringe auf der Insel. Der Anfang befindet sich unterhalb der Rampe zum Bohlenweg, nahe dem Eingang. Wie beim Rennen kommst du auch hier ohne den DuneDog nicht allzu weit.

- G** Achterbahn 1. Suche die vier Schrauben und bringe sie zu dem quadratischen Kasten in der Nähe der Achterbahn. Darauf ist eine Schraube abgebildet. Sobald die Achterbahn erscheint, hockst du dich hinter das Steuerpult und gibst eine einfache Bahn ein (ein gewöhnlicher Kreis reicht vollkommen). Setze dich anschließend in den Achterbahnwagen und fahre den neuen Kurs.
- H** Achterbahn 2. Wenn du Ticket G hast, schweben nummerierte Ziele über der Achterbahnplattform. Wenn du eine Achterbahn entwirfst, die alle fünf Ziele passiert, bekommst du ein weiteres Ticket. Bei der Streckenplanung kannst du die Achterbahnansicht verändern, um sicher zu stellen, dass die Bahn auch alle Ziele erreicht. Um von Ziel 3 zu Ziel 4 zu gelangen, musst du die bereits gelegte Strecke kreuzen. Das klappt nur, wenn du die Teile möglichst einfach und geradlinig aneinander reihst. Halte also deine Phantasie im Zaum.
- I** Starte die große Maschine. Sammle alle 7 Maschinenteile ein (s. Liste unten) und bringe sie zur Steuerkonsole. Diese befindet sich in einem offenen Baum in der Nähe des Dinosauriers. Das haucht dem Riesentier neues Leben ein.
- J** Steige oben auf den Dinosaurier. Gehe zunächst durch die Geheimtür unter dem stampfenden Fuß in den Dino hinein und arbeite dich im Innern durch die Puzzles (füttere nicht die Smarks!), bis du schließlich zum Maul gelangst. Steige hinauf zu seiner Nase und springe auf den Kopf.
- K** Oben auf dem Midway. Um dorthin zu gelangen, musst du eine Kiste organisieren und sie unter die Griffe an der rechten Seite des Gebäudes stellen. Springe auf die Kiste und klettere dann an den Griffen nach oben. Du kannst aber auch später hierher zurückkommen, wenn du den Doppelsprung-Move beherrscht.
- L** 200 Tokens.

Fahrzeuge

DuneDog: Unterhalb der Achterbahnplattform hinter einer Düne. Du benötigst 50 Tokens.

Abkürzungen

Keine.

Maschinenteile

- 1 Unterhalb der Rampe vom Strand zum Bohlenweg.
- 2 Im Park, in der Nähe der gelben Blumen.
- 3 Auf der linken Seite des Midway.
- 4 Hinter der Einstiegsplattform für die Achterbahn.
- 5 In der Nähe des DuneDog, am Strand unter der Achterbahnplattform.
- 6 Über einer Düne rechts von deiner Startposition. Normalerweise nimmst du es mit, wenn du mit dem DuneDog hindurchfährst. Du kannst dich aber auch auf eine Kiste stellen und springen.
- 7 Im Innern des Bee-Ware-Funhouse, im Honigpfad-Raum.

Tokens

10er:

- 1 Auf der Eingangsrampe.
- 2 Im Funhouse, hinten über dem rollenden Stamm.
- 3 Auf dem Rücken des Dinosauriers.
- 4 Über der oberen linken Ecke der Achterbahnplattform. Verwende ein geschwungenes Hoch-Tief-Teil, um die Achterbahn hierher zu führen. Springe dann hinaus und schnapp es, wenn du vorbeifährst. Du kannst aber auch hoch anfangen und dann ein geschwungenes hohes Teil in der Kurve verwenden.

5er:

- 1 Auf der Eingangsrampe.
- 2 Über dem hinteren Dock in der Nähe der treibenden Plattformen.
- 3 Gleiche Stelle.
- 4 Auf der Nase des Dinos.
- 5 Auf dem Rücken des Dinos.
- 6 Oben auf dem Midway, zwischen den Flossen.
- 7 Oben auf dem Midway, in der vorderen linken Ecke vor einer Flosse.
- 8 Auf der Achterbahnplattform. Du bekommst es mit einem einfachen Hoch-Tief-Hügel-Teil.

- 9 Bei Nr. 8.
- 10 Im Funhouse, direkt nach dem drehenden Tunnel.
- 11 Im Funhouse, oben auf der größten Blume.
- 12 Im Funhouse, über dem dritten Kipp-Stamm. Du musst kippen und springen.
- 13 Bei Nr. 12.
- 14 Im Mülleimer in der Nähe des CornCart (schlagen, um ihn zu öffnen).
- 15 Im Innern des Dinos, über dem rollenden Fass.
- 16 Im Innern des Dinos, ziemlich weit oben. Geschickte Sprünge sind erforderlich.

1er:

- 1 Auf der Eingangsrampe.
- 2 Am Strand, vom Startpunkt aus im Uhrzeigersinn um die Insel.
- 3 Bei Nr. 2.
- 4 Bei Nr. 2.
- 5 Bei Nr. 2.
- 6 Bei Nr. 2.
- 7 Am Strand, vom Startpunkt aus im Gegenuhrzeigersinn um die Insel.
- 8 Bei Nr. 7.
- 9 Bei Nr. 7.
- 10 Bei Nr. 7.
- 11 Bei Nr. 7.
- 12 Bei Nr. 7.
- 13 Unter dem Dino.
- 14 Gleiche Stelle.
- 15 Gleiche Stelle.
- 16 Im Park auf einer der großen Blumen.
- 17 Gleiche Stelle.
- 18 Gleiche Stelle.
- 19 Auf der Rampe zum Midway.
- 20 Gleiche Stelle.
- 21 Gleiche Stelle.
- 22 Gleiche Stelle.

- 23 Gleiche Stelle.
- 24 Im Midway, Plattform des Spiels Feed the Presidents.
- 25 Im Midway, Plattform des Spiels Alley Cats.
- 26 Im Midway, Plattform des Spiels Chick-Tac-Toe.
- 27 Auf der kaputten Brücke zwischen Achterbahn und Midway.
- 28 Gleiche Stelle.
- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Gleiche Stelle.
- 31 Gleiche Stelle.
- 32 Auf dem Rücken des Dinos.
- 33 Im Mülleimer nahe dem Dinosaurier (schlagen).
- 34 Im Mülleimer nahe der Eingangsrampe (schlagen).
- 35 Im Mülleimer nahe dem Funhouse-Ausgang (schlagen).
- 36 Im Mülleimer nahe dem Midway (schlagen).

Im Funhouse:

- 37 Vor dem rotierenden Tunnel.
- 38 Bei Nr. 31.
- 39 Bei Nr. 31.
- 40 Bei Nr. 31.
- 41 Im Innern des rotierenden Tunnels.
- 42 Bei Nr. 35.
- 43 Bei Nr. 35.
- 44 Auf den riesigen rotierenden Blumen.
- 45 Bei Nr. 38.
- 46 Auf dem gewundenen Honigpfad.
- 47 Bei Nr. 40.
- 48 Bei Nr. 40.
- 49 Auf den Kipp-Stämmen.
- 50 Bei Nr. 43.
- 51 Bei Nr. 43.
- 52 Bei Nr. 43.
- 53 Nach den Kipp-Stämmen.
- 54 Bei Nr. 47.
- 55 Vor dem rollenden Stamm am Ende.

Im Dinosaurier:

- 56 Auf dem Boden, im rotierenden Lichtkegel.
- 57 Auf den Plattformen zum ersten Förderband.
- 58 Gleiche Stelle.
- 59 Auf dem ersten Förderband.
- 60 Hoch über dem ersten Förderband.
- 61 Über den drehenden Förderplattformen.
- 62 Gleiche Stelle.
- 63 Gleiche Stelle.
- 64 Gleiche Stelle.
- 65 Zwischen den hängenden Griffen vor dem Fischbecken.
- 66 Gleiche Stelle.
- 67 Am Rand des Fischbeckens.
- 68 Auf der anderen Seite des Fischbeckens, vor dem Aufzug.
- 69 Oben beim Aufzug.
- 70 Hängt am Förderband.
- 71 Gleiche Stelle.
- 72 Gleiche Stelle. Gehe um das Förderband herum; das Token befindet sich auf rücklaufenden Seite.
- 73 Auf der Plattform nach dem Förderband, noch vor den Fässern.
- 74 Gleiche Stelle.
- 75 Gleiche Stelle.
- 76 Gleiche Stelle.
- 77 Auf dem Gang mit den rollenden Fässern.
- 78 Gleiche Stelle.
- 79 Gleiche Stelle.
- 80 Gleiche Stelle.

Schrauben

- 1 Auf der Achterbahnplattform, nahe dem CornCart.
- 2 Hält der Clown in der Nähe des Dinos.
- 3 Unterhalb der Riesenblumen, die der Maulwurf bewacht.
- 4 Am Strand, im Uhrzeigersinn vom Startpunkt aus.

Gegner

- 1 Sicherheitsroboter nahe dem Midway.
- 2 Sicherheitsroboter am Strand, im Uhrzeigersinn um die Insel, bewacht Tokens.
- 3 Sicherheitsroboter am Strand, im Gegenuhrzeigersinn um die Insel, bewacht Tokens.
- 4 Zwei Clowns direkt nach der Haupteingangsrampe.
- 5 Maulwurf unter den Riesenblumen.

Booster-Packs

Unterhalb des Docks auf der anderen Seite der Insel.

Power-Zellen

- 1 Im Dino, in der Nähe des Fischbeckens.
- 2 In beinahe allen Objekten am Strand und in Holzkisten (schlagen).
- 3 In jedem Sicherheitsroboter (schlagen).

PAINT MISBEHAVIN'

Tickets

- A** Male dich an, wie es der Wächter verlangt. Springe in die entsprechenden Becken, um dich oben grün und unten orange zu färben. Die Becken haben einen tiefen und einen flachen Bereich, du kannst also entweder den ganzen Körper oder nur die untere Hälfte färben. Dazu kannst du zum Beispiel tief in das blaue Becken gehen, dann halb in das klare Becken (um das Blau abzuwaschen), dann halb in das rote und ganz in das gelbe Becken springen. Anschließend siehst du so aus, wie es der Wächter gewünscht hat, und er lässt dich ein.
- B** Male die vier Statuen an. Werfe Schafe auf den mit Rosen bedeckten Sockel, so dass sie eine Treppe bilden. Steige hinauf und hole dir den HoverSplat. Fahre damit in den Hof zu den verrückten Statuen. Male das Herz rot, den Baum grün, die Banane gelb und die Karotte orange. Ein Ticket erscheint. Sobald du es genommen hast, taucht das Pantheon aus dem Erdboden auf.
- C** Male die magischen Kugeln an. In der Höhle, in der die ganzen Kugeln im Kreis herum schweben und gelegentlich elektrische

Ladung abgeben, musst du die Kugeln so anmalen, dass sie die gleichen Farben in der gleichen Reihenfolge wie die Edelsteine am Boden besitzen. Die Reihenfolge im Uhrzeigersinn: Violett, Grün, Rot, Gelb und Blau.

- D** Gehe in das Pantheon, das du zuvor mit Ticket B hochgezogen hast, und klettere auf die Statue. Klettere an den Griffen der Zahnräder im Rücken hinauf. Springe auf den unteren Sims und rolle auf der Planke hinaus. Springe auf die Toga, steige dann hinauf und am Arm entlang zum mittleren Sims. Warte hier, bis der andere Arm (mit der Fackel) herumschwenkt und springe hinüber. Rolle dich über den Arm zum Kopf. Rolle dann die Blätterkrone hinauf bis nach ganz oben. Springe zu der schwingenden Lampe, weiter zur nächsten Lampe und von dort zum hohen Ausgang. Gehe hinaus. An einem der Spanndrähte, die den Fahnenmast halten, befinden sich Griffe. Springe daran hinauf und hole dir das Ticket.
- E** Öffne das Haupttor. Gleich zu Beginn der Welt befinden sich direkt vor dir am Haupttor drei zerbrochene Medaillons. Die drei fehlenden Teile findest du in drei Säulensegmenten: eines im ersten Raum, eines neben dem farbverliebten Wächter und eines zwischen den Ruinen beim Clown und dem Moskito. Das Säulenteil, das dem Moskito am nächsten ist, enthält das Medaillonfragment. Bringe die fehlenden Teile zum Tor und lasse sie los. Sie platzieren sich auf magische Weise an die richtige Stelle. Das Tor öffnet sich, und dahinter erwartet dich das Ticket.
- F** Springe über den Baum. Am anderen Ende der Wiese, auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses, steht ein kleines Gebäude mit dem Ticket. Dies ist durch ein Energiefeld gesichert. Springe auf einen Stumpf in der näheren Umgebung und von dort weiter zu den Griffen an den Ästen eines Baums. Du kannst jetzt auf das Gebäude springen. Dort befindet sich ein Schalter. Drücken den Schalter, und das Energiefeld wird deaktiviert.
- G** Aktiviere den Schaf-Schalter. Unter dem Dock, wo du auch den FinBot findest, befindet sich eine kleine Nische mit einem Ticket darin. Wenn du unter dem Dock nach oben schaust, siehst du einen

großen Schalter, auf dem ein Schaf abgebildet ist. Schnapp dir ein Schaf, bringe es unter das Dock und lasse es los. Es drückt den Schalter und deaktiviert das Energiefeld.

- H** Starte die große Maschine. Sammle alle sieben Teile ein (Liste s. unten) und bringe sie zur Maschinenkonsole, die sich oben hinter dem oberen Wasserbecken befindet. Klettere von der Wiese aus an den felsigen Klippen hinauf.
- I** FinBot-Ringe. In der Nähe der großen Maschine (der Pumpe) befinden sich einige Ringe, durch die du mit dem FinBot schwimmen kannst. Sammle zuerst die Maschinenteile ein, um den Wasserstand zu erhöhen.
- J** Aquädukt. Wenn der Wasserstand gestiegen ist, kannst du im oberen Becken zum Eingang des Aquädukts schwimmen. Im Innern musst du durch die Strudel, über Fischtreppe bis zu einem großen, runden Raum navigieren. Dort befinden sich mehrere Schalter, die du drücken musst, um schließlich mit dem FinBot den Raum wieder verlassen zu können. Nach dem letzten Abschnitt gelangst du über das Pantheon, wo dich auf einem Sockel ein Ticket erwartet.
- K** Oben auf der Pumpenplattform hinter der Pumpe befindet sich ein Ticket. Hebe den Wasserspiegel an, fahre mit dem FinBot hinüber und suche die Pumpenplattform ab.
- L** 200 Tokens.

Fahrzeuge

HoverSplat: Auf einem Sockel im ersten Gebiet, das du betrittst. Um es zu erhalten, musst du Schafe auf die mit Rosen bewachsenen Mauern des Sockels werfen und sie dann als Treppe benutzen. Du benötigst 125 Tokens.

FinBot: Im Wasser in der Nähe eines Docks auf der Wiese außerhalb der Haupttore. Du benötigst 175 Tokens.

Abkürzungen

Wenn du die große Maschine gestartet hast, entstehen in allen größeren Becken Strudel, die dich ansaugen und zum Becken direkt beim Eingang des Aquädukts teleportieren.

Maschinenteile

- 1 In der Nähe des Eingangs zum Gebiet des Farbwächters.
- 2 In den Ruinen, bewacht von einem Moskito.
- 3 Im hinteren Hofbereich des Pantheons, über dem hinteren Becken.
- 4 Im Raum mit den magischen Kugeln.
- 5 Im Fluss durch die Wiese (benutze den FinBot).
- 6 In den felsigen Klippen oberhalb der Wiese, auf dem Weg zum oberen Becken.
- 7 Im großen Wasserbecken in der Nähe der großen Maschine.

Tokens

10er

- 1 Im Ruinengebiet, kurz vor der Höhle mit den blitzenden Kugeln, oben auf einem Sims mit Heckenrosen. Schmuggle ein paar Schafe am Clown vorbei und hänge sie in die Rosen, um daran hinaufzuklettern.
- 2 Bei den Felsen, die zum Becken mit der großen Maschine führen, oben auf einer Felsnase, zu der du dich hinaufschwingen kannst.
- 3 Im Aquädukt, direkt nach der Rutsche. Drehe dich im Wasser um und schau zurück zur Rutsche.
- 4 Im Pantheon, hängt schräg über einem der Zahnräder in der Luft. Springe oben über die Zahnräder und dann vom höchsten aus hinüber.

5er

- 1 Im blauen Farbbecken im Gebiet des Farbwächters.
- 2 Im Pantheon, auf dem drehenden Sockel der Whoopie-Statue.
- 3 Im Pantheon, im Uhrzeigersinn herum auf der höchsten der schmalen Plattformen.
- 4 Im Pantheon, im Gegenuhrzeigersinn nach oben.
- 5 Zwischen zwei Hängelampen oben im Pantheon.
- 6 Draußen auf dem Dach des Pantheons.
- 7 Draußen auf dem Dach des Pantheons.
- 8 In einem der kurzen Säulenteile im Ruinengebiet.
- 9 In einem anderen der kurzen Säulenteile im Ruinengebiet.
- 10 Schwebt in der Luft zwischen zwei Kugel stoßenden Walrössern auf der Wiese.

- 11 Oben auf dem kleinen Gebäude in der Wiese mit dem Energiefeld.
- 12 Schwebt im Aquädukt über dem Wasser in den Becken, die in den runden Rätselraum führen.
- 13 Über dem 2. Springbrunnen im Aquädukt.
- 14 Über dem 3. Springbrunnen im Aquädukt.
- 15 Über dem 4. Springbrunnen im Aquädukt.
- 16 Über dem letzten Springbrunnen im Aquädukt.

1er

- 1 Bei der Whoopie-Statue in der Nähe des Haupt-Warps.
- 2 Gleiche Stelle.
- 3 Gleiche Stelle.
- 4 Gleiche Stelle.

Ruinengebiet:

- 5 In einer Ecke hinter einem Spinnennetz.
- 6 Gleiche Stelle.
- 7 Unter der Rampe.
- 8 Gleiche Stelle.
- 9 Auf den Stufen, die zum Gebiet mit den magischen Kugeln führen.
- 10 Gleiche Stelle.

Magische Kugeln:

- 11 Im Becken, das von den magischen Kugeln umgeben ist.
- 12 Gleiche Stelle.
- 13 Gleiche Stelle.
- 14 Hinter einer Felsformation, in der Nähe des Maschinenteils.
- 15 Gleiche Stelle.

Farbwächter-Wiese:

- 16 Nahe dem Eingang zum Gebiet des Farbwächters, zwischen zwei Bäumen.
- 17 Gleiche Stelle.
- 18 Im Gebiet des Farbwächters, beim linken Baum.
- 19 Gleiche Stelle.
- 20 Im Gebiet des Farbwächters, beim rechten Baum.
- 21 Gleiche Stelle.

Pantheon-Wiese:

- 22 Auf der Brücke zur Pantheon-Wiese.
- 23 Gleiche Stelle.
- 24 Gleiche Stelle.
- 25 Auf dem Wassergraben in der Nähe der Pantheon-Wiese.
- 26 Gleiche Stelle.
- 27 Gleiche Stelle.
- 28 Gleiche Stelle.
- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Gleiche Stelle.

Im Pantheon:

- 31 Auf der linken Seite am Boden.
- 32 Auf der rechten Seite am Boden.
- 33 Direkt unterhalb der Zahnräder.
- 34 Auf dem tiefer gelegenen Sims in der Nähe der Zahnräder.
- 35 Gleiche Stelle.
- 36 Gleiche Stelle.
- 37 Auf der Planke, die zur Whoopie-Statue reicht.
- 38 Gleiche Stelle.
- 39 Gleiche Stelle.
- 40 Oberer Sims in der Nähe der Zahnräder.
- 41 Gleiche Stelle.
- 42 Gleiche Stelle.
- 43 Unterer Sims gegenüber den Zahnrädern.
- 44 Gleiche Stelle.
- 45 Gleiche Stelle.
- 46 Oberer Sims gegenüber den Zahnrädern.
- 47 Gleiche Stelle.
- 48 Gleiche Stelle.
- 49 Oben auf dem Kopf der Whoopie-Statue.
- 50 Nahe dem oberen Ausgang des Pantheons.

FinBot-Wiese:

- 51 Auf dem Fluss. Du brauchst das FinBot, um hinzukommen.
- 52 Gleiche Stelle.

53 Gleiche Stelle.

54 Unter dem Dock, direkt neben dem Schafschalter.

Felsklippen oberhalb der FinBot-Wiese:

55 In einer kleinen Ecke nahe der ersten Stufe.

56 Erste Stufe.

57 Zweite Stufe.

58 Dritte Stufe.

59 Vierte Stufe.

Aquädukt-Wiese:

60 In der äußersten linken Ecke.

61 Gleiche Stelle.

62 Bei der Säule, die die große Maschine stützt.

63 Gleiche Stelle.

64 Gleiche Stelle.

65 Gleiche Stelle.

Im Aquädukt:

66 Vor den Strudeln.

67 Gleiche Stelle.

68 Gleiche Stelle.

69 Nach der ersten Gruppe von Strudeln.

70 Gleiche Stelle.

71 Gleiche Stelle.

72 Direkt vor dem ersten Springbrunnenaufzug.

73 Gleiche Stelle.

74 Gleiche Stelle.

75 In der Nähe des Delphinschalters im Rätselbecken.

76 Gleiche Stelle.

77 Gleiche Stelle.

78 In der Nähe des Delphinschalters im Ruhebecken nach dem Rätselbecken.

79 Gleiche Stelle.

80 Gleiche Stelle.

Gegner

- 1 Moskito und Clown im Ruinengebiet.
- 2 Moskito nahe dem Eingang zum Farbwächter.
- 3 Moskito nahe den Kugel stoßenden Walrössern.
- 4 Moskito über den grasenden Schafen, links neben den Kugel stoßenden Walrössern.
- 5 Drei explodierende Piranhas im Fluss in der FinBot-Wiese.
- 6 Moskito, der ein Maschinenteil in den Felsklippen oberhalb der FinBot-Wiese bewacht.
- 7 Zwei Moskitos, die die Aquädukt-Wiese bewachen.
- 8 Maulwurf, der das kleine Gebäude mit dem Energiefeld bewacht, in dem sich ein Ticket befindet.
- 9 Moskito, der hinter dem Pantheon ein Booster-Pack bewacht.

Münzen für die Tür zur Wiese

- 1 Im Säulenteil rechts von der Tür.
- 2 Im Säulenteil im Gebiet des Farbwächters.
- 3 Im Säulenteil im Ruinengebiet, das von einem Moskito bewacht wird.

Booster-Packs

Im Becken hinter dem Hof mit den zu bemalenden Statuen, bewacht von einem Moskito.

Power-Zellen

In jedem Moskito vorhanden.

MINE BLOWING

Tickets

- A** Pilzhöhle. Springe im ersten großen Raum in die Grube hinab. Halte dich dort von dem Pilz fern und gehe durch den Gang hinter den Wasserfall. Wenn du dich in der Pilzhöhle befindest, kannst du mit Hilfe der Pilze große Dreifachsprünge zu den hohen

Felsvorsprüngen hinauf machen. Oben auf dem höchsten dieser Vorsprünge erwartet dich schließlich das Ticket.

- B** In der Höhle. Wenn du den BeamLift startest, hebe den Käfig an und lasse ihn wieder fallen, so dass er mit der Kante auf einer kleinen Kiste oder einem Stalagmitensockel landet. Nun kannst du vorsichtig unter den Käfig kriechen und dir das Ticket holen. Sei vorsichtig, denn du könntest unter dem Käfig hängenbleiben. In diesem Fall musst du neu beginnen. Das Ticket darfst du jedoch immerhin behalten.
- C** Explodierende farbige Edelsteine. Steige im BeamLift-Raum drei Stufen hinauf, und du entdeckst einen neuen Schalter, der durch Bomben betätigt wird. Schnappe eine Bombe und wirf sie auf den Bombenschalter. Eine Brücke erscheint. Überquere die Griffe und gehe in den nächsten Raum. Dort befindet sich ein gelber Edelstein auf dem Boden, ein weiterer ist in die Wand eingelassen. Wenn du genau das tust, was das Schild dir untersagt, nämlich einen Edelstein auf den anderen zu werfen, kannst du die Wand sprengen und in den nächsten Abschnitt gelangen. Hier findest du Bomben und weitere farbige Edelsteine. Sprenge die Wände, sammle die Klunker ein und wirf sie über den Abgrund hinweg in den letzten Raum. Hier kannst du mit ihnen weitere Wände sprengen und so schließlich das Ticket freilegen.
- D** Im BeamLift-Raum. Hier gibt es ein hohes Sims mit einer zerstörbaren Wand. Verschiebe die Kisten mit dem BeamLift so, dass sie eine Treppe zu diesem Sims bilden. Trage dann eine Bombe hinauf, spreng die Wand und sammle das Ticket ein.
- E** Kanonenhöhlen. Im BeamLift-Raum sprengst du die drei Stalagmiten mit Bomben. Klettere dann an ihnen hinauf und durch einen Tunnel zu einer Plattform hoch über dem Raum mit der Pilzgrube. Von hier aus schwingst du dich an einer Lampe zu einem Geheimraum hinter der Whoopie-Statue hinüber und gelangst zu einem Höhlenkomplex, wo dich Kanonen unter Beschuss nehmen. Fange eine Kanonenkugel im Flug und wirf sie zurück auf die Kanone, um sie zu zerstören. Du erhältst dann einen nützlichen

Bombensponder. Mit Bomben kannst du nun die Wände wegsprengen und ein ordentliches Stück Fußboden im letzten Raum. Du legst ein Ticket frei sowie einen Schalter, der den Grubenaufzug aktiviert.

- F** Mit freundlicher Unterstützung. Von der Plattform im Raum mit der Grube kannst du über einige bewegliche Plattformen in einen Bereich gelangen, in dem es viele Lorenstrecken gibt. Fahre die erste Runde und springe bei der Lampenreihe ab. Schwinge dich an den Lampen zur nächsten Strecke hinüber. Hier musst du abspringen und mit der Lore über eine kurvenreiche Plattform fahren, damit du nicht aus dem Fahrzeug geschleudert wirst. Steige dann in eine andere Lore, springe wieder ab und schwinge dich an den Griffen weiter, um die Abwurfzone zu meiden. Wenn du schließlich ans Ende gelangst, erwartet dich ein nerviger Clown. Außerdem siehst du eine große Tür, die durch Ziehen an einer Kette geöffnet werden kann. Die Tür schließt sich allerdings wieder, sobald du loslässt, und das wirst du müssen, denn die Kette ist zu kurz. Glücklicherweise neigt der Clown dazu, alles zu stehlen, was du in die Hand nimmst. Er wird dir auch die Kette wegnehmen und so die Tür geöffnet halten. Nutze die Chance, und schnappe dir das Ticket.

- G** Rollende Felsen. Wenn der Aufzug im Raum mit der Grube gestartet ist, kannst du durch den falschen Boden bis ganz hinunter in die Grube fahren. Dort betrittst du den Bereich mit den rollenden Felsen. Springe gleich zu Anfang über die kleine Grube und schnappe dir eine Bombe. Nimm sie mit durch den Tunnel und achte darauf, dass sie nicht mit den Felsen in Berührung kommt. Werf sie dann gegen die zerstörbare Wand am anderen Ende. Als Belohnung erhältst du... noch mehr Felsen! Gehe zurück und wiederhole das Ganze noch einmal. Die dritte Felsgruppe kannst du ignorieren. Bewege dich an ihnen vorbei und sammle das Ticket ein.
- H** Starte die große Maschine. Sammle 7 Maschinenteile ein (Liste s. unten) und bringe sie zur Maschinenkonsole. Sie befindet sich hinter einer großen zerstörbaren Wand im BeamLift-Raum. Gehe

einfach durch den kurzen Tunnel dahinter.

- I** Erzaubereitung. Wenn du die große Maschine gestartet hast, erwarten dich einige Herausforderungen in einem großen Monstrum, das aussieht, als diene es zur Aufbereitung von Eisenerz.
- J** Sims im BeamLift-Raum. Schiebe eine Kiste hinüber in die Ecke des Raums (dort befindet sich auch eine große Säule, die wie ein Stück Bohrer aussieht). Du kannst nun den Lampengriff erreichen. Springe über einige kippende Plattformen und schwing dich an Griffen weiter, bis du schließlich zu einem hohen Sims gelangst. Dort befindet sich auch das Ticket.
- K** Im untersten Stock der Grube gibt's eine zerstörbare Wand. Schaffe eine Bombe hier herunter (aus dem Startraum oder dem BeamLift-Raum) und spreng die Wand. Dahinter befindet sich ein Ticket.
- L** 200 Tokens.

Fahrzeuge

BeamLift. Er ist hinter einigen Kisten in dem U-förmigen Raum versteckt, in den du gelangst, wenn du den Grubenraum verlässt und über ein Lavabecken springst. Du benötigst 325 Tokens.

Abkürzungen

Wenn der Aufzug gestartet ist (durch Betätigen des Schalters in den Kanonenhöhlen), kannst du damit schnell in den BeamLift-Raum, in das Gebiet mit den rollenden Felsen, in die Kanonenhöhlen und in die Pilzhöhlen gelangen.

Maschinenteile

- 1 Am Grund der Grube, neben einem Wasserfall.
- 2 In der Pilzhöhle, in der Nähe des anderen Endes auf dem Boden.
- 3 Hinter einer zerstörbaren Wand im BeamLift-Raum.
- 4 Im Gebiet mit den explodierenden farbigen Edelsteinen, hinter der zweiten Grube.
- 5 Am Grund der Grube, in der Nähe des Eingangs zu den rollenden Felsen.

- 6 In den Kanonenhöhlen. Gehe vom ersten Raum aus nach links weiter.
- 7 In den Kanonenhöhlen. Gehe vom ersten Raum aus nach rechts weiter.

Tokens

10er

- 1 In einer Nische hoch über dem BeamLift-Raum (auf dem Weg zu Ticket J).
- 2 In der blauen Höhle, im Gebiet mit den farbigen Edelsteinen, direkt über dem Eingang. Wenn du den blauen Klunker genommen hast, drehst du dich um und schaltest den Ansichtsmodus ein.
- 3 Über dem zerstörbaren Boden am Ende der Kanonenhöhlen.
- 4 Hängt am Grund der Grube in der Luft. Springe im richtigen Augenblick aus dem Aufzug, um es zu schnappen.

5er

- 1 Im Grubenraum auf der Pilzebene. Du musst einen Dreifachsprung machen.
- 2 Auf der anderen Seite des Grubenraums, ähnlich wie bei Nr. 1.
- 3 Über dem 2. Sims in der Pilzhöhle. Du musst einen Dreifachsprung machen.
- 4 Über dem 3. Sims in der Pilzhöhle.
- 5 Über dem 4. Sims in der Pilzhöhle.
- 6 Hinter einer zerstörbaren Wand im BeamLift-Raum.
- 7 Hinter einer zerstörbaren Wand im BeamLift-Raum.
- 8 Hinter einer zerstörbaren Wand im BeamLift-Raum.
- 9 Befindet sich auf einem Sims im BeamLift-Raum. Verschiebe Kisten, um dorthin zu gelangen.
- 10 Befindet sich auf einem anderen Sims im BeamLift-Raum.
- 11 Im zweiten Raum im Bereich mit den explodierenden Edelsteinen, hinter dem Durchgang. Gehe in den Raum und drehe dich um.
- 12 Im Bereich mit den rollenden Felsen, gleich nach der zerstörbaren Wand.
- 13 Im Bereich mit dem Clown und der Lore, ganz am Ende der

kurvenreichen Plattform im zweiten Lorenabschnitt.

- 14 Im Bereich mit dem Clown und der Lore, zwischen zwei Griffen im dritten Lorenabschnitt.
- 15 In der Erzaufbereitungsanlage. Schwebt über einem Zahnrad nach etwa 2/3 des Weges.
- 16 In der Erzaufbereitungsanlage. Schwebt über einem Zahnrad in der Nähe von Nr. 15.

1er

- 1 Im Korridor außerhalb des Startraums.
- 2 Gleiche Stelle.
- 3 Gleiche Stelle.
- 4 In der Minengrube bei der Aufzugstür.
- 5 Gleiche Stelle.
- 6 Gleiche Stelle.
- 7 Gleiche Stelle.
- 8 Gleiche Stelle.
- 9 Gleiche Stelle.
- 10 Im Wasser am Boden des Raums mit der Grube, der zur Pilzhöhle führt.
- 11 Gleiche Stelle.
- 12 Gleiche Stelle.

Pilzhöhle:

- 13 Am linken Ufer beim untersten Pilz.
- 14 Gleiche Stelle.
- 15 Gleiche Stelle.
- 16 Am rechten Ufer, auf der untersten Ebene.
- 17 Gleiche Stelle.
- 18 Gleiche Stelle.
- 19 Am anderen Ende über dem Fluss.
- 20 Gleiche Stelle.
- 21 Gleiche Stelle.

BeamLift-Raum:

- 22 Beim Eingang des Raums, bewacht von einem Sicherheitsroboter.
- 23 Gleiche Stelle.

- 24 Gleiche Stelle.
- 25 Auf der Treppe zum Bereich mit den explodierenden farbigen Edelsteinen.
- 26 Gleiche Stelle.
- 27 Gleiche Stelle.
- 28 Am anderen Ende des Raums, bewacht von einem Sicherheitsroboter.
- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Gleiche Stelle.
- 31 Auf den wackeligen Sims an der rechten Wand.
- 32 Gleiche Stelle.
- 33 Gleiche Stelle.

Bereich mit den explodierenden farbigen Edelsteinen:

- 34 Im dritten Raum, bewacht von einem Sicherheitsroboter.
- 35 Gleiche Stelle.
- 36 Gleiche Stelle.
- 37 Im Raum des Clown-Bergarbeiters, links hinter den Felsen.
- 38 Gleiche Stelle.
- 39 Gleiche Stelle.
- 40 Im Raum des Clown-Bergarbeiters, rechts hinter den Felsen.
- 41 Gleiche Stelle.
- 42 Gleiche Stelle.
- 43 Im nächsten Raum. Hier musst du die drei Klunker werfen.
- 44 Gleiche Stelle.
- 45 Gleiche Stelle.

Kanonenhöhlen:

- 46 Im rechten Gang nach dem ersten Kanonenraum.
- 47 Gleiche Stelle.
- 48 Gleiche Stelle.
- 49 Gleiche Stelle.
- 50 Im linken Gang nach dem ersten Kanonenraum.
- 51 Gleiche Stelle.
- 52 Gleiche Stelle.
- 53 Gleiche Stelle.

Lorenhöhlen:

- 54 Beim ersten kurvenreichen und unterbrochenen Streckenabschnitt in der zweiten Lorenhöhle.
- 55 Gleiche Stelle.
- 56 Gleiche Stelle.
- 57 Gleiche Stelle.
- 58 Gleiche Stelle.
- 59 Gleiche Stelle.
- 60 Beim zweiten kurvenreichen und unterbrochenen Streckenabschnitt in der zweiten Lorenhöhle.
- 61 Gleiche Stelle.
- 62 Beim dritten kurvenreichen und unterbrochenen Streckenabschnitt in der zweiten Lorenhöhle.
- 63 Gleiche Stelle.
- 64 Gleiche Stelle.
- 65 Gleiche Stelle.

Tunnel mit den rollenden Felsen:

- 66 Erster Abschnitt, in der Mitte des Durchgangs.
- 67 Gleiche Stelle.
- 68 Gleiche Stelle.
- 69 Gleiche Stelle.
- 70 Gleiche Stelle.
- 71 Gleiche Stelle.
- 72 Gleiche Stelle.

Die große Maschine:

- 73 Auf schwebenden Plattformen.
- 74 Gleiche Stelle.
- 75 Gleiche Stelle.
- 76 Gleiche Stelle.
- 77 Förderband am Ende der großen Maschine.
- 78 Gleiche Stelle.
- 79 Gleiche Stelle.
- 80 Gleiche Stelle.

Gegner

- 1 Sicherheitsroboter, der über der Hauptgrube schwebt.
- 2 Zwei Sicherheitsroboter im BeamLift-Raum.
- 3 Sicherheitsroboter im Bereich mit den explodierenden farbigen Edelsteinen.
- 4 Fünf Kanonen in den entfernten Höhlen.
- 5 Clown am Ende des Lorenfahrtraums.

Booster-Packs

In einer Nische in der Nähe des Eingangs zum Abschnitt mit den rollenden Felsen, ganz unten im Schacht, in der Nähe des Spielanfangs. (Du musst zuerst den Grubenaufzug starten.)

ARABIAN FLIGHTS

Tickets

- A** Sprungbretter. Springe über die kleinen schwebenden Plattformen ans andere Ende und berühre dabei jede genau ein Mal. Das Kraftfeld vor dem Ticket wird deaktiviert, und du kannst hineinspringen und es dir holen. Hier eine mögliche Lösung des Puzzles (O, U, R und L für oben, unten, rechts und links, von oben betrachtet): O, OR, R, O, L, UL, UL, L, O, R, OR, O.
- B** Turmrennen. Einer der Türme besitzt auf seiner Spitze einen drehenden Propeller, der das Oberteil des Turms aufrecht hält. Lande auf dem Turm und drücke auf den Schalter. Ein weiterer Turm fährt einen Propeller aus. Begib dich zu diesem Turm, bevor die Zeit abläuft, und drücke auch dort auf den Schalter. Der nächste Turm macht sich für dich bereit. Besuche so 4 Türme. Wenn du auf den letzten Schalter gedrückt hast, verschwindet das seltsame Kraftfeld um den Kobra-Turm, und du kannst das Ticket einsammeln.
- C** Bomben werfen. Du stößt auf einen Turm mit 4 Bombenschaltern, einer spiralförmigen Wand und einer rotierenden Plattform. Lande in der Nähe mit dem Teppich und werfe Bomben auf die Schalter. Wenn du den ersten getroffen hast, steigt die Plattform auf, und du kannst auf den nächsten werfen. Verfehlst du einen Schalter, senkt

sich die Plattform wieder. Triffst du alle vier vor Erreichen des Zeitlimits, erscheint oben auf dem Turm ein Ticket.

- D** Puzzleräume. Einer der Türme hat die Form einer Hantel. Er sieht aus, als seien zwei Türme durch einen Gang verbunden. Oben auf einem Ende der Hantel befindet sich ein kleines Loch, in das du hineinspringen und eine Wand zerstören kannst. Hüte dich vor dem arabischen Clown. Drinnen erwarten dich einige Aufgaben. Zunächst musst du mit Bomben auf Schalter werfen, um Brücken auszufahren. Die Brücken fahren jedoch nicht ganz aus, nur so weit, dass du eben hinüberspringen kannst. Dann musst du mit Hilfe von Eiswürfeln über ein Becken zu einer Kiste gelangen. Breche die Kiste auf, und du findest einen Schlüssel. Der Schlüssel gehört zu einem Schloss ganz in der Nähe, mit dem du einige Türen öffnen kannst. Anschließend musst du Eiswürfel einfrieren, um durch ein einfaches Labyrinth zu gelangen. Schließlich geht's, ebenfalls mit eisiger Unterstützung, über ein Becken mit einem Strudel in der Mitte. Hier begegnest du Trägerrobotern, doch mit deinem Gefrierstrahl machst du kurzen Prozess mit ihnen. Gleiches blüht dann den Mini-Robotern, die sie nach ihrem Ableben aussondern.
- E** Magnetturm. Einer der Türme scheint mit magnetischen Symbolen und an der Außenwand mit Stahlkisten versehen zu sein. Betrete den Turm und gehe in den Raum mit den drei Türen. Drücke auf einen Knopf, um die erste Tür zu öffnen. Du findest eine Stahlkiste, eine Stahlwand und einen weiteren Knopf. Wenn du auf diesen Knopf drückst, wird die Stahlwand magnetisiert. Jetzt kannst du die Kiste an die Wand heften und dann hinaufspringen, um eine zweite Tür zu öffnen. Diesmal steht dir für die ganze Prozedur allerdings weniger Zeit zur Verfügung. Beim dritten Mal triffst du auf eine viel höhere Wand und auf zwei Kisten.
- F** Teppichringe. Fliege innerhalb des Zeitlimits durch die 32 Ringe, die über den Level verteilt sind. Der Parcours beginnt unterhalb des großen Turms in der Mitte.
- G** Jagd auf Roc. Dieser Roc ist der große Vogel, der den Turm umkreist. Du kannst ihn mit dem Teppich verfolgen und das Ticket

schnappen, das in seinen Schwanzfedern steckt.

- H** Starte die große Maschine. Sammle 7 Maschinenteile ein (Liste s. unten) und bringe sie zur Maschinenkonsole. Diese befindet sich unten am mittleren Turm. Durch Luftströme werden nun 5 farbige Kugeln nach oben geblasen, die den Eingang zum Turm sowie das geheime Flugpuzzle freigeben.
- I** Im Innern der Maschine. Anders als bei den meisten Springaufgaben, musst du in dieser Maschine von oben nach unten gelangen. Springe oben auf der Maschine in das Loch. Zunächst kommst du zur Sortiermaschine. Springe darüber hinweg und folge den Pfeilen nach unten zu einem Schalter. Drücke auf den Schalter, und ein Gebläse weiter unten im Level wird gebremst und senkt eine Plattform ab. In einem Luftstrom geht's nun wieder zurück nach oben. Folge den neuen Pfeilen zu einem anderen Schalter. Wiederhole das Ganze, und alle Plattformen sind schließlich so platziert, dass du sie erreichen kannst. Springe über die Plattformen zu einem Griff. Springe weiter zum nächsten Griff, lasse ihn los und gleite eine Schräge hinunter zu einem weiteren Griff. Springe hinüber, gleite und springe über zwei weitere Griffe zu einem Sims. Hier stößt du auf mehrere Gebläse, die dich in den Hauptluftstrom in der Mitte zu drücken drohen. Bewege dich mit dem richtigen Timing an ihnen vorbei, wenn sie anhalten. Die nächste Blaskapelle besteht aus 5 Gebläsen, die in einem komplexen Muster aktiviert werden. Gehe folgendermaßen an ihnen vorbei: unten links, unten Mitte, oben rechts, oben links, unten Mitte, unten rechts. Aber nur, wenn die Dinger ausgeschaltet sind! Nimm das Ticket und mach dich vom Acker.
- J** Geheimes Flugpuzzle. Wenn du unter die vier farbigen Kugeln außen am Maschinenturm fliegst, hörst du ein Geräusch, wie wenn auf einen Holzblock ein-, zwei-, drei- oder viermal geschlagen wird. Fliege in der richtigen Reihenfolge unter die Kugeln, und ein Ticket erscheint. Die Reihenfolge der Farben: Rot, Purpur, Blau, Grün.
- K** Hinter einer blauen Restart-Plattform im Außenbereich der Welt versteckt. Fliege im Uhrzeigersinn um die Außengrenze herum und

schaue dir die Rückseiten der Türme an, dann wirst du's entdecken.

L 200 Tokens.

Fahrzeuge

ShagFlyer. Gleich links, wenn du die Plattform wieder verlässt (die purpurfarbene Rückkehrplattform). Du benötigst 475 Tokens.

Abkürzungen

Keine.

Maschinenteile

- 1 Direkt hinter dem Leveleingang.
- 2 Auf der Treppe zum Turm, wo du das Puzzle mit den Sprungbrettern startest.
- 3 Hinter dem Magneturm.
- 4 Im Eingangsbereich zu den Puzzleräumen.
- 5 Oben auf einem niedrigen Gebäude im Außenbezirk der Welt, direkt an den Start-Turm mit den Sprungbrettern angrenzend.
- 6 Auf dem Lande-Turm für das Bombenwurfpuzzle.
- 7 In einem seltsam aussehenden, kleinen Turm in der Nähe der roten Restart-Plattform.

Tokens

10er

- 1 Hängt über einem der mittelgroßen Ziertürme mit quadratischem Querschnitt und gepunkteten Spitzen.
- 2 Hängt über einem anderen Zierturm, ähnlich wie Nr. 1.
- 3 Im Innern der großen Maschine. Hängt nahe den letzten 5 Gebläsen in der Luft.
- 4 In den Puzzleräumen. Hängt über dem Wasserlabyrinth in der Luft. Mit Hilfe des Gefrierstrahls musst du in die Mitte des Beckens springen und dann mit einem Doppelsprung zum Token hoch.

5er

- 1 Hinter der dekorativen Spitze des letzten Sprungbrett-Turms.
- 2 Über der kreisförmigen Bodendekoration im blauen Restart-Turm.
- 3 Über der Bodendekoration im roten Restart-Turm.
- 4 Über der Bodendekoration im purpurfarbenen Restart-Turm.
- 5 Über der Bodendekoration im grünen Restart-Turm.
- 6 Im Turm mit den magnetischen Wänden, oben über den Wänden.
Wenn du das Puzzle geschafft hast, springst du von der höchsten Magnetwand nach oben.
- 7 Im Turm mit den magnetischen Wänden, ähnlich Nr. 7.
- 8 In den Puzzleräumen, über dem Becken in der Nähe der Kiste mit dem Schlüssel.
- 9 Nahe bei Nr. 8, auf der anderen Seite des Beckens.
- 10 Im Propeller-Turm Nr. 1 (auf dem Weg zu Ticket B).
- 11 Im Propeller-Turm Nr. 2.
- 12 Im Propeller-Turm Nr. 3.
- 13 Im Propeller-Turm Nr. 4.
- 14 Im Innern der Maschine, auf dem ganz rechten neigbaren Sortierer in der Nähe des Anfangs.
- 15 Im Innern der Maschine, auf dem ganz linken neigbaren Sortierer in der Nähe des Anfangs.
- 16 Im Innern der Maschine, quer über einem Griff im mittleren Abschnitt.

1er

Kanonenbewachte Tokens auf Flachdachgebäuden:

- 1 Oben auf dem Flachdachgebäude im grünen Bezirk.
- 2 Gleiche Stelle.
- 3 Gleiche Stelle.
- 4 Gleiche Stelle.
- 5 Gleiche Stelle.
- 6 Gleiche Stelle.
- 7 Oben auf dem Flachdachgebäude im purpurfarbenen Bezirk.
- 8 Gleiche Stelle.

- 9 Gleiche Stelle.
- 10 Gleiche Stelle.
- 11 Gleiche Stelle.
- 12 Gleiche Stelle.
- 13 Oben auf dem Flachdachgebäude im blauen Bezirk.
- 14 Gleiche Stelle.
- 15 Gleiche Stelle.
- 16 Gleiche Stelle.
- 17 Gleiche Stelle.
- 18 Gleiche Stelle.
- 19 Oben auf dem Flachdachgebäude im roten Bezirk.
- 20 Gleiche Stelle.
- 21 Gleiche Stelle.
- 22 Gleiche Stelle.
- 23 Gleiche Stelle.
- 24 Gleiche Stelle.
- 25 Auf dem Sims der großen Maschine im Zentrum des Orts.
- 26 Gleiche Stelle.
- 27 Gleiche Stelle.
- 28 Gleiche Stelle.
- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Gleiche Stelle.
- 31 Gleiche Stelle.
- 32 Gleiche Stelle.
- 33 Im Eingangsloch zum Puzzle-Turm.
- 34 Gleiche Stelle.
- 35 Gleiche Stelle.

Puzzle-Turm:

- 36 Im Gang nach dem Aktivieren der Bombenschalter.
- 37 Gleiche Stelle.
- 38 Gleiche Stelle.
- 39 Gleiche Stelle.
- 40 Gleiche Stelle.
- 41 Gleiche Stelle.

- 42 Ganz unten im Wasserbecken, wenn du durch die verschlossene Tür gegangen bist.
- 43 Gleiche Stelle.
- 44 Gleiche Stelle.
- 45 Gleiche Stelle.
- 46 Gleiche Stelle.
- 47 Gleiche Stelle.
- 48 Auf dem Wendelpfad zum Ticket-Turm hinauf.
- 49 Gleiche Stelle.
- 50 Gleiche Stelle.
- 51 Gleiche Stelle.
- 52 Gleiche Stelle.
- 53 Gleiche Stelle.

Magnet-Turm:

- 54 Gleich zu Beginn auf dem Boden.
- 55 Gleiche Stelle.
- 56 Gleiche Stelle.
- 57 In der Nähe des Schalters oben auf der ersten Magnetwand.
- 58 Gleiche Stelle.
- 59 In der Nähe des Schalters oben auf der zweiten Magnetwand.
- 60 Gleiche Stelle.
- 61 Oben auf der hohen Wand. Nur zugänglich, wenn du das Ticket im Raum eingesammelt hast.
- 62 Gleiche Stelle.

Die große Maschine:

- 63 Auf der Plattform unterhalb der Maschinenhebel.
- 64 Gleiche Stelle.
- 65 Gleiche Stelle.
- 66 Gleiche Stelle.
- 67 Gleiche Stelle.
- 68 Gleiche Stelle.
- 69 Gleiche Stelle.
- 70 Gleiche Stelle.
- 71 Gleiche Stelle.

- 72 Gleiche Stelle.
- 73 Auf der untersten Plattform zur ersten Gruppe mit horizontalen Gebläsen.
- 74 Gleiche Stelle.
- 75 Gleiche Stelle.
- 76 Gleiche Stelle.
- 77 Gleiche Stelle.
- 78 Auf gleicher Höhe mit der ersten Gruppe mit horizontalen Gebläsen.
- 79 Gleiche Stelle.
- 80 Gleiche Stelle.

Booster-Packs

Unter der roten Kugel im mittleren Turm, wenn die Maschine gestartet wurde und die Kugeln im Luftstrom schweben.

Gegner

- 1 Trägerroboter (die zwei kleinere Roboter enthalten) im Magnet-Turm.
- 2 Trägerroboter im Puzzle-Turm.
- 3 Clown im Puzzle-Turm.

PYRAMID SCHEME

Tickets

- A** Pyramidenbesteigung. An der Seite der Pyramide, auf die du bei Levelbeginn zuläufst, gibt es eine Spring-Schwing-Aufgabe. Mit dem Greifstrahl gelangst du zum ersten Griff, dann springe und schwinde dich mit Hilfe der übrigen Griffe weiter. Meide aber die dreieckigen Träger, die aus der Pyramidenwand ragen. Oben angelangt, verwendest du den Gefrierstrahl, um über das Becken und zum Ticket zu gelangen.
- B** Platten drehen. Auf der anderen Seite der Pyramide befindet sich ein kleiner Sockel mit einer Steigplattform. Stelle dich auf den Sockel, und du fährst nach oben. Dort hast du einen herrlichen Ausblick u.a. auf neun Platten. Darauf befinden sich Abbildungen

von Whoopie oder Jojo. Mit deinem Greifstrahl kannst du die Platten wenden, so dass die jeweils andere Abbildung nach oben zeigt. Auch die direkt angrenzenden Platten werden gewendet. Wenn du hinunterschaut, siehst du eine Anordnung von 3 x 3 Whoopie-Gesichtern; dies ist die richtige Lösung. Du musst nun folgende Platten wenden: Mitte, rechts Mitte, unten rechts und unten Mitte. Die Reihenfolge ist wurscht.

- C** Wiederkehr der Schrauben. Auf einer Insel in der Flussgabelung befindet sich ein einfacher Schraubenaltar. Finde die vier Schrauben, bringe sie zum Altar, und die große Schraube wird gelöst und gibt das Ticket frei. Um die Schrauben auf die Insel zu bringen, musst du die Sprungwurftechnik beherrschen. Stelle dich mit einer Schraube ans Ufer, mache dich wurfbereit und ziele auf die Insel. Springe in die Luft und wirf an der höchsten Stelle die Schraube. Die erste Schraube befindet sich im hohen Gras rechts vom Altar (von der Pyramide aus gesehen). Die zweite liegt auf einem Sims, den du über Plattformen hinter der Insel erreichen kannst. Die dritte befindet sich im tiefen Wasser links unterhalb der Insel. Die vierte findest du versteckt in einem Tunnel in der Wand, rechts neben der Schraubeninsel. Dorthin gelangst du über einen Eingang in der Nähe der Wand, die mit der Pyramide verbunden ist. Du kannst sie mit den Kick-Plattformen überspringen.
- D** Transmatron. Unten in der Pyramide befindet sich das Transmatron. Du erreichst es über den Eingang direkt vor dir, wenn du die Welt betrittst. Mit dieser Maschine kannst du die Welt vom Hell- in den Dunkel-Modus umschalten. Im Dunkel-Modus ist alles zerstört und mit Lava angefüllt. Sammle die 7 Maschinenteile ein (Liste s. unten) und bringe sie hierher, um das erste Portal von der Helligkeit zur Dunkelheit zu aktivieren. Die übrigen Portale musst du suchen und anschließend aktivieren, indem du von der dunklen Seite aus hindurchgehst. Dann funktionieren sie in beiden Richtungen.
- E** Lavarennen. Wenn du dich in der dunklen Welt befindest, führt nur ein Weg nach oben auf die Pyramide. Steige die ersten paar Stufen

hinauf und mache dann einen großen Satz hinüber zur anderen Seite. Dort kletterst du wieder ein bisschen höher und wiederholst das Ganze. Oben springst du in ein geheimnisvoll grummelndes Loch hinein und befindest dich im Innern der Pyramide. Der große Raum ist mit Lava gefüllt. Springe mit einem Doppelsprung zum nahe gelegenen Griff. Daraufhin wird die Lava aktiviert. Sie steigt bedrohlich schnell an. Springe schnell von Sims zu Sims (Vorsicht, sie brechen unter dir weg). Schwinde dich dann von Griff zu Griff nach oben und zum Ticket. Anschließend gehst du durch eine kurze Halle in den Raum, in dem das GliderBike deponiert ist.

F Ruinenkreis. Bei Helligkeit siehst du in diesem Gebiet einen geheimnisvollen rotierenden Kreis aus Steinen mit einem Pfeil darauf sowie vier große Plattformen, von denen du jedoch nur eine direkt erreichen kannst. Bei Dunkelheit ist ein Großteil des Kreises verschwunden, der Pfeil ist jedoch noch immer sichtbar. Gehe hin und her zwischen Licht und Dunkelheit, und du wirst feststellen, dass der Ruinenkreis bei Dunkelheit in die gleiche Richtung zeigt, wie in dem Moment, als du durch das Portal gegangen bist. Indem du den Kreis so anhältst, dass er auf die erreichbare Plattform zeigt, kannst du hinaufklettern und über den Ruinenkreis, die merkwürdigen Ruinentürme bis zu einer Plattform mit einem weiteren Hell/Dunkel-Portal gelangen. Springe durch das Portal und warte, bis sich der Kreis um 90° dreht. Springe dann wieder zurück und über den Ruinenkreis zum Ticket.

G Lavaüberquerung. Am anderen Ende der dunklen Welt, dort wo sonst die Schraubeninsel wäre, befindet sich der Eingang zu einem runden Raum mit Lava und drei Ringen mit rotierenden Schwebepattformen. Hier gibt es Lavawände. Du musst zunächst zum äußeren Ring hinüberspringen, dann zum mittleren, zurück zum äußeren, wieder zum mittleren und schließlich zum inneren Ring und hinauf zur mittleren Plattform. Drücke auf den Schalter, und eine Brücke erscheint, die dir den Nachhauseweg erleichtert.

H Tag-und-Nacht-Spießrutenlauf. In der hellen Welt erreichst du dieses Gebiet, indem du an der Seite der Pyramide hochkletterst,

auf der ein großer Whoopie-Kopf abgebildet ist. Versuche dann, über die Hängebrücke zu gelangen. Die Brücke stürzt ein, hinterlässt jedoch eine Leiter hinauf zum Eingang. Dort angekommen, kannst du nicht viel anstellen, bis du das gleiche Gebiet bei Dunkelheit wieder betrittst. Dann kannst du auf die aus der Lava ragenden Plattformen springen, bei denen es sich um Kick-Plattformen handelt. Springe darüber zum nächsten Portal. Von dort, inzwischen ist es wieder hell, überquerst du mit dem Gefrierstrahl das Wasser und kletterst an den Griffen hinauf, die aus dem Wasserfall ragen. Anschließend gehst du wieder zurück in die dunkle Welt. Springe über die Kipp-Säulen nach oben, wo du wieder in die helle Welt wechselst. Klettere an der engen Wand über dem Wasserfall hinauf und springe hinüber. Gehe durchs letzte Portal, und du hast das Ticket.

- I** Versteckte Gesichter. Im Hell-Modus befindet sich auf der Seite der Pyramide ein Jojo-Kopf mit vier Gesichtern auf der Wand darüber. Wenn du den Schalter vor jedem der Gesichter betätigst, schaltet die Abbildung zwischen den Gesichtern von Whoopie, Tinker und Jojo um. Im Dunkel-Modus erscheint der gleiche Kopf, diesmal aber mit einem bröseligen Felsstück im Mund. Suche nach der Kanone im Gebiet mit dem Ruinenkreis und schnappe dir die Bombe, die sie auf dich abfeuert. Nimm die Bombe mit zu Jojos Kopf und spreng das Felsstück im Mund. Anschließend kannst du die geheime Kammer betreten, wo du die richtige Gesichterkombination erfährst: (vlnr.) Tinker, Jojo, Whoopie, Tinker.
- J** GliderBike-Ringe. Wenn du dich im Dunkel-Modus auf dem unteren "Kurs" durch die Welt im Uhrzeigersinn vorarbeitest, gelangst du zum Anfang eines Ringe-Parcours, durch den du fahren bzw. gleiten musst.
- K** Die hohe Plattform. Fahre in der dunklen Welt im Gegenuhrzeigersinn über den oberen "Kurs", und du kommst zu einer purpurfarbenen Plattform, die links neben der Strecke in der Luft schwebt. Gleite hinüber, und du erblickst eine weitere, höher gelegene Plattform. Gleite auch hier hinüber und weiter zur nächsten. Nun erkennst du

über dir eine sehr hohe Plattform, zu der einige Griffe hinaufführen. Springe und gleite von der Plattform. Wenn du in die Nähe der Griffe kommst, springst du vom Bike und schnappst dir schnell einen Griff. Schwinge und springe zur hoch gelegenen Plattform hinauf. Dort kannst du dann das Ticket einsacken. Just for fun kannst du dir dann den Griff in dem Gebiet schnappen, das wie ein Durchgang aussieht. Du gelangst so auf einem ziemlich coolen Trip wieder nach unten.

L 200 Tokens.

Fahrzeuge

GliderBike. Du musst im Dunkel-Modus die Pyramide hinaufklettern und das Lavarennen absolvieren (siehe Infos zu Ticket E). Falls du nicht genügend Tokens besitzt, um das GliderBike zu starten, kannst du den Bereich durch den rechten Gang verlassen. Du entdeckst dann eine Abkürzung, über die du zurück zu diesem Raum gelangen kannst, ohne das Lavarennen erneut fahren zu müssen. Du benötigst 750 Tokens.

Abkürzungen

Im gesamten Gebiet befinden sich Hell/Dunkel-Portale, die bei Licht generell deaktiviert sind, bis du sie von der dunklen Seite her durchschritten hast. Du brauchst jedes Portal nur einmal zu aktivieren.

Maschinenteile

Sämtliche Teile befinden sich auf dem Wiesenparcours. Dieser befindet sich bei Licht zwischen der Pyramide und der Schraubeninsel.

- 1 Zu Beginn des Wiesenparcours, auf einer kleinen Pyramide.
- 2 Auf der Plattform nach den Wendeplattformen auf dem Wiesenparcours.
- 3 Auf der Plattform nach den aufsteigenden Säulen auf dem Wiesenparcours.
- 4 Auf der Plattform nach der aufsteigenden Griffreihe auf dem Wiesenparcours.
- 5 In der Luft über der ersten Kick-Plattform am Ende des Wiesenparcours.

- 6 In der Luft über der zweiten Kick-Plattform auf dem Wiesenparcours.
- 7 Auf der letzten Plattform des Wiesenparcours.

Tokens 10er

- 1 Hängt auf mittlerer Höhe in der Lichtwelt zwischen den oberen Zierwänden im Bereich des Hell/Dunkel-Parcours.
- 2 In der dunklen Welt, auf einer Plattform hoch in der Luft über dem Eingangsbereich. Du musst sehr hoch hinaufgleiten, aus dem GliderBike springen und nach einem Griff schnappen. Dann schwingst du dich über die Griffe zur Plattform hinauf. (Dort oben gibt's zwei Plattformen, auf der anderen findest du ein Booster-Pack.)
- 3 Am Ende des langen Tunnels, gleich hinter der Insel mit dem Schraubenaltar, in der Lichtwelt. Gehe durch den Tunnel und springe von Griff zu Griff zum hohen Sims hinauf (toller Ausblick!).
- 4 Im Innern des Kraftfelds auf einer der Plattformen im Ruinenkreis in der Lichtwelt. Betrete den Raum durch das Portal von der dunklen Seite aus (siehe Ticket F).

5er

- 1 Am Ende des Tunnels, der bei Betreten der Lichtwelt hinter dir beginnt, gibt es einige Griffe, die dich zu einem Sims mit einem 5er Token führen.
- 2 In der hinteren rechten Ecke der Pyramide, vom Eingang aus gesehen. Über die Kick-Plattformen kannst du hinaufgelangen.
- 3 Auf der einstürzenden Brücke, die in der Lichtwelt aus Whoopies Mund kommt.
- 4 Auf einer Säule, die zu Anfang des Hell/Dunkel-Parcours (Ticket H) aus dem Wasser ragt. Reise zunächst in die dunkle Welt, kehre dann zurück zur Lichtwelt und springe auf Höhe des mittleren Pools ab.
- 5 Auf einer zweiten Säule zu Beginn des Hell/Dunkel-Parcours.
- 6 In der Nähe der Kick-Plattform an der Seite der Pyramide, auf der

anderen Seite der Wand auf einer hohen Plattform. Betrete den Tunnel nahe der Wand und springe am anderen Ende über die beiden Palmen auf die Plattform.

- 7 Auf der Steigplattform in der Mitte des Pyramiden-Wasserbeckens, direkt vor den Wechsellplatten.
- 8 Auf einem der Simse im Abschnitt mit dem Lavarennen (Ticket E).
- 9 Gleich auf dem nächsten Sims im Lavarennen.
- 10 In der dunklen Welt über dem Vulkan gleich links neben dem Whoopie-Kopf, wo du das erste Mal mit dem GliderBike hinausfährst.
- 11 In der dunklen Welt über dem Vulkan, in der hinteren Ecke des großen Lavasees nahe dem Eingang zur Lavaüberquerung (Ticket G).
- 12 Auf einem kleinen Sims ganz links in der dunklen Version des Hell/Dunkel-Parcours, beim großen Lavasee. Klettere entweder von oben an der linken Wand herunter, oder versuch's mit einem Riesensatz von der äußeren linken Kick-Plattform und einem Doppelsprung.
- 13 Auf einer treibenden Plattform im großen Lavasee in der dunklen Welt, zwischen der Pyramide und dem Eingang zur Lavaüberquerung.
- 14 Auf einer weiteren treibenden Plattform im großen Lavasee in der dunklen Welt.
- 15 Im Raum, wo du die Lava überquerst. Hängt über dem äußeren Ring aus rotierenden Plattformen. Bewege dich über die Plattformen ganz herum und springe mit einem Doppelsprung ab, wenn du dich direkt darunter befindest.
- 16 In der dunklen Welt im Gebiet mit dem Ruinenkreis. Halte den Kreis in einer diagonalen Position an, um dieses Token zu erreichen.

1er

Lichtwelt:

- 1 Direkt vor dem ersten Warp-Punkt an der linken Seite des Tunnels.
- 2 Direkt vor dem ersten Warp-Punkt an der rechten Seite des Tunnels.

- 3 Über dem Tunnel vor dem ersten Warp-Punkt.
- 4 Gleiche Stelle.
- 5 Gleiche Stelle.
- 6 Am ersten Griff vor dem Erklimmen der Pyramide.
- 7 Auf der Plattform auf halber Höhe der Pyramide.
- 8 Auf den aufsteigenden Säulen auf dem Wiesenparcours (wo sich auch alle Maschinenteile befinden).
- 9 Gleiche Stelle.
- 10 Gleiche Stelle.
- 11 Auf den durch Knopfdruck aktivierten Griffen über den Fluss auf dem Wiesenparcours.
- 12 Gleiche Stelle.
- 13 Gleiche Stelle.
- 14 Gleiche Stelle.
- 15 Auf der Plattform am Ende des Tunnels, wenn auf dem Wiesenparcours alle Maschinenteile eingesammelt wurden.
- 16 Auf einer Plattform hoch über dem zweiten Stopp auf dem Wiesenparcours.
- 17 Oben auf den Palmen nahe dem Wiesenparcours.
- 18 Gleiche Stelle.
- 19 Am Grund des Wasserfalls in den großen Türmen im Gebiet mit den Wasserbecken (nur zugänglich von der dunklen Welt aus).
- 20 Gleiche Stelle.
- 21 Auf der Plattform am Grund des Wasserfalls neben den voranstehenden Tokens.
- 22 Auf der Rampe zur höchsten Ebene im Gebiet mit den Türmen und Wasserfällen.
- 23 Gleiche Stelle.
- 24 Gleiche Stelle.
- 25 Auf der Rampe am anderen Ufer des Stroms auf dieser höchsten Ebene.
- 26 Gleiche Stelle.
- 27 Gleiche Stelle.
- 28 Auf einer Plattform im Ruinenkreis.

- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Gleiche Stelle.
- 31 Auf der rotierenden Plattform im Ruinenkreis.
- 32 Gleiche Stelle.
- 33 Gleiche Stelle.
- 34 Auf dem schwingenden Rankenpfad zwischen Pyramide und Ruinenkreis.
- 35 Gleiche Stelle.
- 36 Gleiche Stelle.

Transformatron in der Lichtwelt (die große Maschine):

- 37 Auf dem Boden.
- 38 Gleiche Stelle.
- 39 Gleiche Stelle.
- 40 Gleiche Stelle.
- 41 Gleiche Stelle.
- 42 Gleiche Stelle.

Im Vulkan:

- 43 Auf der ersten Plattform in der Mitte des Lavabeckens.
- 44 Gleiche Stelle.
- 45 Auf einer der Plattformen an den Wänden beim Aufstieg aus dem Vulkan.
- 46 Gleiche Stelle.
- 47 Gleiche Stelle.
- 48 Gleiche Stelle.

Die dunkle Welt:

- 49 Gleich links über dem ersten Warp-Punkt nach Verlassen des Transformatrons in der dunklen Welt.
- 50 In mittlerer Höhe beim Besteigen der Pyramide.
- 51 Gleicher Ort, aber höher.
- 52 Gleicher Ort, aber noch höher.
- 53 Auf der obersten Stufe beim Besteigen der Pyramide.
- 54 Oben auf der Pyramide vor dem Sprung ins Innere.
- 55 Am Beginn des Tunnels zu den Türmen mit den Kick-Plattformen und der Lava.

- 56 Zwischen den Felsen, die über die Lava hoppeln, im Gebiet mit den Kick-Türmen.
- 57 Gleiche Stelle.
- 58 Gleiche Stelle.
- 59 Gleiche Stelle.
- 60 Auf dem Lavabecken weiter aufwärts, wo die Türme gute Sprungplattformen bilden. (Nur zugänglich von der hellen Welt aus.)
- 61 Unten am rechten Ufer des Lavasees nach Einsammeln von Ticket H.
- 62 Gleiche Stelle.
- 63 Unten am linken Ufer des oben genannten Lavasees.
- 64 Gleiche Stelle.
- 65 Auf Jojos Nase nahe der dunklen Version des Puzzles mit den versteckten Gesichtern.
- 66 Auf einer Plattform nahe der dunklen Version des Puzzles mit den versteckten Gesichtern.
- 67 Auf Whoopies Nase auf der entgegengesetzten Seite der Pyramide.
- 68 Am Eingang zur dunklen Version des Ruinenkreis-Puzzles (von Spinnweben bedeckt).
- 69 Auf Plattformen in der dunklen Version des Puzzles mit den versteckten Gesichtern.
- 70 Gleiche Stelle.
- 71 Gleiche Stelle.
- 72 Gleiche Stelle.
- 73 Gleiche Stelle.
- 74 Auf Plattformen beim Besteigen der hohen Plattform in der Mitte der Welt.
- 75 Auf der nächsten Plattform.
- 76 Auf der nächsten Plattform.
- 77 Auf der höchsten Plattform mit dem Ticket K.

Lavaüberquerungsraum:

- 78 Auf dem Weg beim Betreten der Welt.
- 79 Gleiche Stelle.
- 80 Gleiche Stelle.

Booster-Packs

- 1 In der Lichtwelt auf einem Sims in der hinteren Ecke, hinter der großen Schraube. Gehe im Sprungabschnitt zurück und wieder vor über den Fluss, klettere dann zum Tunnel im Felsen hinauf und schwinde dich schließlich an den Griffen in der Wand hinüber.
- 2 In der dunklen Welt auf einer Plattform über dem Eingangsbereich, nahe der Pyramide. Auf die Plattform gelangst du, indem du mit dem GliderBike hoch hinauffliegst und in der Nähe eines der Griffe abspringst, dir zur Plattform führen. Hänge dich an den Griff und schwinde dich hinauf auf die Plattform. (Hier gibt es zwei Plattformen, auf der anderen findest du ein 10er-Token.)

Gegner

- 1 Moskito unten bei der Pyramidenbesteigung in der Nähe der Steigplattform.
- 2 Zwei Moskitos an der rechten Seite der Pyramide nahe den Kick-Plattformen, über die du zur einstürzenden Brücke gelangst, die aus Whoopies Mund kommt.
- 3 Moskito beim Schraubenaltar.
- 4 Moskito im Tal, dort wo die schwingenden Ranken zum Ruinenkreis führen.
- 5 Kanone in der dunklen Version des Ruinenkreises.

Schrauben

- 1 Im Fluss neben der Insel mit dem Schraubenaltar.
- 2 Am Ufer nahe dem zweiten Stopp auf dem Wiesenparcours.
- 3 In der Mitte des Tunnels, der am Grund der Pyramide beginnt (in der Nähe des Plattenwechselpuzzles) und oberhalb des Fundorts der zweiten Schraube endet.
- 4 Auf einem Sims, das du über die Plattformen hinter der Insel mit dem Schraubenaltar erreichen kannst.

FOOD FRIGHT

Tickets

- A** Marshmallow-Springen. Suche die hüpfenden Marshmallows, die in Aussehen und Lauten den Pilzen aus dem Level Mine Blowing sehr ähneln, und springe mit Dreifachsprüngen von der hoch gelegenen gestreiften Plattform in die Höhle hinein, hoch über dem Boden, wo sich das Ticket befindet.
- B** An der Waage. Beinahe gegenüber dem Gebiet mit den Marshmallows steht eine große Waage, und überall auf dem Boden liegen Süßigkeiten herum. Ein Clown steht dir im Weg, wenn du Süßigkeiten zur Waage bringen willst. Probiere ein bisschen herum und beobachte dabei den Zeiger der Waage. Du wirst bald die richtige Kombination gefunden haben. Falls nicht, hier ist sie: 1 großes Bonbon, 2 mittelgroße und zwei kleine.
- C** Starte die große Maschine. Sammle alle 7 Maschinenteile ein (Liste s. unten) und bringe sie zur Maschinenkonsole. Diese ist ganz raffiniert hinter den Zähnen des großen Monsters versteckt, auf das du beim Betreten der Welt direkt zuläufst.
- D** Drehgriffe. Wenn du die große Maschine gestartet hast und nach oben geklettert bist, gelangst du in einen Bereich voller Technik. Dort befinden sich u.a. auch drei große rotierende Scheiben, die in der Luft hängen, mit jeweils vier herabhängenden Griffen. Springe von einem nahe gelegenen Sims zur unteren Scheibe, von dort zur nächsten usw. bis zu einem hohen Sims, auf dem sich das Ticket breit gemacht hat.
- E** Labyrinth der Ringe. Wenn du dich vom Eingang aus im Uhrzeigersinn bewegst, stößt du auf eine Art Labyrinth mit einigen glimmernden Ringen, die du erkennen solltest. In diesem Fall benötigst du kein Fahrzeug; springe und rolle innerhalb des Zeitlimits hindurch, und das Ticket gehört dir.
- F** Füttere mich. Wenn du dich vom Eingang aus im Gegenuhrzeigersinn bewegst, gelangst du zu einem Rohr mit einem großen Loch. Springe in das Loch, und du entdeckst einen ziemlich dicken, behäbigen Troll, der dich um Naschwerk anbettelt. Hole das

gewünschte Bonbon aus den nahe gelegenen Spendern und stecke es ihm in den Mund, bevor er sich's anders überlegt. Wenn er zuviel isst, explodiert er und hinterlässt dir das Ticket, auf dem er gesessen hat.

- G** Kletterpartie. Klettere weiter von der unteren Ebene und an der Seite der Maschine hinauf. Überquere die getimten Umkehrplattformen und die Griffreihen in der Luft. Am Ende gelangst du zum Ticket und zum Ausgang zur nächsten Ebene.
- H** Käfer umwerfen. Wenn du den SpiderRider gestartet hast, hebe die Rampe hinten im Raum an, indem du ganz nach links zur Wand gehst (vom Eingang aus gesehen). Nimm dir am wurmförmigen Rohr eine Bombe mit und wirf sie auf den Bombenschalter auf der Plattform in der Mitte des Giftschlammes. Dann fährst du mit dem SpiderRider über die Rampe in ein kleines Becken mit einigen seltsam aussehenden Käfern. Fahre sie mit dem SpiderRider über den Haufen, damit sie sich umdrehen. Nach kurzer Zeit berappeln sie sich jedoch wieder und richten sich auf. Wenn es dir gelingt, dass sie alle gleichzeitig auf dem Rücken liegen, senkt sich ein Tor, und du kannst das Ticket holen.
- I** Monsterhirn. Betätige den anderen Bombenschalter auf der rechten Seite des Levels, um das Monster aus dem Schlamm zu locken. Fahren dann mit dem SpiderRider über seine Zunge in das Maul hinein. Du gelangst in den Kopf des Monsters und arbeitest dich durch die zerebrospinale Suppe (würg), die sein Gehirn umgibt. Meide die Augäpfel, die glitschigen Nervenenden und die Hirnbohrwürmer. In der Mitte des Gehirns findest du schließlich das Ticket.
- J** Monsteraugen. Scharfsinnige Beobachter werden gemerkt haben, dass sich auf den Augen des Monsters das Bombenschaltersymbol befindet. Und wo doch auf dem hohen Sims oberhalb des Monsters (direkt über dem Eingang) ein herrenloser Bombenspende herumsteht, sollte man vielleicht ein paar Bömbchen auf die Augen werfen. Wenn du ein Auge getroffen hast, musst du das andere treffen, bevor sich das erste nach etwa 10 Sekunden wieder öffnet.

Dann taucht er wieder in den Schlamm und schmolzt. Jetzt kannst du mit dem SpiderRider schnell auf seinen Rücken fahren, bevor er sich wieder erhebt. Von seinem Rücken aus kannst du das Ticket erreichen.

K Hinter den Augenbrauen der Spinne. Wenn du die unterste Ebene der Bäckerei betrittst, schaust du dir die große Spinne an. Hinter ihren Augen befindet sich eine kleine Nische. Du gelangst dorthin, indem du die Spinne/den Kran ganz herumfährst zur Vorderseite der Maschine. Springe über die Spinnenaugen und hole dir in der Nische das Ticket ab.

L Sammle 200 Tokens.

Fahrzeuge

SpiderRider. Befindet sich im Schlammbecken gleich bei der Stelle, wo du die oberste Ebene der Welt betrittst. Du benötigst 850 Tokens.

Abkürzungen

Alle drei Ebenen sind durch Strohhalme verbunden. Aktiviere sie, indem du von oben in sie hineinspringst. Begib dich also auf die nächsthöhere Ebene. Eine anstrengende Sache, aber du musst es nur ein Mal machen.

Maschinenteile

- 1 Auf einem Sims direkt über dem Eingang.
- 2 Auf dem schmalen Sims links oberhalb des Eingangs, in der Nähe der Maschine.
- 3 Hoch über dem Marshmallow-Raum. Du musst einen Marshmallow-Dreifachsprung hinlegen.
- 4 Auf dem hoch gelegenen Pfad um den Strohalm im Schokoladengebiet (über dem Milchbecken).
- 5 Auf einem kleinen Sims oberhalb des Marshmallow-Gebiets (nahe dem Schoko/Milch-Becken).
- 6 In einer Nische hoch an der Wand über dem Gebiet mit der Waage.
- 7 Im Milchfluss im Schokogebiet.

Tokens

10er

- 1 Untere Ebene. In einer Nische über der Waage.
- 2 Mittlere Ebene. Auf der unteren der drei drehenden Scheiben.
- 3 Obere Ebene. An der linken Wand, oberhalb der beweglichen Zungen. Benutze den SpiderRider.
- 4 Obere Ebene. Direkt über dem Eingang auf einem hohen Sims. Klettere an den Zungen hinauf.

5er

- 1 Untere Ebene. Auf einem Sims über den hüpfenden Marshmallows.
- 2 Untere Ebene. In einer Nische über der Waage.
- 3 Untere Ebene. Auf dem Pfad durch die Schokowand, rechts neben der Maschine. Lasse dich oben von der Wand fallen, oder komme durch die Rückwand, indem du die Maschine startest.
- 4 Untere Ebene. Auf einem der Schokosimse oben um den Hut herum.
- 5 Untere Ebene. Auf einem anderen Schokosims oben um den Hut herum.
- 6 Mittlere Ebene. Auf einer der drehenden Scheiben.
- 7 Mittlere Ebene. Auf einer anderen drehenden Scheibe.
- 8 Mittlere Ebene. Ganz oben zwischen zwei wackeligen Plattformen.
- 9 Mittlere Ebene. Ganz oben zwischen zwei anderen wackeligen Plattformen.
- 10 Mittlere Ebene. Bei der letzten Plattform. Springe in die Luft und mit einem Doppelsprung zurück zu der Plattform, von der du kamst. Du kannst auch springen und anschließend wieder hinaufklettern.
- 11 Obere Ebene. Links neben dem Eingang über einige Schokowürfel und einige Griffe hinauf zu einer Kick-Plattform. Von dort zu einer Zunge hoch oben an der Wand.
- 12 Obere Ebene. Rechts neben dem Eingang über einige Kisten und Schokosimse hinauf.
- 13 Obere Ebene. An der rechten Wand über einige Spinnengriffe hinauf zu einer Zunge. Du benötigst den SpiderRider.
- 14 Obere Ebene. Auf der Zunge des großen Monsters.
- 15 Obere Ebene. Im Gehirn des Monsters, im Tunnel zum Ticket.

- 16 Obere Ebene. Im Gehirn des Monsters, direkt über dem großen Nervenstrang, über den du auf dem Rückweg springst.

1er

- 1 Im Marshmallow-Raum durch den Korridor links des ersten Warp-Punkts. Befindet sich auf der Marshmallow-Öffnung in der Ecke.
- 2 Gleiche Stelle.
- 3 Gleiche Stelle.
- 4 Über den Schokofluss auf der purpurfarbenen Fläche.
- 5 Im Schokoladenraum durch den Korridor rechts des ersten Warp-Punkts. Befindet sich auf der Schokoöffnung in der Ecke.
- 6 Gleiche Stelle.
- 7 Gleiche Stelle.
- 8 Über den Marshmallow-Fluss auf der purpurfarbenen Fläche.
- 9 Klettere zum oberen Laufsteg aus weißer Schokolade und gehe dann zum Raum mit der Bäckerwaage. Das Token befindet sich auf der Spitze zwischen Schokoraum und Wiegeraum.
- 10 Auf der Spitze direkt daneben, zwischen Schokoraum und Wiegeraum.
- 11 Auf der Schokoladenspitze in der Ecke bei der Waage.
- 12 Klettere zum oberen Laufsteg aus dunkler Schokolade und gehe dann zum Marshmallow-Sprung-Raum. Das Token befindet sich auf der Spitze zwischen Marshmallow-Raum und Marshmallow-Sprung-Raum.
- 13 Auf der Spitze direkt daneben, zwischen Marshmallow-Raum und Marshmallow-Sprung-Raum.
- 14 Auf der Marshmallow-Spitze in der Ecke des Raums mit den angreifenden Marshmallows.
- 15 Auf der oberen Ebene. Zugänglich nur durch Starten der großen Maschine. Auf einer Steigplattform, bewacht von einem Sicherheitsroboter.
- 16 Auf dem Spinnennetz auf der nächsthöheren Ebene, direkt vor den Plattformen, die die obere Mittelachse der Maschine umgeben.
- 17 Gleiche Stelle.
- 18 Gleiche Stelle.

Zweite Ebene aufwärts:

- 19 Im Labyrinth beim Parcours mit den Ringen.
- 20 Gleiche Stelle.
- 21 Gleiche Stelle.
- 22 Gleiche Stelle.
- 23 Gleiche Stelle.
- 24 Gleiche Stelle.
- 25 Gleiche Stelle.
- 26 Gleiche Stelle.
- 27 Gleiche Stelle.
- 28 Gleiche Stelle.
- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Gleiche Stelle.
- 31 Am Ende des Korridors mit den drehenden Griffen.
- 32 Gleiche Stelle.
- 33 Gleiche Stelle.
- 34 Auf den Wechselplattformen ganz oben in diesem Raum.
- 35 Gleiche Stelle.
- 36 Gleiche Stelle.
- 37 Gleiche Stelle.
- 38 Gleiche Stelle.

Trollfütterung:

- 39 Im Gang zum Troll.
- 40 Gleiche Stelle.
- 41 Gleiche Stelle.
- 42 Gleiche Stelle.
- 43 Gleiche Stelle.
- 44 Gleiche Stelle.

Monsterraum:

- 45 Auf dem gestreiften Bonbonlaufsteg links neben dem ersten Eingang.
- 46 Gleiche Stelle.
- 47 Gleiche Stelle.
- 48 Auf der ausgedehnten Zunge an der Wand, direkt links von dieser Insel.

- 49 In der Nähe des Bombenspenders an der linken Wand, gleich neben einer Kick-Plattform.
- 50 Auf dem schmalen Gang vom Bombenspender zum Bombenschalter, der die Rampe hebt.
- 51 Gleiche Stelle.
- 52 Gleiche Stelle.
- 53 Auf der Öloberfläche nahe der Rampe zum Schildkrötenumwerfen.
- 54 Gleiche Stelle.
- 55 Gleiche Stelle.
- 56 Gleiche Stelle.
- 57 Gleiche Stelle.
- 58 Auf dem schmalen Gang vom nächsten Bombenspender zum Bombenschalter für das Monster.
- 59 Gleiche Stelle.
- 60 Gleiche Stelle.
- 61 Auf der ausgedehnten Zunge an der Wand nahe dem grünen und dem schwarzen Strohalm.
- 62 Unterhalb des kreisenden Rührbesens.
- 63 Unterhalb des anderen kreisenden Rührbesens.
- 64 Unterhalb des Monsterschwanzes auf dem Wasser.

Monsterhirnraum:

- 65 Auf der grünen Flüssigkeit. Benutze den SpiderRider.
- 66 Gleiche Stelle.
- 67 Gleiche Stelle.
- 68 Gleiche Stelle.
- 69 Gleiche Stelle.
- 70 Gleiche Stelle.
- 71 Auf der grünen Flüssigkeit hinter den vertikalen Tentakeln.
- 72 Auf der grünen Flüssigkeit nahe den drehenden Schlangen.
- 73 Gleiche Stelle.
- 74 Nahe der Augapfelkanone.
- 75 Gleiche Stelle.
- 76 Gleiche Stelle.

- 77 Auf dem schmalen Gang vom oberen Bombenabwurfdeck, direkt über dem ersten Warp-Punkt.
- 78 Gleiche Stelle.
- 79 Gleiche Stelle.
- 80 Gleiche Stelle.

Booster-Packs

Oben auf dem Käfig mit dem Ticket im Marshmallow-Gebiet. Springe entweder vom Sims hinter der großen Maschine herüber, oder mache einen kräftigen Satz vom Sims zwischen den Marshmallows und dem Schoko/Milch-Fluss.

Gegner

- 1 Sicherheitsroboter im Marshmallow-Raum.
- 2 Sicherheitsroboter im Schokoladenraum.
- 3 Clown im Raum mit der Bäckerwaage.
- 4 Angreifende Marshmallows in ihrem eigenen Raum.
- 5 Sicherheitsroboter, der die Steigplattform auf der oberen Ebene bewacht (du gelangst mit Hilfe der großen Maschine dorthin).

WHOOPIE WORLD

Tickets

- A** Das erste Ticket im Spiel. Jojo lässt es auf seinem Weg in die Whoopie World fallen.
- B** Hinter einer versteckten Tür, hinter der Hauptplattform, auf der sich die großen Statuen von Whoopie und Jojo befinden.
- C** Fünf Säulen. Klettere an Jojo hinauf, springe über seinen Kopf und benutze die Nase als Griff. Schwinge dich vor und zurück und dann in den Mund. Du wirst in einen seltsamen Raum gewarpt, wo du fünf Schalter in der richtigen Reihenfolge aktivieren musst, um fünf Säulen aufsteigen zu lassen. Stelle dich in den Eingang und schaue in den Raum. Du beginnst mit dem Schalter auf 1 Uhr und fährst dann im Uhrzeigersinn fort.
- D** Wenn du dich unterhalb des Eingangs zu Paint Misbehavin'

umschaust, siehst du einen Griff und eine kleine Nische unter der Plattform. Gehe zum Eingang, springe aber nicht auf die Warp-Fläche, sondern springe hinten von der Plattform ab und starte den Traktorstrahl. Du schnappst dir einen Griff, der an der Rückseite der Plattform herausragt und kannst dich daran in die Nische mit dem Ticket schwingen.

- E** Einstürzender Weg. Wenn du Mine Blowing geöffnet hast, stellst du fest, dass du nicht nur den "richtigen" Eingang zur Mine, sondern auch eine Treppe freigelegt hast, über die du auf den kleinen Hügel hinaufgelangen und dort in das Loch springen kannst. Du kommst in eine unterirdische Höhle, in der ein verschlungener Pfad zum Ticket führt. Laufe und springe schnell den Pfad entlang zum Ausgang, denn er bricht unter dir zusammen.
- F** Wenn du den Luftstrom aktiviert hast, der bis in die Wolken über Whoopie reicht, siehst du neben der Hauptwolke zwei kleinere Wolken. Eine davon funktioniert wie ein Aufzug und bringt dich bis direkt unterhalb der großen Wolke. Dort klammerst du dich an den Griff, der unter der Wolke hängt, und schwingst dich über die nächsten Griffe zum Ticket hinüber. Es wird von einer kleinen Wolke verdeckt. Schwing dich durch diese Wolke, und du hast's.
- G** Fliegende Schrauben. Die andere kleine Wolke neben der großen bringt dich zu einer mittelgroßen Wolke ganz in der Nähe. Springe auf diese Wolke, und du wirst zu einer hoch in der Luft gelegenen Plattform gewarpt, auf der vier Schrauben herumhüpfen. Wenn du alle vier Schrauben in die richtigen Löcher einsetzt (auf den vier farbigen Türmen, die die Hauptplattform umgeben), erscheint ein Ticket. Springe wieder von der Plattform oder warte, bis der Timer abläuft.
- H** Wenn du den Aufzug entdeckt hast (treffe den letzten Ticket-Schalter im Hauptraum von Whoopie World), kannst du damit zum Kuppelraum hinauffahren. Stelle dich auf den großen Felsen nahe der Mitte des Raums und klammere dich an die Griffe an der Decke. Schwing dich zu einem Tunnel hinüber, der dich nach Food Fright bringt. Gehe nicht den Tunnel entlang, sondern springe am

hinteren Ende des Raums von Sims zu Sims bis hin zu einem Tunnel gegenüber dem Food Fright-Tunnel. In der Mitte des Tunnels befindet sich eine Reihe von Tokens, die auf einen Mauerabschnitt hinweisen. Gehe durch die Wand und durch einen kurzen Tunnel zu einem Ticket, das über dem Eingang des Raums hängt.

- I** Felsenwölzer. Statt den Tokens durch die falsche Wand zu folgen, um zu Ticket H zu gelangen, folgst du dem Tunnel bis ans Ende. Dort springst du in ein Loch und kommst in das Felsenwölzergebiet. Springe durch drei rotierende Hindernisse, und hol dir das Ticket.
- J** Zurück im Hauptraum der Whoopie World befindet sich direkt hinter dem Tor, das du gleich zu Beginn des Spiels geöffnet hast, eine kleine Plattform rechts in der Luft, vom Eingang aus Clowny Island aus gesehen. Doppelspringe auf den Sims und von dort zu einer Reihe von Griffen, die ziemlich weit auseinander liegen. Am anderen Ende erwartet dich das Ticket.
- K** Beende Jojo World. Dies ist das Ticket, das Jojo die ganze Zeit unter seinem Hut getragen hat. Beende Jojo World (Durchmarsch s. u.) und hol dir das Ticket.
- L** 200 Tokens.

Fahrzeuge

Keine.

Abkürzungen

Keine.

Tokens

10er

- 1 Auf der vorletzten Säule beim 5-Säulen-Bonus, zu dem du über Jojos Mund gelangst.
- 2 Auf der mittelgroßen Wolke nahe der Hauptwolke über Whoopies Kopf. Eine kleinere Wolke trägt dich dorthin.
- 3 Im Schacht, der zum Felsenwölzergebiet führt, im versteckten Tunnel über dem Kuppelraum.

- 4 Im Felsenwälzerraum, auf einem Sims. Erfordert geschicktes Springen.

5er

- 1 Hinter dem großen Clown-Kopf, in dem sich der Eingang zu Clowny Island befindet.
- 2 In der Luft nahe den wackeligen Plattformen im Eingangsbereich.
- 3 Hinter einem kleinen Hügel, wo sich der Eingang zu Mine Blowing befindet.
- 4 An der Wand vor der Grube mit dem 15-Tickets-Schalter.
- 5 An der Wand vor dem hinteren Becken (wo der 25-Tickets-Schalter erscheint).
- 6 In einem Gang auf der untersten Ebene hinter der Hauptplattform, unter Whoopie und Jojo.
- 7 Auf einer Säule im Gebiet mit dem 5-Säulen-Bonus (in Jojos Mund warpen).
- 8 Auf einer anderen Säule im Gebiet mit dem 5-Säulen-Bonus.
- 9 Auf einer kleinen Wolke in der Nähe der Hauptwolke.
- 10 Auf einer anderen kleinen Wolke in der Nähe der Hauptwolke.
- 11 Im Bonus-Gebiet mit dem einstürzenden Weg, etwas abseits des Weges.
- 12 In der gleichen Gegend.
- 13 Im kurzen Tunnel vom Kuppelraum zum Raum mit dem 65-Tickets-Schalter.
- 14 Auf einem hohen Sims im Kuppelraum über dem Tunnel zum Eingang zu Pyramid Scheme.
- 15 Im ersten Raum des Felsenwälzerbonus, auf der einen Seite der drehenden Röhre.
- 16 Im ersten Raum des Felsenwälzerbonus, auf der anderen Seite der drehenden Röhre.

1er

- 1 Auf den wackeligen Plattformen neben dem Ladegerät, vom Eingang zu Clowny Island hinüber.

- 2 Gleiche Stelle.
- 3 Gleiche Stelle.
- 4 Auf dem Weg zum verschlossenen Tor zum Rest der Whoopie World.
- 5 Gleiche Stelle.
- 6 Gleiche Stelle.
- 7 Gleiche Stelle.
- 8 Gleiche Stelle.
- 9 Gleiche Stelle.
- 10 Auf dem Weg hinter dem verschlossenen Tor im Hauptraum der Whoopie World.
- 11 Gleiche Stelle.
- 12 Gleiche Stelle.
- 13 Gleiche Stelle.
- 14 Gleiche Stelle.
- 15 Auf der unteren Ebene der Whoopie World, rechts neben dem Ladegerät.
- 16 Gleiche Stelle.
- 17 Gleiche Stelle.
- 18 Gleiche Stelle.
- 19 Gleiche Stelle.
- 20 Auf der unteren Ebene der Whoopie World, links neben dem Ladegerät.
- 21 Gleiche Stelle.
- 22 Gleiche Stelle.
- 23 Gleiche Stelle.
- 24 Gleiche Stelle.
- 25 Unter dem 15-Tickets-Schalter, mit dem Mine Blowing geöffnet wird.
- 26 Gleiche Stelle.
- 27 Gleiche Stelle.
- 28 Gleiche Stelle.
- 29 Gleiche Stelle.
- 30 Im Becken unter dem 25-Tickets-Schalter.
- 31 Gleiche Stelle.

- 32 Gleiche Stelle.
- 33 Gleiche Stelle.
- 34 Gleiche Stelle.
- 35 Auf der höchsten Wolke.
- 36 Gleiche Stelle.
- 37 Gleiche Stelle.
- 38 Gleiche Stelle.
- 39 Gleiche Stelle.
- 40 Gleiche Stelle.
- 41 Unter der höchsten Wolke, zwischen den herabhängenden Griffen.
- 42 Gleiche Stelle.
- 43 Gleiche Stelle.

Obere Achse:

- 44 Auf dem Pfad zu Pyramid Scheme.
- 45 Gleiche Stelle.
- 46 Gleiche Stelle.
- 47 Gleiche Stelle.
- 48 Gleiche Stelle.
- 49 Gleiche Stelle.
- 50 Auf dem Pfad zu Food Fright.
- 51 Gleiche Stelle.
- 52 Gleiche Stelle.
- 53 Im versteckten Gang gegenüber von Food Fright, der zum geheimen Gang mit Ticket H führt.
- 54 Gleiche Stelle.
- 55 Gleiche Stelle.

Mine Blowing-Bonus:

- 56 Auf dem einstürzenden Weg zum Ticket.
- 57 Gleiche Stelle.
- 58 Gleiche Stelle.
- 59 Gleiche Stelle.
- 60 Gleiche Stelle.
- 61 Gleiche Stelle.
- 62 Gleiche Stelle.

Fünf-Säulen-Bonus:

- 63 Zwischen den Säulen.
- 64 Gleiche Stelle.
- 65 Gleiche Stelle.
- 66 Gleiche Stelle.
- 67 Gleiche Stelle.
- 68 Auf einer der Säulen.

Flugbonus:

- 69 Auf der mittleren Plattform mit den Schrauben.
- 70 Gleiche Stelle.
- 71 Gleiche Stelle.
- 72 Gleiche Stelle.
- 73 Gleiche Stelle.
- 74 Gleiche Stelle.

Felsenwälzerbonus:

- 75 Im letzten Felsenwälzergebiet.
- 76 Gleiche Stelle.
- 77 Gleiche Stelle.
- 78 Gleiche Stelle.
- 79 Gleiche Stelle.
- 80 Gleiche Stelle.

Booster-Packs

- 1 Hinter dem Wasserbecken. Verwende den Gefrierstrahl, um einen Weg mit Eiswürfeln zu bilden.
- 2 Auf dem Sockel hinten in der Mitte, aus dem der Griff herausragt. Verwende den Greifstrahl, um dich an den Griff zu klammern, schwinde dich ganz hoch hinauf und weiter mit einem Doppelsprung auf den Sockel.

JOJO WORLD

Dies ist ein einziger langer Spießrutenlauf mit Hindernissen und Puzzles, die Jojo für dich bereithält. Er will die alleinige Herrschaft über Whoopie World an sich reißen und die Welt nach seinen Vorstellungen

gestalten. Der Weg zu deinem Ziel führt über sechs Abschnitte, in denen Themen aus den anderen Welten des Spiels aufgearbeitet werden. Hier der Durchmarsch:

Clowny Island

Hier gibt's nicht nur wackelige oder drehende Blumen, sondern wackelige UND drehende Blumen. Außerdem musst du rotierende Stämme überwinden sowie die einfache Ausgabe der McDaniel Spiral. Die Spirale dreht sich entgegengesetzt der Drehung Sprockets, fahre also einfach schräg hindurch, und du wirst am anderen Ende wieder freigegeben. Springe anschließend an den rotierenden Armen in der Luft von Griff zu Griff. Das ist einfacher, als es aussieht. Ehrlich.

Paint Misbehavin'

Jojo hat ein neues, noch komplizierteres Puzzle ausgekocht. Die richtige Farbkombination (oben grün, unten orange) wurde nicht geändert, doch ist es jetzt schwierig, unversehrt zum Wächter zu gelangen. Färbe dich zunächst korrekt ein. Je nach deinem Standort kannst du entweder nur deinen Kopf, nur deinen Körper oder beides färben. Springe anschließend schnell an den Farbkanonen vorbei. Hüte dich vor den Farbkugeln und dem elektrisch geladenen Boden.

Mine Blowing

Und dies ist die harte Ausgabe der McDaniel Spiral. Eigentlich handelt es sich hier um die gleiche Spirale, doch statt innen musst du nun außen vorbei. Das ist natürlich deutlich schwieriger und erfordert eine andere Technik. Damit sich die Spirale in der richtigen Richtung dreht, musst du dich auf eine Seite stellen und sie so schwerer machen. Daraufhin wird sich die Spirale in diese Richtung drehen. Kurz bevor du herunterfälltst, springst zu einer höheren Position an der Spirale, aber nicht zur anderen Seite, denn sonst würde sie sich andersherum drehen. Fahre so fort, bis du dich dem letzten Sims ausreichend genähert hast, um abzuspringen. Jetzt fährst du mit dem Aufzug nach unten und springst über die schwebenden Simse zu einigen

merkwürdigen Plattformen mit einem nützlichen Bombenspender hinüber, der an deiner Seite bleibt. Am Ende stößt du auf eine große Wand, die du mit einer Bombe sprengen musst. Dahinter befindet sich großer, elektrisch geladener Ventilator, der die Simse zerstört. Benutze schnell den Bombenspender, um zumindest einen der Ventilatorflügel zu zerstören (wenn du alle vier erwischst, wird's deutlich einfacher). Springe dann auf die drehende Ventilatorwelle. Springe weiter bis zum Ausgang, der dich in den nächsten Abschnitt führt.

Arabian Flights

Gleich zu Beginn gibt's hier eine kombinierte Gefrier- und Greifaufgabe. Gelange mit dem Gefrierstrahl über das Becken, bis du etwa 2/3 des Weges zurückgelegt hast, klammere dich dann schnell an den Griff über dir, bevor das Eis zur Neige geht. Im nächsten Becken "frierst" du dich um die Ecke herum und meidest den Strudel und die elektrische Wand. Bewege dich dann auf den rotierenden Plattformen weiter. Sie reagieren auf deine Position: Je weiter du dich nach rechts oder links stellst, desto schneller drehen sie sich.

Schließlich gelangst du zu einem Magnetpuzzle. Nimm zunächst die kleine Stahlkiste auf. Betätige anschließend den Schalter, um den Magneten an der Wand zu aktivieren. Werf die Kiste schnell an den Magneten und klammere dich daran; benutze sie als Griff. Schwinde dich hinauf zu den Planen und verlasse das Gebiet. Im nächsten Abschnitt musst du diese Sache gleich zweimal wiederholen. Dazu musst du einen der Blöcke auf die Plattform werfen, die in der Luft schwebt, damit sie bereitsteht, wenn du den ersten Abschnitt beendest.

Pyramid Scheme

Hier befindet sich ein großer Lavastrudel. An einem Ende ist ein Wasserfall, der Lavafelsen bildet, die dann langsam zur Mitte rutschen. Springe über die Felsen zum mittleren Turm und klettere hinauf. Dort findest du Kick-Plattformen. Springe von einer zur nächsten Plattform und so weiter bis zu einem Griff direkt über dem Whoopie-Wasserfall. Springe in Whoopies Mund hinein und weiter ins nächste Abenteuer.

Food Fright

Dies ist eine riesige Spinne mit elektrisch geladenen Beinen. Aber keine Angst. Schnappe dir eine Bombe aus dem Spender und ziele damit auf den verdickten Teil des Spinnenbeins, auf das Gelenk zwischen dem beweglichen Bein und dem festen Teil, der zum Körper führt. Wenn du das achtmal machst, kann sich die Spinne nicht mehr wehren. Springe über die Augäpfel und über den Rücken, und du bemerkst, dass Jojo zu schwitzen beginnt.

Ende

Nun liegen noch die drehenden Arme mit den Griffen vor dir. Diesmal sind sie allerdings nicht so perfekt ausgerichtet und drehen sich nicht nur horizontal, sondern steigen auch vertikal auf. Mit einiger Übung solltest du die drei erforderlichen Sprünge jedoch locker hinlegen und direkt auf dem Sims vor der flammenden Todeskugel landen.

Ignoriere Jojos Versuche, dich zu einem Handel zu bewegen, und steige geradewegs auf die Kugel hinauf. Was Jojo mit diesem Teil vorhatte, bleibt ungeklärt. Aber dass sie sein Ende besiegeln würde, hätte er wohl nie gedacht. Reite auf der Kugel zur Energieversorgungsanlage und zur Steuerzentrale von Jojo World und frohlocke in den höchsten Tönen, wenn sie das große "Jojo World"-Schild zerstört. Du, Jojo und Whoopie überlebt die Explosion in sicherer Distanz und landet im Hauptraum von Whoopie World, wo die erste Endsequenz abläuft. Genieße deinen Lohn, und anschließend geht's dann wieder ans Tickets sammeln!

NINTENDO 64

GEHEIMNISSE
STRATEGIEN
LÖSUNGEN

Hier ein paar Spezialcheats, damit's auch übermorgen noch Spaß macht!

Direkt nach dem "Set!" des Sprechers hältst du den A-Knopf gedrückt, um einen Blitzstart hinzulegen.

Im Weltmeisterschaftsmodus musst du folgende Aufgaben erfüllen, um das gewünschte Fahrzeug freizuschalten:

Taxi	das erste Rennen beenden
Pickup	das zweite Rennen mit dem Taxi beenden
Krankenwagen	die Legend-Strecke mit dem Pickup beenden
Ragtop	Alpine Ridge-Zeitfahren mit dem Baja gewinnen
Blue Demon	Seascape Sprint-Zeitfahren mit dem Ragtop gewinnen
Hatchback	Terminal Impact-Zeitfahren mit dem Ragtop gewinnen
Low Rider	Metro Challenge-Zeitfahren mit dem Ragtop gewinnen
Woody Wagon	Bayou Run-Zeitfahren mit dem Ragtop gewinnen
Hot Rod	Sunset Canyon-Zeitfahren mit dem Ragtop gewinnen
Polizeiwagen	Midnyte Rumble-Zeitfahren mit dem Hot Rod gewinnen

Ein Spiel, schärfer als die schärfste Banane! Hier gibt's massig versteckte Boni zu finden und Geheimnisse zu entdecken. Wir haben schon einmal ein paar herausgepickt, um dich bei Laune zu halten...

Wenn du die Bananenfeen schnappst, kannst du einige versteckte Optionen im Menübildschirm freischalten.

2 Feen DK-Theater

- | | |
|---------|-------------------------------|
| 6 Feen | Bonuslevels |
| 10 Feen | Bosslevels |
| 15 Feen | Bonusfigur für den Kong-Kampf |
| 20 Feen | Cheatmenü |

Gesundheits-Cheat

Um deine Gesundheit an einer beliebigen Stelle im Spiel wieder aufzufrischen, springst du einfach in ein Tauschfass. Dann wechselst du zu einer anderen Figur, springst wieder heraus und hast volle Energie.

HYBRID HEAVEN

Ein wirklich hartes Spiel! Und weil du so tapfer bist, hast du dir auch ein paar hilfreiche Codes verdient.

Spiele als Allen

Spiele zunächst das Game im höchsten Schwierigkeitsgrad durch. Drücke dann im Titelschirm L, R, L, R und Z.

Spiele als President

Spiele zunächst das Game im höchsten Schwierigkeitsgrad durch. Drücke dann im Titelschirm L, R, L, R und Start.

READY 2 RUMBLE

Du hast keine Lust mehr, deine Freunde immer wieder zu verprügeln? Dann schalte doch einfach ein paar neue Kämpfer frei, mit denen du Abwechslung ins Spiel bringst.

Alle Boxer

Starte ein Championship-Match und gib eines der folgenden Wörter als Namen ein, um die Boxer freizuschalten:

- | | |
|---------------|--------|
| Bronze-Klasse | BRONZE |
| Silber-Klasse | SILVER |

Gold-Klasse GOLD
Championship-Klasse CHAMP

Freie Verpflegung

Wenn du deinen Boxer im Trainingsmodus auf Vordermann bringst, begibst du dich zur Aerobic und drückst schnell Links und dann A. Zum Preis von einer Aerobic-Stunde erhältst du nun massenhaft Kraftfutter.

Super-Combo

Spiele mit einem beliebigen Charakter und warte, bis das Rumble-Meter ganz oben steht. Drücke dann gleichzeitig A und B. Dadurch aktivierst du deinen Rumble. Anschließend drückst du gleichzeitig C-Rechts und C-Unten, um einen Super-Combo auszuführen.

ROADSTERS

Zu dieser Jahreszeit gibt es wohl kaum Aufregenderes, als im Cabrio durch die Gegend zu brettern, oder? Keine Angst, wir von der big.N besorgen dir auch bei Minusgraden einen Satz heiße Ohren. Gib einfach einen der folgende Begriffe als deinen Namen ein, um den jeweiligen Effekt zu erzielen:

EasyMoney	\$ 1.000.000 Startgeld im Trophy-Modus
_Trophies	Siege in der 2. und 3. Division (Leerschritt vor ,T')
Gimme ALL	schaltet alle Fahrzeuge und Strecken frei
Extra rez	integriert eine Auflösungs-Option im Menü
fastBUCKS	\$ 250.000 Startgeld im Trophy-Modus
Anyway	du kannst die Strecken im Spiegel-Modus fahren
Smurfing	die Stimmen hören sich wie die Schlümpfe an
Big Wheels	alle Räder haben Monster-Truck-Reifen
Skywalker	die Fahrzeuge verwandeln sich in Raumgleiter
Car Radio	die Fahrzeuge schrumpfen, Fernsteuerauto-Modus
Chopper	die Kameras schweben 20 m oberhalb des Fahrzeugs
CheatsOff	alle Cheats werden abgeschaltet

XENA: WARRIOR PRINCESS

Für die Frau in Leder haben wir diesmal eine ganze Stange Cheats zusammengestellt.

Cheatcode

Bevor du einen der nachfolgenden Cheats ausprobieren kannst, musst du zunächst den Cheatcode aktivieren. Während einer Runde gehst du dazu wie folgt vor: Halte den A-Knopf gedrückt und drücke dann Rechts, Rechts, Links, Links, Rechts, Links und Rechts. Ein Ton bestätigt die korrekte Eingabe. Nun kannst du einen dieser Cheats eingeben:

Rote Clownsnase	linker Punch, linker Punch, zielen
Grüne Clownsnase	linker Punch, linker Punch, ducken
Blaue Clownsnase	linker Punch, linker Punch, springen
Festes Eis	rechter Punch, rechter Punch, zielen
Weiches Eis	rechter Punch, rechter Punch, ducken
Große Köpfe	linker Punch, rechter Punch, linker Kick, rechter Kick, ducken
Große Füße	linker Punch, rechter Punch, linker Kick, rechter Kick, springen
Große Köpfe und Füße	linker Punch, rechter Punch, linker Kick, rechter Kick, zielen
Unsichtbar mit Schatten/Waffen	rechter Kick, rechter Kick, rechter Kick, linker Kick, springen
Unsichtbar mit Schatten	rechter Kick, rechter Kick, rechter Kick, linker Kick, ducken
Vollkommen unsichtbar	rechter Kick, rechter Kick, rechter Kick, linker Kick, zielen
Ein-Treffer-Killer	rechter Punch, rechter Punch, rechter Punch, linker Kick, linker Kick, linker Kick, springen
Teilweise unbesiegbar	rechter Punch, rechter Punch, rechter Punch, linker Kick, linker Kick, linker Kick, ducken

Vollkommen unbesiegbar rechter Punch, rechter Punch, rechter Punch,
 linker Kick, linker Kick, linker Kick, zielen
 Unsichtbare Krähe rechter Kick, rechter Kick, rechter Kick, linker
 Kick, linker Kick, linker Kick, zielen
 Eisarena linker Punch, linker Punch, linker Punch,
 linker Kick, linker Kick, linker Kick, zielen

Despair-Cheatcode

Drücke im Bildschirm mit dem Hauptmenü Rechts, Rechts, Links, Links, Rechts, Links und Rechts. Ein Ton bestätigt die korrekte Eingabe. Nun kannst du einen dieser Codes eingeben:

Als Despair spielen linker Punch, rechter Kick, linker Punch,
 rechter Kick
 Despair im pinkfarbenen Dress linker Punch, rechter Punch,
 rechter Kick, linker Kick

GAME BOY

GEHEIMNISSE
STRATEGIEN
LÖSUNGEN

Final Fantasy Adventure

Schloss

Du startest in einem kleinen Gebiet mit einem Monster, das mit seinen Bewegungen ein W beschreibt. Dieses Monster ist ziemlich leicht zu besiegen – schlage es einfach und laufe weg. Nachdem du es geschafft hast, endest du in einem Raum mit deinem sterbenden Freund Willy. Er berichtet dir vom Mana Tree und den Gamma Knights. Er rät dir, einen Mann namens Bogard aufzusuchen. Im nächsten Raum triffst du Amanda und einen Mann. Amanda erzählt etwas über die Flucht und ihren kleinen Bruder. Der Mann erzählt dir, dass der Eingang für die Monster ein Ausgang ist. Laufe zurück zu der Arena. Bekämpfe das Monster auf die gleiche Weise wie beim vorherigen und laufe dann durch das Tor in die Freiheit. Gehe in Richtung Westen, und du triffst Dark Lord und Julis, die sich darüber unterhalten, dass der Mana Tree hinter den Wasserfällen in einem Schrein zu finden ist. Sie reden von einem Mädchen, dass den Schlüssel dazu haben soll. Dann verschwindet Julis, und der Dark Lord entdeckt dich. Du nimmst die Beine in die Hand, und deine Flucht endet an einer Klippe über den Wasserfällen. Dark Lord stößt dich hinunter... Du wachst in der Nähe eines Flusses auf und musst dann in Richtung Osten, Osten, Süden, Osten und Norden gehen.

Topples

Wenn du genug Geld hast, dann lass dich heilen. Andernfalls verdiene etwas mehr Geld und komme dann später wieder. Kaufe kein Breitschwert, denn du hast bereits eines. Hast du die Stadt verlassen, gehe nach Süden und dann nach Osten. Dort wirst du ein um Hilfe schreiendes Mädchen finden, dass neben einem verwundeten Mann namens Hasem sitzt. Töte alle Monster und rede dann mit Hasem. Er bittet dich, das Mädchen nach Wendel zu begleiten, um Bogard zu treffen. Laufe ein bisschen in der Gegend umher, um in Kämpfe verwickelt zu werden, biss du Level 3 erreicht hast (entferne dich nicht zu weit von der Stadt). Wirf öfter einen Blick auf deine Hitpoints und lass dich gegebenenfalls von dem Mädchen heilen (drücke Start und

wähle dann Fragen aus). Wenn du 140 Goldstücke in deinem Besitz hast, gehe zurück in die Stadt und kaufe dir den Eisenhelm. Verkaufe deinen alten Helm und kaufe dir für das Geld ein Schlüsselset im Item Shop. Verlasse die Stadt und gehe zweimal nach Osten, dann nach Süden, Osten, Norden, Westen, Norden und zweimal nach Westen. Du erreichst eine Kletterpflanze. Erklimme sie, und du hast die Wahl zwischen zwei weiteren. Klettere auf der westlichen Pflanze weiter, bis du ein Haus erreichst.

Bogards Haus

Drinne findest du einen umherlaufenden Mann. Rede dreimal mit ihm. Er bemerkt ein Schmuckstück bei dem Mädchen und redet dann über den Krieg. Er sagt dir, dass du den Mattock im anderen Zimmer mitnehmen und dann zu der Höhle auf der östlichen Seite der Berge gehen sollst. Er informiert dich über einen Mann namens Cibba in Wendel. Nimm den Mattock im anderen Zimmer mit und verlasse das Haus. Gehe dann nach Süden, Osten, Norden, Süden und zweimal nach Osten. Du findest dich am Eingang einer Höhle wieder. Drinnen solltest du erst einmal den Mattock zu Deinem B-Item machen. Gehe nach Süden und dann in die Räume oberhalb der Treppe. Gehe dann zweimal nach Osten, dann nach Süden und nach Osten. Du findest ein Geschäft, dessen Besitzer eine Streitaxt für 150 Goldstücke verkauft. Kaufe sie. Kaufe auch noch einen Heiltrank. Gehe dann nach Osten, zweimal nach Süden und zweimal nach Westen. Du landest im Kett's Inn.

Kett's Inn

Im Inneren wirst du einen Mann bemerken, der den Gang nach Osten versperrt. Er sagt, dass er nur Mr. Lee durchließe. Im nördlichen Zimmer wirst du über das Nest der Echsenmenschen und den Spiegel informiert. Im westlichen Zimmer stehen zwei Betten. Lege dich in eines der beiden und halte ein kleines Nickerchen. Das Mädchen findet das Buch der Heilung in ihrem Bett. Am nächsten Morgen wachst du auf, und das Mädchen ist verschwunden.

Nest der Echsenmenschen

Gehe hinaus und viermal nach Osten, dann nach Süden. Du erreichst das Nest. Töte alle Echsenmenschen, und eine Schatztruhe, in der sich der bronzene Schlüssel befindet, erscheint in der Mitte. Gehe von dort aus nach Norden, Osten und Norden. Die Tür ist verschlossen, also mache den Schlüssel zu deinem B-Item und gehe durch die Tür.

Höhle von Marsh

Im Inneren triffst du einen Mann, der dir hilft. Gehe nach Norden und dann nach Westen. Du landest in einem Raum mit einer komischen Bodenplatte. Trete darauf, und in der Ecke erscheint eine Treppe. Gehe nach unten. Gehe nach Osten, wenn du draußen bist, und über den Baumstamm, dann die Kletterpflanze hinunter, dann nach Westen und in die Höhle. Du endest in einem Raum mit einem kleinen Teich. Gehe nach Westen und benutze den Mattock an der Südwand. Gehe nach Süden. Wenn du dich in dem Raum befindest, gehe über das Eis und nimm dir den Schatz, eine Sichel. Benutze sie, um die Kletterpflanzen um dich herum wegzuschneiden. Jetzt kannst du hinausgehen. Gehe wieder bis zum Eingang zurück. Gehe nach unten und benutze dann den Mattock an der Westwand. Gehe hindurch. Erinnerst du dich an den Schlüssel, den du früher bekommen hast? Benutze ihn an der Tür, um sie zu öffnen. Solltest du keinen Schlüssel haben, dann töte die Skelette so lange, bis du einen Schlüssel von ihnen erhältst. In dem Raum findest Du eine leere Schatztruhe und einen Schalter. Trittst du auf den Schalter, erscheint eine Treppe. Wenn du aber wieder hinuntergehst, dann verschwindet die Treppe wieder. Schiebe die Truhe auf den Schalter, um die Treppe nicht wieder verschwinden zu lassen (wenn du die Truhe zerstört hast, verlasse den Raum einfach und betrete ihn erneut). Gehe die Treppe hinunter, und du kommst in einen Raum mit einem Heilteich. Wenn Du zum südlichen Ende gehst und dagegen drückst, werden deine HP und MP wieder aufgefüllt. Gehe zweimal nach Westen und dann nach Norden. Du kommst zu einem Raum mit einer weiteren verschlossenen Tür. Öffne sie. Im Inneren wird sich die Tür selbst verschließen, und Monster greifen dich an. Wenn du

die Monster erledigt hast, öffnet sich die Tür wieder, und es erscheint eine Schatztruhe, die einen Eisenschild enthält. Verlasse jetzt den Raum, gehe nach oben und dann nach Norden. Benutze den Mattock an dem Felsen in der Ecke. Eine Treppe wird freigelegt. Gehe hinunter. Wenn du keinen Mattock mehr hast, kannst du von den herumspringenden Blobs neue bekommen. Nur der Mann, der dich begleitet, kann sie töten. Klettere draußen die Pflanze hinunter und überquere die Brücke im Westen. Betrete die Höhle, in der sich eine Brücke befindet. Gehe nach Westen, Süden und Osten (zu einer verschlossenen Tür). In dem Raum erblickst du Eis. Gehe an der nördlichen Seite hinein, zerstöre den Felsen mit dem Mattock, gehe dann nach Süden und zerstöre den unteren Felsen, um an den Schalter zu kommen. Es erscheint eine Treppe. Gehe hinunter, speichere und gehe dann nach Osten. Warte unten, bis das Monster in Reichweite kommt, und greife es dann mit allem an, was du hast. Kurz bevor das Monster dich erreicht, gehst du nach oben und wartest dort. Wiederhole diese Prozedur, bis das Monster das Zeitliche gesegnet hat. Es erscheint eine schmale Brücke mit zwei Schatztruhen. Die erste enthält das Magische Buch des Feuers und die zweite den Spiegel. Der Mann gibt dir zum Abschied noch einen Ratschlag mit auf den Weg, und du wirst aus der Höhle zurück zu Kett's Inn teleportiert.

Wieder im Kett's

Wenn du im Inneren bist, benutze den Spiegel an dem Mann, der die Osttür blockiert. Er verwandelt sich in einen Werwolf. Erlöse ihn von seinem Schicksal. Es öffnet sich die Tür. Gehe hindurch. Gehe dann nach Westen, Norden und wieder nach Westen. Du erreichst eine Treppe. Gehe hinunter und dann nach Süden. Benutze den Mattock an der Ostwand. Hast du sie passiert, gehst du nach Norden, Osten, zweimal Süden und dann nach Westen. Zerstöre den Behälter mit dem Mattock, und du erhältst den Schalter. Es erscheint eine Treppe nach unten. Dort kommst du in einen Raum, in dem Stacheln auf dem Fußboden aufgereiht sind. Weiche ihnen aus, gehe nach Osten und dann nach Norden. Schließe die Tür im Norden auf und gehe weiter. Im

E Innern findest du eine Schatztruhe, die eine Kette enthält. Wenn du in der Nähe der Truhe bist, erscheinen zwei Steinblöcke, die dich daran hindern, den Raum zu verlassen. Rüste dich mit der Kette aus und schlage auf den Pfosten im Osten. Du wirst hinübergezogen. Trete auf den Schalter, und die Steine verschwinden. Gehe zweimal nach Süden, dann nach Westen und dann nach Norden zu der Treppe. Gehe in nördlicher Richtung nach oben. Gehe den Weg hinunter und benutze die Kette an dem Pfosten wie vorhin. Gehe weiter und dann die Treppe hinunter. Du kommst in einen Raum mit einem Gitter. Gehe nach Westen und Norden und benutze dann wieder die Kette, um über die Lücke zu kommen. Gehe nun nach Osten und benutze den Mattock, um nach oben zu gelangen. Schiebe die Truhe auf den Schalter und gehe die nun erscheinende Treppe hinunter. Benutze den Mattock an dem südöstlichen Behälter, und es erscheint erneut eine Treppe. Gehe wieder hinunter. Jetzt gehst du nach Osten und dann nach Süden durch die geschlossene Tür. Du wirst einige Särge finden. Öffne den zweiten von rechts am unteren Ende, und du findest das Mädchen. Gehe jetzt wieder hinaus. Du kommst in einen Raum mit zwei Statuen. Lass dich von dem Mädchen heilen und speichere. Gehe nach Westen. Du findest Mr. Lee, den Vampir! Weiche den Fledermäusen aus, die er auf dich wirft, und triff ihn. Lass dich von dem Mädchen heilen, wenn es nötig wird. Er wird dir schnell erlegen sein, wenn du ihn gut triffst. Nach deinem Sieg erhältst du das magische Buch des Schlafes. Wenn du wieder draußen bist, gehst du in Richtung Wendel. Gehe dreimal nach Osten, dann nach Süden, Westen, Süden, Westen, Norden, Süden (über den Fluss), Osten, Süden, Süden, Osten, Norden, Norden.

Wendel

Im Inneren triffst du den Mann, der dir in der Höhle geholfen hat. Rede mit den Leuten und gehe in das Waffengeschäft. Kaufe dir die Eisenrüstung. Verkaufe deine alte Rüstung und auch alle anderen Gegenstände, die nur Platz verschwenden. Gehe jetzt zum nördlichen Ende der Stadt, und du betrittst eine Kirche, in der du Cibba triffst. Er redet mit dir über den Mana Tree. Das Mädchen trifft seine Mutter und

lernt einige Dinge. Plötzlich wird die Stadt angegriffen. Der Mann wird das Mädchen zu einem sicheren Ort mitnehmen; folge ihm. Du wirst überall in der Stadt auf Monster treffen. Gehe zum Eingang von Wendel, und du triffst den Mann. Du erfährst, dass er in Wirklichkeit Julis ist. Er wirft dich gegen die Wand, und bei dir gehen die Lichter aus. Du wachst bei Cibba in der Kirche auf. Er erzählt dir, was passiert ist, und beschließt, zum Luftschiff zu gehen. Bevor er geht, gibt er dir das magische Buch der Heilung. Verlasse Wendel und gehe nach Westen, Süden und Westen. Benutze die Axt, um den Baum in der linken Ecke zu fällen (er hinterlässt keinen Stumpf wie die anderen). Gehe zweimal nach Westen und dann in die Höhle.

Zwerghöhle

Hier erfährst du etwas über Watts, seinen Aufenthaltsort, über den Wagen, der Öl benötigt, und über das Luftschiff, das nach Westen über Gaias Pass geflogen sein soll. Verlasse die Höhle und gehe nach Norden. Überquere den Fluss mit Hilfe deiner Kette. Wenn du auf die andere Seite gelangst, gehst du zweimal nach Süden und dann nach Osten. Betrete den kleinen Laden und kaufe etwas Öl. Gehe wieder hinaus, dann nach Norden und über den Fluss. Gehe dreimal nach Norden. Du kommst in ein Gebiet mit vielen Bäumen. Fülle die Bäume zu deiner Rechten, bis du in ein quadratisches Gebiet kommst. Fülle jetzt von hier aus die Bäume zu deiner Linken. Gehe anschließend nach Westen. Bei der Höhle, die du jetzt siehst, handelt es sich um die Mine.

Mine

Im Bergwerk findest du eine Lore (stelle sicher, dass du im Besitz der Kette bist); benutze das Öl daran. Die Lore beginnt sich zu bewegen. Du kannst die Weichen stellen, indem du die Schalter mit der Kette triffst. Schlage auf den seitlichen Schalter, den zweiten von oben und auf den dritten von rechts. Dadurch wirst du in einer großen Höhle entgleisen. Wenn du aufwachst, triffst du Watts. Er begleitet dich, um nach Silber zu suchen. Gehe nach Norden und benutze den Mattock an dem Felsen. Gehe nach Osten und benutze wieder den Mattock, um nach Süden

gehen zu können. Hier befindet sich ein Heilteich. Stärke dich und gehe wieder zurück. Benutze noch einmal den Mattock, um durch die Ostwand zu gelangen. Wiederhole das Ganze an der Wand. In diesem Raum befinden sich einige Behälter. Zerschlage die unteren und tritt auf den Schalter. Gleite über das Eis bis zur Treppe. Wenn du draußen bist, dann gehe zweimal nach Westen und wieder in eine Höhle. Gehe dann nach Westen, Norden und die Treppe hoch. Jetzt gehe nach Westen und eine weitere Treppe nach unten. Wenn du wieder draußen bist, stelle sicher, dass du abgespeichert hast und dass deine Lebensenergie voll ist. Klettere dann die Pflanze hinunter. Du triffst auf einen schlangenähnlichen Boss namens Megapede; er verfolgt eine einfache Angriffsstrategie. Wenn du ihn besiegt hast, erscheint eine Truhe mit Silber in der Mitte. Du wirst nach draußen teleportiert, und Watts bringt das Silber zur Zwerghöhle, um es verarbeiten zu lassen. Laufe zur Zwerghöhle nach Osten, Süden, Süden und Westen. Finde Watts in der Höhle und kaufe so viele Silbergegenstände von ihm, wie du dir leisten kannst. Gehe hinaus und zu Gigas Pass, also nach Norden, Osten, Norden und wieder Norden.

Gigas Pass

Hier gehst du nach Westen und dann nach Süden. Du kommst in einen Raum mit vier Statuen und einem See dazwischen. Gehst du zwischen den Statuen hindurch, öffnet und schließt sich die Tür. Gehe durch die rechte und dann hoch zur linken. Wenn sich die Tür öffnet, drehst du dich nach Süden und gehst hindurch. Im nächsten Raum ist eine Treppe, die du hinaufgehst. Du kommst nach draußen, wo du Bogard triffst. Er erzählt dir, dass sich das Luftschiff im Norden befindet, und begleitet dich. Gehe nach Süden, Süden, Westen, Norden und nach Norden. Du gelangst zu einem Hotel. Bleibe hier, falls es nötig sein sollte. Gehe jetzt nach Westen (Bäume fällen), Norden und dann nach Nordwesten. Du gelangst zu einem Item Shop.

Game & Watch

Überblick

In den frühen 80ern veröffentlichte Nintendo eine Reihe von LCD-Spielen, genannt Game & Watch. Vier dieser Spiele waren Manhole, Fire, Octopus und Oil Panic. Nintendo brachte es fertig, diese Spiele auf ein Game Boy-Modul zu bringen. Die kannst zwischen den modernen und klassischen Versionen der Spiele wählen. Die klassischen Versionen haben noch die alte Grafik, während die modernen Versionen über ein besseres Gameplay, neue Grafik und Musik verfügen.

High Scores

Drücke im Spielauswahlmenü nach links oder rechts, und du siehst die High Scores, die für jedes Spiel erreicht wurden. Jeder High Score wird durch einen Stern dargestellt. Die obere Sternreihe ist für den Modern-Modus, die untere für den Classic-Modus. Du bekommst einen Stern, wenn du 200 Punkte erreichst. Sammle fünf Sterne für jedes Spiel, um ein Geheimnis aufzudecken. Sammle eine bestimmte Anzahl von Punkten, und du erhältst Zugang zur Gallery Corner (hier kannst du dir klassische Game & Watch-Titel anschauen).

Interrupt Save

Das Spiel hat eine Funktion, die Interrupt Save genannt wird. Drücke während des Spielens Start, um zu pausieren, und schalte das Spiel dann aus. Wenn du das Spiel wieder einschaltest, geht es an der gleichen Stelle weiter, an der du aufgehört hast.

Spielstände löschen

Drücke im Titelschirm Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Links, Rechts und Rechts, um alle Spielstände zu löschen.

Manhole – Classic

Vier Löcher, eine Abdeckung. Wenn eine Person über eines der Löcher geht, musst du ihren Fall aufhalten, indem du die Abdeckung an die richtige Stelle hältst.

Manhole – Modern

Es gibt vier Löcher und vier Abdeckungen. Jedes Mal, wenn eine Person auf eine Abdeckung geht, fällt sie. Du musst die Abdeckungen an die richtige Stelle halten.

Fire – Classic

Lass die springenden Leute in den Krankenwagen springen. Die Leute springen aus dem dritten und vierten Stock des Gebäudes. Im Easy-Mode springen sie nur aus dem vierten Stock.

Fire – Modern

Lass die Leute in den Pilz-Krankenwagen springen. Sie springen alle vom gleichen Ort ab, aber sie verhalten sich unterschiedlich. Wenn du ein Ei siehst, dann fang es, und das darin enthaltene Extra kommt heraus. Wenn es ein Stern ist, dann bring ihn zum Krankenwagen. Wenn es eine Bombe ist, dann bring sie nicht zum Krankenwagen, denn das zählt als Fehler. Manchmal kommt Prinzessin Toadstool aus dem Schloss und wirft ein Herz. Sammle es ein, um Leben zurückzubekommen.

Octopus – Classic

Tauche in das Wasser ein und weiche den Tentakeln aus. Wenn du etwas von dem Schatz bekommst, dann bring es zurück zum Boot.

Octopus – Modern

Wenn du mehr als einen Schatz auf einmal aufnimmst, wirst du langsamer. Wenn du gefangen wirst, dann wirf deinen Schatz gegen das Tentakel, und es wird kurz von dir ablassen. Wenn du sehr viel gesammelt hast, kommt Lakitu und wirft ein Herz. Sammle es auf, um ein Leben zurückzubekommen.

Oil Panic – Classic

Fange das von der Decke tropfende Öl in deinem Eimer auf und sammle es im Eimer deines Partners unter dir. Dein Eimer kann nur drei Tropfen aufnehmen. Lass das Öl nicht auf den Boden tropfen, oder es fängt Feuer. Lass es auch nicht auf die Leute unter dir tropfen.

Oil Panic – Modern

Du hast einen Eimer in jeder Hand. Du kannst A oder B drücken, um dich zu drehen. Du darfst kein Öl auf den Boden, geschweige denn auf Luigi oder Donkey Kong Jr. tropfen lassen. Wenn du sechs Tropfen auf Yoshi fallen lässt, bevor er die Seite wechselt, erscheint ein Block. Sammle genug Blöcke für ein Extra.

Game Genie

Versteckte Nachrichten

Gib diese Codes für Nachrichten der Spielentwickler im Hauptmenü ein.

- | | |
|-------------|--|
| Nachricht 1 | Oben, Unten, Links, Rechts |
| Nachricht 2 | B, A, Links, Rechts, Select |
| Nachricht 3 | Oben, Oben, A, B, A, Unten, Unten |
| Nachricht 4 | Rechts, Oben, Unten, Oben, Links, Oben, Unten, Oben |
| Nachricht 5 | B, A, B, Rechts, Links, Unten, Oben |
| Nachricht 6 | A, A, A, A, B, B, B, Start |
| Nachricht 7 | Rechts, Links, Rechts, Links, Unten, Unten, Oben, Oben |
| Nachricht 8 | A, B, A, B, A, A, Select |
| Nachricht 9 | A, Links, Links, A, B, Rechts, Rechts, B |

Game Boy Camera

Tanzender Mario

Drücke im Titelschirm nach oben, um Mario schneller, und nach unten, um ihn langsamer tanzen zu lassen.

Mario und Wario

Wenn Du in Space Fever oder Ball einen High Score erreichst, dann bekommst du ein Bild vom Baby-Mario oder eines von Wario.

Die Bosse in Space Fever besiegen

Wenn du einen Boss triffst, dann stell dich in die Mitte und schieß so schnell du kannst. Die meisten Schüsse, die der Boss abfeuert, werden dann von deinen eigenen Schüssen abgefangen.

Zutritt zu Run! Run! Run!

Erspiele zunächst 100 oder mehr Punkte in Space Fever. Es erscheint dann ein Schiff mit einem Fragezeichen. Schieße darauf, und du erhältst Zugang zu Run! Run! Run!

Run! Run! Run! – Flaggentrick

Wenn du gewonnen hast, wirst du die Flagge am Grund bemerken. Wenn du A wiederholt drückst, erhebt sich die Flagge und die Musik ändert sich. Wenn du die Flagge bis nach oben bekommst, erscheint eine Krone und fällt auf deinen Kopf.

Garfield: Caught in the Act

Passwörter

Levelauswahl CBJL

Unbegrenzte Munition GIBM

Gargoyle's Quest

Passwörter

Level 2 MUPP-JMHW

Level 3 GJ7Q-KLVO

Level 4 SWXE-CBFJ

Level 5 BIF8-BRAZ

Level 6 FWGG-57CY

Level 7 HWTL-90AZ

Level 8 N5AQ-9RZF

Ende WPXF-4BDQ

Go! Go! Tank

Extraleben

Drücke im Titelschirm Links, Oben, Rechts, Oben, Links, Links, Oben, Rechts, Oben, Links, Oben, Rechts und Start, um mit sieben Leben zu beginnen.

Unverwundbarkeit

Drücke Im Titelschirm Links, Oben, Rechts, Oben, Links, Links, Oben, Rechts, Oben, Links, Oben, Links und Start, um unverwundbar zu werden.

Godzilla

Passwörter

GL6T	1XPK	Q41M	LC/W
39TN	L&=7	MXRT	WT7Q
T8CJ	?=5Q	GG1C	194/
C47?	71CL	8QH=	B#QG
JHJ/	SC/W	GH4/	?KGQ
?7QG	8W2H	914M	HB2/
C?#2	=M3K		

Sound-Test

Drücke im Titelschirm gleichzeitig A, B, Select und Start.

Hercules

Passwörter

Level 2	B7FG4	Level 6	HGRSV
Level 3	XTV5P	Level 7	K7DGR
Level 4	TV5DP	Level 8	FTXCG
Level 5	FX6NL	Level 9	GSJ4H

Credits ansehen

Gib CRDTS als Passwort ein.

Home Alone 2: Lost in New York

Level überspringen

Drücke im Titelschirm Oben, Unten, Rechts, Links und Select, und du landest mit 100 von allem im letzten Level.

The Humans

Passwörter

Level 5 M N B V

Level 21 S S X C

The Hunt for Red October

Levelauswahl

Drücke im Hauptmenü (wo du die Anzahl der Spieler auswählst) B, Select, Links, Rechts und dann Start.

25 Leben

Warte, bis die Karte erscheint, halte A und B gedrückt, und drücke dann Select, Oben und Unten.

25 Torpedos

Warte, bis die Karte erscheint, halte A und B gedrückt, und drücke dann Oben und Unten.

Hyper Lode Runner

Levelauswahl

Gib als Passwort QM-0388 ein, um den Startlevel auszuwählen.

Passwort

Level 17 MG-6442

Unendlich Leben

Töte deine Spielfigur selbst, bis du mit deinem letzten Leben spielst. Suche dann nach einem Level mit einer Tür. Geh durch die Tür, und du kommst in einen der Spezialräume. Bleibe nah an der Tür und warte auf einen der Männer, die kommen, um dich zu killen. Wenn du stirbst, dann drücke Oben, um wieder durch die Tür zu gehen. Jetzt hast du unendlich viele Leben.

Iron Man **X-O Manowar in Heavy Metal** **Passwörter**

Level 1	TYCKPQ	Level 9	DPWMQZ
Level 2	TJYPDF	Level 10	LKLPDX
Level 3	ZXCVBM	Level 11	XCSQSS
Level 4	KDZCPL	Level 12	MPQPRY
Level 5	MGHQZS	Level 13	JKRTSC
Level 6	SPLHRJ	Level 14	DXCMGH
Level 7	YPMBCK	Level 15	LPJKHX
Level 8	SDWZCM		

James Bond 007 **Viel Geld verdienen**

Biete bei jedem Glücksspiel die Hälfte deines Besitzes. Jedesmal wenn du gewinnst, verlässt du das Spiel, speicherst und spielst weiter. Wenn du verlierst, dann verlasse das Spiel einfach, ohne zu speichern, und benutze den letzten Spielstand.

Bonusspiele

Um eines der Unterspiele spielen zu können, starte ein neues Spiel und gib eines der folgenden Passwörter als Namen ein.

BJACK Black Jack

BACCR Baccarat

REDOG Red Dock

Casino-Geheimnis

Geh in das Casino in Marrakech und spiele irgendeines der Spiele. Wenn du über 17.000 Dollar gewinnst, dann erzählt dir dein Gegenspieler, dass das Casino für dein Kommen bezahlt hat, weil du so ein guter Spieler bist. Geh ins Hotel zurück und rede mit dem Hotelmanager. Er gibt dir den Präidentenschlüssel, mit dem du die verschlossene Tür im ersten Stock öffnen kannst.

Finde MARBLE

Wenn du zum ersten Mal mit Q sprichst (London, Bonds Hauptquartier), befindet sich ein Mann auf einem Stahl hinter ihm. Wenn du zu dem Stahl gehst und dabei A oder B drückst, dann kracht der Stahl durch die Wand. Geh durch das Loch in der Wand, und du bekommst MARBLE.

Versteckter Hammer

Geh zu dem Haus auf der linken Seite des Bildschirms, wenn du das Spiel gestartet hast. Geh in das Haus und zum hinteren Bett. Wenn du es schlägst, bekommst du den Hammer.

Geheimer Gang in Kurdistan

Wenn du zum ersten Mal in Kurdistan bist, dann geh zu der Höhle, in der Iqbal lebt. Betrete die Höhle nicht, sondern geh zur rechten Seite des Bildschirms und beginne, auf die Felswand einzuschlagen. Du findest einen geheimen Weg. Wenn du durch die Wand gehst, siehst du einen sitzenden Mann. Rede mit ihm, und er gibt dir ein mit Juwelen besetztes Ei. Später, wenn du wieder in Marrakech bist, kannst du es gegen einen Untergrundpass eintauschen.

Geheimer Gang im chinesischen Tempel

Geh im oberen Zimmer in die Mitte der rechten Wand und drücke A.

Unendlich viele Med-Kits

Starte das Spiel und geh ins Haus. Nimm das Med-Kit vom oberen Bett, speichere und breche dann das Spiel ab. Starte den Spielstand, und das Med-Kit ist wieder da. Das kannst du so oft wiederholen, wie du willst.

Judge Dredd Levelauswahl

Drücke im Titelschirm A, Links, Rechts, B und Start.

The Jungle Book

Cheatmenü

Drücke Select, um in das Optionsmenü zu kommen. Wähle dann Music/Effects aus und höre dir die Sounds in dieser Reihenfolge an: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16, 15. Es erscheint ein Cheatmenü.

Jungle Strike

Passwörter

Level 2	4975200968
Level 3	2922502918
Level 4	6505068908
Level 5	0540524815
Level 6	0550792954
Level 7	0950035298
Level 8	0155908131
Level 9	1185402550

Jurassic Park

Level überspringen

Wenn das Maul des Dinosauriers geöffnet ist und die Optionen wählbar sind, dann drücke Oben, Unten, Links, Oben, Unten, Rechts und Select. Wiederhole das, und du hörst ein Geräusch. Wenn du jetzt spielst, kannst du die Pause aktivieren und dann Select drücken, um den Level zu überspringen.

Ken Griffey Jr Presents MLB

Einfacher Homerun Derby-Gewinn

Wenn der Computer in einem Homerun Derby am Schlag ist, dann halte Unten und B gedrückt. Der Computer bricht seinen Zug ab und begnügt sich mit einer niedrigen Punktzahl.

Gib dem Pitcher 163 Siege

Wenn Du eine 163-Spiele-Saison spielst, dann wähle einen Pitcher aus, der in den ersten drei Innings werfen soll. Wähle dann einen anderen

Pitcher für das vierte und fünfte Inning. Benutze so viele Pitcher, wie du willst, bis das Spiel beendet ist. Der Pitcher aus dem vierten und fünften Inning bekommt den Sieg angerechnet (er darf bloß in keinem anderen Inning werfen, sonst kann er im nächsten Spiel nicht spielen). Du musst während des dritten Innings gewinnen und die Führung bis zum Ende des Spiels behalten.

Schneller laufen

Drücke, während du läufst, so schnell wie möglich hintereinander B. Das führt dazu, dass du schneller läufst.

Kid Dracula

Passwörter

Level 2 5613

Level 3 3272

Level 4 7283

Level 5 5346

Level 6 7225

Level 7 5538

Level 8 7158

Killer Instinct

Levelauswahl

Halte im Titelschirm Oben gedrückt und drücke A, B, Start oder Select.

Zufällige Auswahl

Um einen Kämpfer per Zufall auswählen zu lassen, drücke im Kämpferauswahlmenü Oben und dann Start.

Als Eyedol spielen

Um als Boss zu spielen, geh in den Zweispielermodus, halte rechts gedrückt und drücke Select, Start, B und A.

Eyedols Special Moves

Aufladen	Rückwärts, Vorwärts, Kick
Uppercut	Rückwärts, Vorwärts, Schlag
Schuss	Runter, Runter, Vorwärts, Vorwärts, Schlag
Uppercut 2	(während des Aufladens) Schlag

Fulgores Finishing Move

Stelle dich einen Zentimeter von deinem Gegner entfernt vor ihm auf, wenn er am Ende ist. Drücke dann Runter, Runter, Vorwärts, Vorwärts und Kick. Fulgore reißt sich die Maske vom Gesicht und erledigt den Gegner mit einer Maschinenpistole.

King of Fighters 95

Computer gegen Computer

Um den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen, drücke B, bevor du zwischen Single oder Teamplay auswählst. Drücke dann A, um das Spiel zu starten.

Gegen Nakoruru kämpfen

Beende das Spiel im Hard-Modus und warte, bis der Abspann vorbei ist. Dann greift dich Nakoruru an.

Unerschöpfliche Super-Anzeige

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du mehr als 20 mal hintereinander Select. Dieser Trick funktioniert aber nur mit dem Super Game Boy.

Als Nakoruru spielen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du 20 mal Select.

Als Saisyu und Rugal spielen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du dreimal Select.

K

Mit dem gleichen Charakter spielen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du gleichzeitig A und B und dann Select, um beim Teamplay mit dem gleichen Charakter spielen zu können.

Zufällige Charakterauswahl

Drücke im Charakterauswahlmenü A und B gleichzeitig.

Zeitlupe

Aktiviere die Pause und drücke dann Select.

King of Fighters 96

Bonuskämpfe

Wenn du das Spiel mit einem bestimmten Team beendet hast, gibt es auch ein bestimmtes Ende; auf das der Bonuskampf folgt. Die Charaktere, mit denen du spielst, hängen davon ab, mit wem du Goenitz bekämpft hast.

Bekämpfe Goenitz mit	und du kämpfst mit
Kyo, Iori, Chizuru	Kyo und Chizuru gegen Orichi Iori
Kyo, Terry, Ryo	dem Rest deines Teams
Geese, Krauser, Mr. Big	Geese gegen den Rest des Teams
Terry, Andy, Geese	Terry und Andy gegen Geese
Ryo, Robert, Mr. Big	Ryo und Robert gegen Mr. Big
Iori, Leona, Mature	Iori und Mature gegen Orichi Leona

Computer gegen Computer

Geh in das Kampfauswahlmenü, halte B gedrückt und drücke dann A.

Verstecktes Ende

Benutze Mr. Big, Geese und Krauser gegen Iori, Chizuru und Kyo.

Mit dem gleichen Charakter spielen

Drücke im Takara-Bildschirm A und B gleichzeitig und dann Select, um

beim Teamplay mit dem gleichen Charakter wie dein Teamkamerad zu kämpfen.

Zufällige Charakterauswahl

Drücke im Charakterauswahlmenü gleichzeitig A und B.

Gegen Mr. Karate kämpfen

Beende das Spiel im Hard-Modus, ohne einen Kampf zu verlieren.

Als Mr. Karate spielen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du 20 mal Select.

Als Crazy Iori/Leona kämpfen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du 20 mal Select. Wähle im Charakterauswahlmenü Iori/Leona und drücke Start.

Als Kagura spielen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du 20 mal Select. Wähle im Charakterauswahlmenü Chizuru und drücke Start.

Als Goenitz spielen

Wenn das Takara-Logo angezeigt wird, drückst du dreimal Select.

Zeitlupe

Halte das Spiel an und drücke dann schnell hintereinander Select.

Kirby's Dream Land Extra-Continue

Drücke im Titelschirm gleichzeitig Oben, Select und A. Auf dem Bildschirm erscheint die Nachricht "Extra Game", und du hast einen Continue.

Extraleben und noch mehr

Mit diesem Trick zeigst du ein Menü an, in dem du u.a. die Anzahl

deiner Leben beim Start auswählen kannst. Drücke im Titelschirm gleichzeitig Unten, Select und B.

Schweres Spiel

Drücke im Titelschirm gleichzeitig Oben, Select und B. Das führt zu neuen Gegnern und macht das Spiel insgesamt schwerer. Außerdem gibt es ein besseres Ende, wenn du das Spiel schaffst.

Power-Up

Wenn du den letzten Boss im Schloss besiegt hast, kommst du in einen Raum, in dem eine Pyramide aus Würfeln mit Fragezeichen steht. Friss einen und springe bis nach oben. Wenn du das oberste Fragezeichen erreicht hast, dann schlage den Würfel, und es erscheint ein Power-Up.

Geheimtür

In Level 4 (Bubbly Clouds) befindet sich eine Geheimtür. Am Ende des Levels, kurz bevor du Knackos Zimmer betrittst, siehst du eine Mond-sichel. Fliege zu ihr hinauf. Der Mond ist nämlich in Wirklichkeit eine Tür, die dich in einen Raum bringt, der mit Power-Ups und Extraleben gefüllt ist. Eine Tür am Boden bringt dich zurück zu Knackos Zimmer.

Geheimraum

Halte im Wolkenirrgarten in der Mitte von Level 4 Ausschau nach einem Teich auf der linken Seite des Bildschirms. Fliege zur linken Seite des Teichs und geh in den engen Gang. Drücke am Ende des Ganges nach oben, und du kommst in ein geheimes Gebiet.

Kirby's Dream Land 2

Tipps für den Kampf gegen die Obergegner

Bevor du gegen Sweet Stuff in Welt 3 kämpfst, solltest du sicherstellen, dass du im Besitz von Kine (der Fisch) und Spark Power bist. Die Lichtkugeln, die Kine macht, verhalten sich dann wie Torpedos. Und wenn du Mr. Shine und Mr. Bright in Welt 5 bekämpfst, dann verschlucke die Sterne, die sie machen. Die Sterne geben dir Power.

Die Regenbogentropfen befreien

Dies sind die Kräfte, die du benötigst, um die Blöcke zu beseitigen, die die Tropfen in ihren Räumen einsperren.

Welt 1 – Grassland	Parasol Power
Welt 2 – Forest	Spike Power
Welt 3 – Ripple Field	Rock Power
Welt 4 – Iceland	Fire Power
Welt 5 – Red Canyon	Spark Power
Welt 6 – Cloudy Park	Cutter Power
Welt 7 – Castle Dedede	Ice Power

Optionsmenü

Besorge dir alle Regenbogentropfen. Geh wieder in die Obergegnerräume und erreiche ein Perfect in allen Bonusrunden. Hol den weiblichen Blob (das ist in Stage 5-3 am einfachsten; hol dir einfach so lange die schwarzen Blobs, bis ein weiblicher kommt). Beende das Spiel. Dein Spielstand sollte jetzt 100 % betragen. Drückst du nun A, kannst du zwischen Start und Option wählen.

Unerreichbare Extraleben

Im Schloss wirst du einen Raum entdecken, in dem sich drei Extraleben befinden, die aber unerreichbar zu sein scheinen. Geh nach rechts bis an die Wand und drücke dann B. Wenn du es richtig gemacht hast, solltest du zwei mal vier Steine zerstört haben. Geh wieder nach rechts und drücke nach unten. Du fällst durch den Boden. Geh jetzt nach links, und du kannst die Extraleben nehmen.

Kirby's Pinball Land Bonusspiel

Drücke im Titelschirm gleichzeitig Links, B und Select. Wenn das Bild zu den Highscores wechselt, dann sollte eine weiße Katze am unteren Bildschirmrand entlanglaufen. Kehre zum Titelschirm zurück und starte ein neues Spiel. Wenn du einen Level auswählst, kommst du automatisch zum Bonusspiel.

Obergegnerauswahl

Halte im Titelschirm Rechts gedrückt und drücke dann A, B und Select. Das bringt dich in das Ranking-Menü mit einer kleinen schwarzen Katze. Von hier aus kannst du mit jedem Endgegner kämpfen.

Einfache Punkte

Geh zum Endgegner im dritten Pinball-Land (das auf der rechten Seite). Wenn er sich teilt, besiege nur einen der beiden. Drücke gleich darauf Select und speichere den Spielstand. Geh dann wieder zurück ins Spiel und mache das gleiche noch einmal. Jedesmal wenn du das tust, erhältst du 50.000 Punkte. Du musst bloß aufpassen, nicht beide Bosse zu erledigen.

High Scores löschen

Halte im Highscore-Menü Start und Select gedrückt. Wenn du zurück zum Titelschirm kommst, halte beide Tasten noch einmal gedrückt, und das Highscore-Menü erscheint erneut. Drücke jetzt nach unten, während du die beiden anderen Tasten weiter gedrückt hältst. Wenn es geklappt hat, erscheint eine Bombe und eine Animation beginnt.

Kirby's Star Stacker Extralevel

Wenn du die Schwierigkeitsgrade Normal, Hard, Very Hard und Super Hard geschafft hast, kannst du den Schwierigkeitsgrad Insane auswählen.

Korodice

Passwörter – einfacher Schwierigkeitsgrad

Level 4	94347
Level 5	68890
Level 6	24486
Level 7	49320
Level 8	28076

Level 9 96545
Level 10 83193

Passwörter – normaler Schwierigkeitsgrad

Level 4 22307
Level 5 64422
Level 6 43056
Level 7 46403
Level 8 50136
Level 9 17443
Level 10 99007

Krusty's Fun House

Passwörter

Level 2 MC BAIN
Level 3 MILHOUSE
Level 4 CMBURNS
Level 5 PRINCESS

The Legend of Zelda: Links Awakening

Musik verändern

Um die Hintergrundmusik im Spielstandauswahlmenü zu verändern, erschaffe einen neuen Spieler und gib als Namen ZELDA ein.

Zusätzliche Muscheln

Um eine zusätzliche Muschel zu bekommen, finde fünf geheime Muscheln, bevor du dich auf den Weg zum Muschelhaus begibst. Wenn du im Inneren bist, geh nach rechts, bis Wasser aus dem großen Rohr strömt. Du kannst noch eine Bonusmuschel bekommen, wenn du das gleiche machst, während du im Besitz von zehn Muscheln bist.

Fliegen

Zum Fliegen benötigst du den Bumerang und den Hahn. Wirf den

Bumerang und nimm den Hahn auf. Dann schwebt der Bumerang unter dir und normale Gegner können dich nicht angreifen. Du kannst sie jedoch nach wie vor sehr wohl angreifen.

Behalte Martin für das ganze Spiel bei dir

Bewege Martin dazu, dir zu folgen (schaffe die ersten drei Levels), und nimm dann den Warp (das Loch mit den Spiralen im Inneren) zum Tierdorf. Geh nach links. Wenn du dabei bist, ins nächste Bild zu gehen, dann drücke Select, und du solltest über den ganzen Bildschirm gebeamt werden. Martin folgt dir jetzt das ganze Spiel über.

Level 2 Powerschwert

Wenn du zwanzig Muscheln gesammelt hast, geh wieder zum Muschelhaus, und du bekommst ein zweites Schwert. Das praktische daran ist, dass du damit schießen kannst, wenn deine Lebensenergie voll ist.

Rakete

Um eine Rakete zu bauen, musst du Pfeile in eine Hand und Bomben in die andere Hand nehmen. Drücke A und B gleichzeitig, um zu feuern.

Ein Tipp zum Sparen

Wenn du ein teures Item kaufen möchtest, dann nimm es vom Tresen und gehe zum Bezahlen. In dem Moment, in dem dein Geld abgezogen wird, drücke Start, Select, A und B gleichzeitig. Wähle dann Speichern und Abbrechen aus und lade das Spiel wieder. Wenn du schnell genug warst, hast du jetzt das Item und das Geld, das du dafür hättest ausgeben müssen.

Wände durchstoßen

Du kannst jede Wand durchstoßen, wenn du sie zerbomben kannst. Nimm einfach dein Schwert und stich damit in die Wand. Wenn du ein helles Klirren hörst, kannst du dich durch die Wand bomben.

Hühnerrache

Suche in Mabe Village (das Dorf, in dem Marin und Tarin leben und in dem du das Spiel beginnst) ein Huhn und schlage es unaufhörlich mit deinem Schwert. Wenn du es oft genug geschlagen hast, ruft es die Kavallerie, und du wirst von rachedurstigen Hühnern zu Tode gepickt. Du kannst ihnen entkommen, indem du in ein anderes Bild läufst. Das Gleiche klappt auch mit Hunden, nur kann man ihnen nicht so leicht entkommen.

Zweites Power-Armband

Du kannst ein zweites Power-Armband bekommen, wenn du in das Tierdorf gehst. Geh dort zum Walross und von hier aus zwei Bilder nach oben, bis du zu einer geheimen Höhle kommst. Jage den Eingang der Höhle in die Luft, damit du sie betreten kannst. Geh dann bis zur linken Seite des Bildes, ohne das Bild zu wechseln. Benutze den Trick zum Bilder überspringen und drücke nach links. So landest du auf einem mit Rissen bedecktem Dach. Bringe die Steinblöcke nicht zu Fall, oder der Trick ist verdorben. Geh in die linke obere Ecke und dann nach oben. Dort findest du einen Schatz, der das zweite Power-Armband enthält.

Bilder überspringen

Pass auf, wenn du dich dem Rand eines Bildes näherst. Wenn es beginnt, sich zu bewegen, dann drücke Select, und du wirst an das andere Ende des Bildes teleportiert. So kann man Schwierigkeiten leicht umgehen.

Stehlen

Um in einem Laden zu klauen, nimm dir, was du willst, und stell dich über den Verkäufer. Wenn der Verkäufer nach oben schaut, dann lauf schnell durch die Tür. Es gibt beim Stehlen einen kleinen Nachteil. Wenn du etwas aus einem Laden geklaut hast, nennen dich alle Charaktere im Spiel einen Dieb. Kehre außerdem nie wieder in den Laden zurück, denn das wäre dein Todesurteil. Du kannst das aber auch zu deinem Vorteil nutzen, indem du Save and Continue auswählst,

wenn dich der Verkäufer kilt. Du kannst den Laden dann wieder betreten und ihn noch einmal bestehlen.

Das Kranich-Spiel

Die hier beschriebene Technik ist ein effektiverer Weg, um im Kranich-Spiel Dinge zu bekommen. Du musst nur über das richtige Timing verfügen. Versichere dich zunächst, dass sich der Kranich in der linken oberen Ecke und sein Schatten über dem sich nach links bewegenden Förderband befindet. Warte, bis der Gegenstand, den du haben möchtest, in der unteren rechten Ecke ist, und lass dann den Kranich fallen.

Lemmings Passwörter – Spaß

Level 2	TYRNVD	Level 14	KXLWYZ
Level 3	GFDRTL	Level 15	KSQHQS
Level 4	DFGTYN	Level 16	VNWSWV
Level 5	NNBGTO	Level 17	FTYMTS
Level 6	TYRBNC	Level 18	GSFGHH
Level 7	DGBFHY	Level 19	YKBLGB
Level 8	CVRKJT	Level 20	PLSTFL
Level 9	JSRBSV	Level 21	JFXCBS
Level 10	FKJTYQ	Level 22	SDFGLB
Level 11	VSPDNQ	Level 23	QGHSDF
Level 12	GDSWBC	Level 24	QKGDFS
Level 13	HWQPJD	Level 25	LZDGQH

The Lion King Level überspringen

Halte das Spiel an und drücke B, A, A, B, A, A.

Lock'n'Chase

Teleport zu Level 7.1

Drücke im Titelschirm die Tasten A, A, B, B, A, B, B. Das Wort "Extra" erscheint auf dem Bildschirm. Drücke Start, um dich zu teleportieren.

Looney Tunes

Schnellere Frisbees

Wenn du in Level 1 das Wasser siehst, springe hinein und springe dann auf der rechten Seite wieder an Land. Geh jetzt durch die Wand in einen Raum, in dem du ein Item findest, das deine Frisbees schneller macht.

Madden'96

Extra-Teams

Wähle in Hauptmenü entweder Heim- oder Gastteam aus (das hängt davon ab, was du möchtest). Geh auf "All Madden", aber wähle es nicht aus. Drücke jetzt im Hauptmenü beim gleichen Team (Heim oder Gast) gleichzeitig B, Rechts und Select. Du solltest jetzt das Team Halestorm bekommen. Alle seine Spieler und Kategorien auf 100 %. Wenn du ein zweites Mal B, Rechts und Select drückst, dann bekommst du das Team Da Funhouse. Hier steht alles auf 50 %. Dieser Trick funktioniert nur im Exhibition Play.

Mario Clash

Level überspringen

Drücke während des Spieles Links, Links, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Links.

Master Blaster Boy

Levelauswahl

Wähle Continue aus, halte A gedrückt und drücke dann auf Start.

Mega Man

Passwörter

Electric Man Stage	A2 B2 C3 D1 D3
Starte als Dr. Willy	A2 A3 B4 C2 C3
Cut Man zerstört	A1 B2 C4 D3 D4
Ice Man zerstört	A1 A2 B2 B3 D4
Fire Man zerstört	A1 B1 B2 C4 D2

Mega Man 2

Alle Waffen und Gegenstände

Gib das Passwort A1 A3 A4 B3 C1 C2 C3 D1 D3 ein.

Passwörter

Spiel beenden	A1 B3 C2 A4 D2
Needle Man	A2 A3 B1 B4 C3 D1 D2 D4
Hard Man	A2 A3 B1 B4 C1 D1 D4
Dr. Willy	A1 A2 A3 B4 C2 C3 C4 D1
Volle Energie	A2 A4 B3 B4 C1 C2 D2 D3

Mega Man3

Spezielle Tricks

Finde die Buchstaben für das Wort BEAT, und du kannst alle Gegner auf dem Bildschirm zerstören. Die Buchstaben für das Wort WILY zu finden, ist der einzige Weg, an den zweiten vier Bossen vorbeizukommen.

Alle Waffen und Gegenstände

Gib das Passwort ABCDEF ein.

Passwörter

Level 1	RBB
Level 2	ERREER
Level 3	EBBEBB
Level 4	BE(zwei Leerschritte)BE

Mega Man 4

Schneller Start

Um die Dr. Light-Sequenz abubrechen und gleich in das Roboterauswahlmenü zu kommen, drücke gleichzeitig Select, Start, A und B in dem Moment, in dem Dr. Light zu reden beginnt. Wenn du wieder im Titelschirm bist und Start drückst, solltest du automatisch im Roboterauswahlmenü sein.

Alle Power-Ups und Gegenstände

Mit diesem Passwort bekommst du alle Waffen, BEAT, WILY, vier Energy Tanks, vier Waffen, einen Super Tank, einen Energie Balancer und 999 P-Chips. Mit dieser Ausrüstung ist es wirklich schwer zu verlieren.

-RRB-
-E-RE-
B--E-
-BR-B

Mega Man 5

Alle Power-Ups und Gegenstände

Gib das folgende Passwort ein:

RRT-
ET-T
-E-RT
TTRRE
TRTRR

Reduzierter Energieverbrauch

Wenn du alle vier Juwelen auf Jupiter, Saturn, Uranus und Pluto findest, kann Dr. Light daraus ein Item machen, das deinen Energieverbrauch beim Benutzen von Extrawaffen reduziert.

Mercenary Force

Leicht verdientes Geld

Drücke im Titelschirm Oben, Select, A und B, und du startest mit 50.000 Yen.

Rundenauswahl

Nachdem du den oberen Cheat eingegeben und deine Figuren ausgewählt hast, drücke Start, um das Spiel zu beginnen. Wenn die Nachricht "Round 1" erscheint, dann drücke Rechts, und du kannst die Startrunde auswählen.

Metroid 2: Return of Samus

60 Raketen und volle Lebensenergie

Betrete das Schiff und laufe von rechts nach links, bis du beide Wände einmal berührt hast. Wenn du das richtig gemacht hast, solltest du 60 Raketen und volle Lebensenergie haben.

Mickey's Dangerous Chase

Levelauswahl

Wenn das Nintendo-Logo erscheint, hältst du B gedrückt. Wenn das Spielerauswahlmenü erscheint, dann halte A und B gedrückt. Jetzt kannst du dir den Startlevel auswählen.

Micro Machines

Extraleben

Du kannst im ersten Rennen ein Extraleben bekommen. Wenn du über das Notizbuch auf einen anderen Schreibtisch springst, halte das Spiel an. Wenn du das im richtigen Moment gemacht hast, dann hörst du ein Geräusch, das dir sagt, dass du ein Extraleben bekommen hast.

Mighty Morphin' Power Rangers

Passwörter

Level 2 0101

Level 3 0112

Level 4 0175

Level 5 1387

Migrain Acclaim

Passwörter

Level 2 0742

Level 3 X480

Level 4 586Y

Level 5 3081

Mole Mania

Känguru – Boss

Stell dich ungefähr in die Mitte des Raumes und weiche den Äpfeln aus. Ziehe und drücke die Stacheln so, dass das Känguru darauf landet. Wenn deine Lebensenergie knapp wird, dann geh nach unten und nimm die zwei Herzen.

Sundes – Boss

Positioniere die beiden schwarzen Bälle so, dass sie in der Mitte des Bildes sind. Wirf einen auf Sundes. Wirf dann den zweiten schnell hinterher, um Sundes in das Wasser zu werfen.

Funton – Boss

Weiche ihm nach dem Start so lange aus, bis er in die Luft springt. Bewege dich zu seinem Schatten und mach ein Loch (A Taste). Wenn er landet, sitzt er in dem Loch fest. Wirf einen schwarzen Ball auf ihn. Er wird verrückt und beginnt, sich durch das Bild zu drehen. Weiche ihm aus und warte, bis er wieder in die Luft springt. Dieses Mal wirft er zwei Schatten. Such dir einen für das Loch aus. Du musst ihn dreimal treffen, um ihn zu besiegen.

Mad Wrencher – Boss

Geh in den Untergrund und zum obersten Loch. Drücke die gebogene Röhre bis ganz nach links und geh wieder nach unten. Tauche im unteren rechten Loch wieder auf und drücke die gebogene Röhre nach oben, um die Schraube zu fangen. Sie wird durch die Röhren fliegen und ihn treffen. Das musst du dreimal machen, um ihn zu besiegen.

Big Mama – Boss

Grab ein Loch im oberen Teil des Raumes und geh unter den Boden. Big Mama ist größer als ihr Nachwuchs. Achte darauf, wo sie sitzt, tauche dann wieder auf und wirf einen schwarzen Ball auf sie. Mache das dreimal, um sie zu besiegen.

Sammy Bros – Boss

Zieh die Kette über einen Pfeil und lass sie los. Das musst du dreimal machen. Achte auf den kleinen Sammy Brother – er kann übrigens nicht besiegt werden. Er bewegt sich nur auf den heilen Bodenplatten, diese sind also sicher. Das Muster des Bodens ändert sich aber mit jedem Schlag von Big Brother, sei also vorsichtig.

Snowman – Boss

Triff den Schneemann mit einem schwarzen Ball, und er teilt sich in zwei Schneemänner. Triff einen davon mit einem weiteren Ball, und er teilt sich wieder. Versuche, immer einen der kleinsten Schneemänner zu treffen, damit du nicht zu viele Gegner auf einmal auf dem Bildschirm hast.

Jinbe – Boss

Renne im Raum umher und weiche Jinbe aus. Wenn er weit genug weg ist, dann wirf einen schwarzen Ball auf einen der Ausgangsblöcke. Wenn du alle vier zerstört hast, hast du gewonnen.

In Level 8 kommen

Du musst in den Levels 1 bis 7 jeweils 100 % erreicht haben, bevor sich Level 8 öffnet. Überprüfe alle Räume, um die Karte, Lucator, den Bonuslevel und alle 20 Kohlköpfe zu finden.

Monster Max Passwörter

Level 4 -8?-35R-

Level 5 273?35RZ

Level 6 JZVH MV3D
Level 7 L5VP79N7
Level 8 PL1H17P-
Level 9 MQLYTY2D
Level 10 -J#X5DKP

Mortal Kombat

Als Goro spielen

Beende das Spiel ganz normal und schau dir dann die Credits an. Wenn "The End" erscheint, dann halte Oben, Links, Select und A gedrückt, bis die Highscore-Liste erscheint. Gib deine Initialen ein und drücke A.

Liu Kang

Fireball: Zurück, Zurück, B
Flying Kick: Vorwärts, Vorwärts, A
Fatality: Vorwärts, Vorwärts, Zurück, B

Sonya

Ring Toss: Zurück, Zurück, B
Leg Grab: Runter und A und B
Flying Punch: Vorwärts, Zurück, Zurück, Vorwärts
Fatality: Zurück, Zurück, Vorwärts, A und B

Rayden

Lightning: Zurück, Vorwärts, B
Torpedo: Zurück, Zurück, Zurück, Vorwärts
Teleport: Zurück, Vorwärts, A
Fatality: Hoch, Vorwärts, Runter, Hoch und A und B

Kano

Knife Throw: Zurück, Vorwärts, B
Roll Spin: Vorwärts, Runter, Zurück
Fatality: Runter, Vorwärts, Vorwärts, A

M

Sub-Zero

Freeze: Zurück, Vorwärts, A

Slide: Vorwärts, Runter, B

Fatality: Vorwärts, Runter, Vorwärts und B

Scorpion

Harpoon Spear: Zurück, Zurück, B

Teleport: Vorwärts, Runter, A

Fatality: Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, A und B

Mortal Kombat 2

Einfacher Sieg

Ducke dich, wenn der Kampf beginnt, und verpasse dem Gegner einen Uppercut, wenn er näher kommt. Wenn dein Timing richtig ist, landet er auf dem Boden. Fahre so fort, und wenn du Glück hast, bekommst du ein doppeltes "Flawless".

N

Fatalities

Sub-Zero 1: Vorwärts, Vorwärts, Runter, A

Sub-Zero 2: Vorwärts, Runter, Vorwärts, Vorwärts, B

Scorpion: Blocken gedrückt halten (Start) und Hoch, Hoch, B

Jax: Blocken gedrückt halten (Start) und Hoch, Hoch, Runter, A

Shang Tsung: Blocken gedrückt halten (Start) und Hoch, Runter, B

Millina: A für drei Sekunden gedrückt halten

Gegen Jade kämpfen

Um gegen Jade zu kämpfen, darfst du im Kampf vor dem Fragezeichen nur die Kick-Taste benutzen.

Gegen Smoke kämpfen

Wenn die kleine Figur in der Ecke des Bildschirms erscheint, dann drücke Unten und Start. Hast du das richtig gemacht, dann wird dir mitgeteilt, dass du den Weg zu Smoke gefunden hast.

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

NINTENDO
CHEATS UND
LÖSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 4) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.