

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z

NUMMER 5

bia N

Für alle

do-Besitzer

NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN

**KOMPLETT
GELOST!**

TONIC TROUBLE

GELOST!

HARVEST MOON

**KOMPLETT
GELOST!**

CASTLEVANIA

**KOMPLETT
GELOST!**

SUPER MARIO 64

**TOY
STORY
2**

**ÜBER
200
SEITEN!**

**KOMPLETT
GELOST!**

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 - 5

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 5) 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: Lotrens 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 3/2000

Nummer - 5 Lösungsbuch **big.N**

Seite
003

Titel: Toy Story 2

© Disney 1999/2000 All rights reserved.

Komplettlösungen

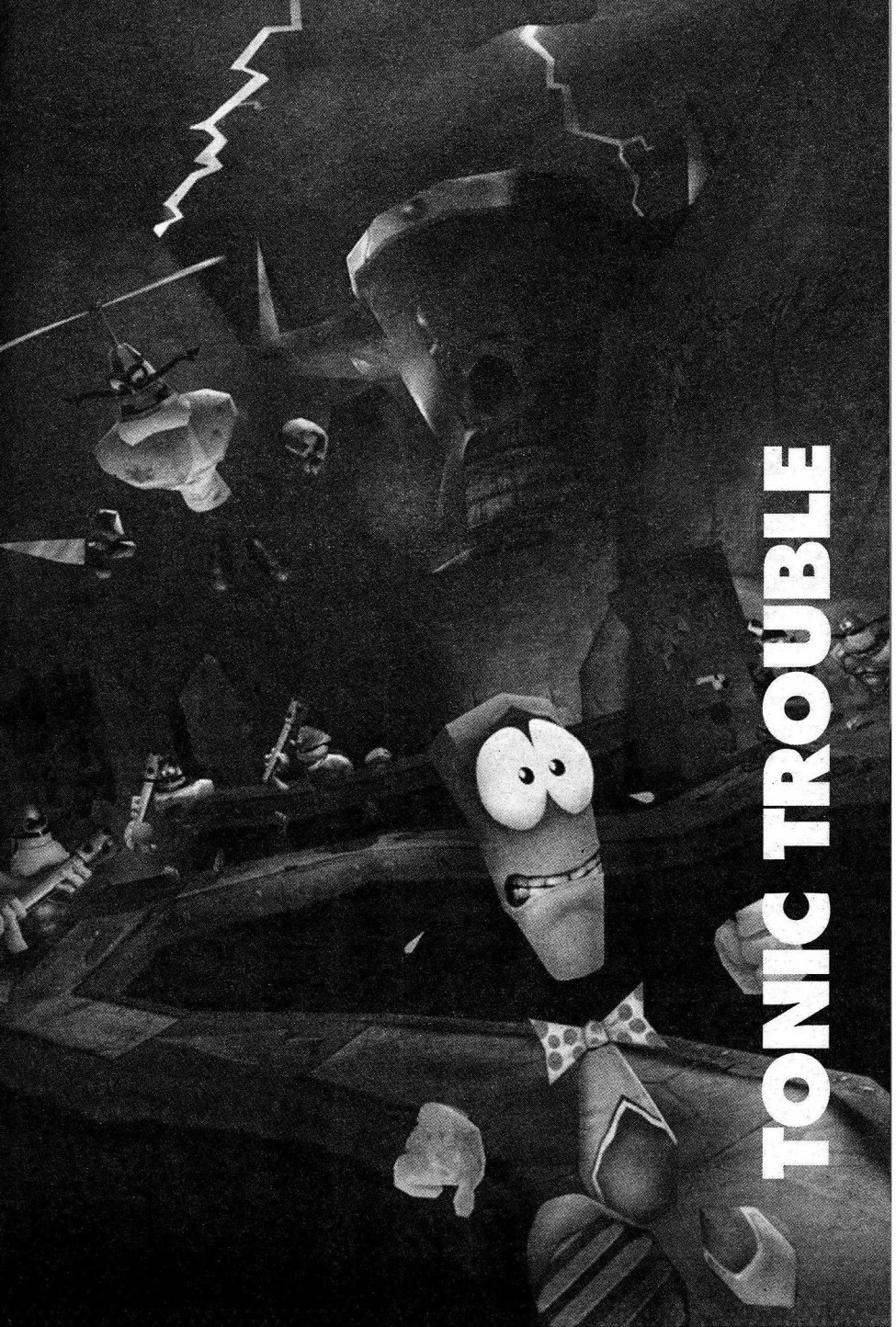
Tonic Trouble	007
Toy Story 2	051
Harvest Moon 64	069
Castlevania	097
Super Mario 64	159

Cheats Game Boy

Mortal Kombat 3	204
Motorcars Maniacs	204
Mysterium	205
Navy Blue	205
NBA Jam	205
NBA Jam: Tournament Edition	208

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

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



TONIC TROUBLE

TONIC TROUBLE

1. Einführung

Wähle die Option NEUES SPIEL aus dem Hauptmenü, gebe dem Spiel einen Namen und drücke die Start-Taste, um zu beginnen. In einer Einführung wirst du daraufhin mit dem Spiel vertraut gemacht.

2. Ski Slope

Ed erscheint in der Nähe seines Raumschiffes, vor ihm befindet sich die Start-Linie. Nachdem er einen kleinen Stoß erhält, geht es abwärts. Gleich am Anfang befindet sich ein Hindernis in der Mitte der Piste, die zu einem eisigen Hügel führt. Dort blockieren viele Bäume seinen Weg.

Das zweite Hindernis ist die Schlucht, die sich oben befindet. Falls du es schaffst, kannst du auch rechts an der Schlucht vorbeifahren. Die Piste macht eine Kurve, und Ed passiert ein Haus auf der rechten Seite. Entweder fährst du durch das Haus oder du folgst weiter der Hauptpiste, auf der du zwei Löchern ausweichen musst, bevor du zu einem Tunnel gelangst.

In diesem Tunnel musst du den Tropfsteinen ausweichen und zur selben Zeit Gegenmittel aufheben. Am Ende des Tunnels befindet sich eine weitere Unebenheit, über dem ein Stern schwebt, der Ed gehörig beschleunigen lässt. Diese Unebenheit wird dich zu einem schmalen Durchgang führen. Falls du diesen Durchgang verpasst, musst du vielen Palmen und einer Schlucht ausweichen, bevor du den zweiten Tunnel erreichst.

Im zweiten Tunnel befindet sich ein gewaltiger Steilhang, über den Brücken führen. Ed muss nun eine Brücke nach der anderen meistern, auf diesen Brücken weisen dir Richtungspfeile den Weg.

Sofort nach der letzten Brücke folgt ein weiterer enormer Steilhang, an

dem du nur vorbeikommst, indem du nach rechts abdreht. Dort musst du einigen Tropfsteinen ausweichen, um das Ende des Tunnels zu erreichen.

Jetzt hast du die Wahl; entweder du nimmst Kurs auf die Hängebrücke, die zu einem Bogen führt, oder du fährst weiter auf der Piste, auf der du einigen Palmen ausweichen musst. Hast du den Bogen durchquert, kommst du in ein Gebiet, das mit Löchern übersät ist. Dort hast du die Möglichkeit, entweder über die Unebenheit links zur Hängeplattformen zu gelangen, über die du das Ende dieses Gebietes erreichst, oder du kannst dich von links nach rechts drehen, um den Löchern so auszuweichen.

Egal welchen Weg du für Ed wählst, er gelangt zum nächsten Tunnel, in dem du einen riesigen Steilhang, Tropfsteine und einen Stern auf der linken Seite vorfindest. Schaffst du es, den Stern zu erreichen, wirst du durch einen Tunnel in den zweiten Level geschleudert. Die zwei Durchgänge führen zu einer hölzernen Brücke, und die Piste endet bei zwei Durchgängen, bei einem befindet sich ein Schild auf dem Retry steht (um noch einmal von vorne anzufangen), und auf dem Schild am anderen Durchgang steht Ziel (gewährt Zutritt zur Südebene).

Wenn du es schaffst, den Rekord auf der Skipiste zu brechen, bekommst du fünf Gegenmittel als Belohnung.

3. Doc's Cave

Nach der Bewältigung der Piste gelangst du zu einem kleinen Gebiet der Südebene oder South Plain. Du wirst von Suzy, der Tochter des Arztes begrüßt. Sie informiert dich darüber, dass deine erste Aufgabe darin besteht, ihren Vater zu befreien, der in der Höhle gefangen ist.

Ed wird den Weg zu der Höhle finden, wenn du dich auf die grüne Platte stellst. Dort wirst du von wütenden Tomaten begrüßt, denen du am besten aus dem Weg gehen solltest.

Der Lava-Raum

Ed findet sich in einem von Wasser überfluteten Korridor wieder, in dem drei mechanische Enten ihre Kreise ziehen. Diese Enten bewachen dieses Gebiet, sie sind aber nicht besonders hartnäckig, ein paar kräftige Schwimmszüge müssten ausreichen, um genug Distanz zu den Enten aufzubauen.

Folge dem Korridor, bis du zu einem anderen Gang gelangst, der mit giftigem Gas gefüllt ist. Vermeide auf jeden Fall einen Kontakt mit dem Gas, denn es hinterlässt einen sehr schlechten Geschmack im Mund. Durch die Löcher im Boden wirst du auf die Düsen, aus denen das Gas ausströmt, aufmerksam gemacht. Von dort gelangst du in eine riesige Höhle, die mit schwimmender Lava gefüllt ist.

Von einem großen Vorsprung aus kannst du eine Ansammlung von Plattformen erreichen, die dich zur höchsten Stelle dieses Abschnittes bringen, wo du in der Lage bist, durch einen Bogen ins nächste Bild zu gelangen. Sei auf den roten Plattformen vorsichtig und beeile dich, denn sie verschwinden, sobald du auf sie gesprungen bist. Einige der Plattformen sind stabiler und werden dich zu deiner nächsten Herausforderung transportieren.

Es gibt einen Spezial-Vorsprung, den du danach mit Hilfe der fliegenden Fliege erreichen kannst. Auf diesem findest du eine Chamäleon-Plattform, die dich in ein fliegendes Etwas verwandelt. So bist du in der Lage, ganz nach unten zu fliegen und dort die schwer zu bekommenden Gegenmittel einzusammeln.

Die Kletterwand

Im nächsten Bild bereitest du dich dann darauf vor, eine Steilwand in einem 90°-Grad-Winkel zu erklettern, in der feuernde Kanonen integriert sind und große Felsbrocken von oben herabfallen – ein Riesenspaß, um genau zu sein.

Die Popcorn-Maschine

Wenn du die Felswand bezwungen hast, gelangst du in einen Raum, in dem sich eine gigantische Popcorn-Maschine befindet, welche die ganze Welt mit Pauls köstlichem Popcorn versorgt. Diese Maschine ist defekt, und deine Aufgabe ist es, sie zu reparieren. Das Teil der Maschine, das auf dem Fußboden liegt, musst du so nah wie möglich an die Bruchstelle schieben. Sobald das Maschinenteil eingesetzt ist, hast du es schon geschafft, und die Maschine ist wieder einsatzfähig, die Welt kann aufatmen, das Popcorn ist gerettet.

Nachdem die Maschine repariert ist, kannst du mit dem Fahrstuhl zu einem schmalen Gang fahren, der durch Eisenstangen blockiert wird. Ein Popcorn-Verteiler befindet sich in deiner Nähe. Probierst du nun eine dieser leckeren Sachen, die er bei sich hat, wirst du zu Super-Ed und besitzt dadurch die Kraft, Eisenstangen zu verbiegen.

Anschließend kletterst du durch die Öffnung, die dich zu einem Korridor mit vielen Fenstern führt. Hier musst du den Fallen auf dem Weg ausweichen, damit du an das Ende des Korridors zu einem Bogen gelangst, durch den du in den nächsten Abschnitt laufen kannst.

Der Maisraum

Nächstes Tor: Die große Maisunion hat einen ihrer Kriecher geschickt, dafür zu sorgen, dass die "böse" Popcorn-Maschine niemals repariert werden kann. Die Lava in diesem Raum hat die Brücke zerbrochen, die hier stand, drei Ziele, je eines bei jedem Teil der zerbrochenen Brücke, können hier durch die Schüsse des Maiskolbens getroffen werden.

Außer dem Versuch, die Ziele zu treffen, wird der Maiskolben zurück in die Richtung laufen, aus der er kam, und dabei auf alles schießen, was sich ihm in den Weg stellt. Trifft er dabei den Mais, wird er sich selbst verletzen, und wenn er dreimal von dem eigenen Verbündeten getroffen worden ist, wird der Maiskolben in die Lavamasse fallen und eine große Popcorn-Explosion auslösen. Diese Explosion wird die Decke auseinander reißen und dadurch die Brücke wieder instand

setzen, über die du dann zum nächsten Abschnitt gelangst. Sei trotzdem vorsichtig, auch wenn die Maschine repariert ist, einige Maiskolben werden nie vergessen, wer sich mit einem der ihren angelegt hat und sind auf Rache aus.

Die zweite Kletterwand

Da der Doktor sein Versteck weit oben in den Bergen platziert hat, musst du jetzt wohl wieder mal weiter nach oben klettern. Eine weitere Felswand mit einem 90°-Winkel zum Boden und den gleichen Hindernissen wie bei der ersten Wand gilt es jetzt zu überwinden.

Außerdem musst du auch hier auf einige rote Plattformen springen. Wenn du fast oben angekommen bist, siehst du die glorreiche Erfindung vom Doktor, die Roboter-Säuberungsmaschine, die sich auf Konfrontationskurs mit dir befindet, um dieses Gebiet zu beschützen.

Hat der Roboter dich erst einmal gesehen, versucht er deinen Klettervorgang zu verlangsamen, wenn nicht sogar aufzuhalten, indem er einen Felsbrocken löst und so die nötige Zeit findet durch einen Bogen zu verschwinden.

Der Toaster

Du begibst dich auch durch den Torbogen und in das nächste Bild zu dem Toast schleudernden Toaster.

Eine rote Plattform, auf die du springen musst, erwartet dich hier. Sie gleitet dann mit dir durch den Raum auf einer festgelegten Route. Kommst du dabei einem der Toaster zu nahe, die alle auf schmalen Vorsprüngen stehen, wird dieser auf dich feuern. Durch die Geschwindigkeit, mit der sie ihre Geschosse abfeuern, können einzelne Toasts dich ernsthaft verletzen. Du musst immer auf der Hut sein und falls ein Toast auf dich zukommt einen Schritt zur Seite machen, damit das Geschoss dich nicht trifft. Am Ende kannst du durch einen weiteren Bogen in den letzten Abschnitt dieses Levels laufen.

Der große Roboter-Koffer

Du gelangst in den Raum des großen Bosses in Form eines Roboter-Koffers.

In der Mitte des Raumes befindet sich eine Platte, die Ed aktivieren muss, damit ein Mechanismus aktiviert wird, der den riesigen Käfig anhebt, der ebenfalls in der Mitte des Raumes platziert ist. Darunter befindet sich eine Popcorn-Maschine, welche es dir ermöglicht, dich in Super-Ed zu verwandeln und dann den Roboter in Grund und Boden zu treten. Das einzige Problem ist, dass du nicht schwer genug bist, um den Mechanismus zu betätigen, aber eine Tonne Gewindemuttern und Schrauben können dir helfen, wenn du es richtig anstellst. Du musst den Roboter nur dazu bringen über die Platte zu laufen, dann aktiviert dieser den Mechanismus und öffnet den Käfig. Bist du erst einmal Super-Ed, reichen vier gezielte Tritte völlig aus, um den Roboter kampfunfähig zu machen. Nimm dir den Stab, mit dem der Roboter versucht hat dich zu schlagen. Damit bist du in der Lage, den Türmechanismus zu betätigen und den Doktor zu retten.

Der Doktor ist so froh über seine Rettung, dass er dich zurück zur Südebene führt.

4. South Plain

Dieser Level dient als Durchgang zu allen Levels der Welt, wobei der Aufbau dieses Levels den Aufbau des Spieles wiedergibt. Jedes Mal, wenn Ed eine neue Kraft gewonnen hat, wirst du in der Lage sein, von diesem Level aus einen völlig neuen Level des Spieles betreten zu können.

Abschnitt: Rosa Brücke (Ziel: Doc's Cave)

Dies war das erste Gebiet, das du betreten hast, nachdem du von der Skipiste gekommen bist. Ein Fluss teilt dieses Gebiet, und eine Brücke

darin erlaubt es dir, den Fluss und somit das Gebiet zu überqueren. Ein Ring befindet sich in dieser Örtlichkeit, auf dem eine Tomate hin und her rollt, du kannst diese mit deinem Stab schlagen. Falls die Tomate herunterfällt, wird sie sofort explodieren.

Bemerkung: Bei deinem ersten Besuch der Südebene wirst du nur zu einem kleinen Teil des Gebietes Zugang haben, die Portale, die nachfolgend aufgelistet sind, existieren noch nicht.

Auf der anderen Seite des Flusses findest du ein weiteres Tor, welches dich zur Karte der Pyramide führt. Ein anderes Tor, das erst erscheinen wird, wenn du genug Gegenmittel gesammelt hast, wird dich von hier zur Magic Mushroom's Domain führen, der Behausung des magischen Pilzes.

Abschnitt: Der Sumpf

Du musst in das schmutzige Wasser hineinwaten. Zu deiner Rechten siehst du eine Rübe, die einige Tomaten mit einer Mistgabel vor sich hertreibt. Als Ed musst du eine Begegnung mit ihnen vermeiden. Sobald du den Gegenstand bekommst, mit dem du unter Wasser schwimmen kannst, bist du in der Lage, einige Gegenmittel aus diesem Gewässer zu holen.

Hinter der Rübe kannst du einen großen Stein bewegen, in dem du deinen Stab als eine Art Hebel zwischen den kleineren und den größeren Steinen benutzt. Du findest auch dort einige Gegenmittel.

Ist die Rübe im Erdboden verschwunden, kannst du dich auf die Platte stellen, auf welcher du ein Bild einer Tomate erkennst. Dort kannst du die Chamäleon-Kraft aufrufen, indem du während du auf der Platte stehst auf R drückst. Dadurch verwandelst du dich in eine Tomate und kannst so der Rübe entkommen. Gehst du in die Nähe der Stelle, an der die Rübe im Boden verschwunden ist, wird diese später herauskommen und mit dir das gleiche anstellen, wie mit den anderen

Tomaten. Du wirst zu einem Geheimpfad geschickt, der zu hoch liegt, als dass man ihn auf normalem Wege erreichen könnte.

Am Ende des Sumpfes befindet sich ein Portal, dass dich zu einem Brunnen führt (Zugang zum Glacier Cocktail).

Abschnitt: Die Baumbrücke *(Vegetable's HQ)*

Du musst zuerst die Holzhackerrübe erledigen. Dazu verwendest du deinen Stab. Im Anschluss daran schlägst du den Baum, damit dieser umfällt. Sobald der Baum am Boden liegt, kannst du die Schlucht überqueren. Eine andere wütende Rübe springt bald danach auf den Baum und verhindert so, dass du weitergehst. Du musst es schaffen, dass die Rübe vom Stamm in die Schlucht stürzt, erst dann kannst du die Schlucht ganz hinter dir lassen. Hinter der Schlucht beginnt der Vegetable's HQ-Level, der Level des Gemüse-Hauptquartiers.

Hast du Kraft erlangt zum Fliegen, bist du in der Lage, in die Schlucht hineinzufliegen und an einer Stelle mehrere Gegenmittel und ein Extra-Leben aufzusammeln. Durch einen heftigen Wirbelwind gelangst du wieder aufwärts zur Kante der Schlucht.

Abschnitt: Der Brunnen *(Ziel: Glacier Cocktail)*

Zugänglich vom ersten Teil des Sumpfes aus, führt zum Cocktail Glacier, dem Cocktail-Gletscher.

Ed muss hier tief in den Brunnen tauchen, doch da dieser Unterwassergang ziemlich tief liegt, brauchst du auf jeden Fall die Tauchermaske.

Wenn du hierher zurückkommst und die Springstock-Kraft besitzt, wird eine Tomate den Eingang zum Brunnen versperren. Du musst diese dreimal mit deinem Springstock schlagen, dann wird die Tomate explodieren.

Abschnitt: Die Hängebrücke

(Ziel: North Plain, oder Nordebene)

Dir bleibt nichts anderes übrig, als die zwei boxenden Pilze zu beseitigen, die sich vor der Brücke aufhalten, aber pass auf, wenn du versuchst, sie mit dem Blasrohr zu erledigen, werden sie dich angreifen, indem sie auf dich zukommen und sich dabei schnell um sich selber drehen.

Sind die Pilze erledigt, kannst du zur Brücke gehen. Um diese überqueren zu können, musst du zweimal auf das selbe Ziel schießen, so werden die zwei Teile der Brücke herabfallen, und du kannst hinüberlaufen. Schießt du auf zwei verschiedene Ziele, bleibt die Brücke in der Position, in der du sie vorgefunden hast, oder sie wird sich wieder erheben.

Besitzt du die Kraft zu fliegen, kannst du auf der linken Seite der Brücke einige versteckte Gegenmittel, Extra-Leben und Hit-Points aufsammeln.

Auf der anderen Seite der Brücke solltest du einen näheren Kontakt mit den Killertomaten, die von oben herabstürzen und versuchen dich zu zerquetschen, besser vermeiden.

Dank deines Stabes bist du dann in der Lage, die drei Kerben auf dem Boden zu betätigen und so die drei Plattformen aufzureihen, damit du die Schlucht passieren kannst.

Du musst dir ein Popcorn aus der Popcorn-Maschine holen. Dazu drückst du auf R, wenn du vor der Maschine stehst. Mit diesem Popcorn kannst du dich wieder in Super-Ed verwandeln und so die Tür des kleinen Turmes einrennen. Dabei schaffst du es gleichzeitig, die Tomate, die hinter der Tür stand, zu beseitigen, denn als Tomatenmatsch ist sie keine Gefahr mehr für dich. Gehe weiter, und du gelangst so in den North-Level.

Abschnitt: Das Haus des Doktors

**(Ziel: Canyon und Pressure Cooker,
Schnellkochtopf)**

Hier findest du den Doktor, sein Haus und das Katapult. Jedes Mal, wenn du sechs gleiche Gegenstände gesammelt hast, kehrst du hierher zurück und gibst sie dem Doktor. Dafür verleiht dieser dir eine neue Kraft und schickt dich auf eine weitere Mission in eine andere der Welten. Hast du alle Gegenstände beim Doktor abgeliefert, wirst du mit Hilfe des Katapultes, an dem der Doktor während deines gesamten Abenteuers herumbaut, zum Hauptsitz von Grögh geschleudert.

In das Haus des Doktors gelangst du durch einen felsigen Gang, in dem du in einer Kerbe auf dem Fußboden deinen Stab benutzen musst. Auf diese Art und Weise bewegst du die Bibliothek zur Seite und kannst einen kleinen Raum betreten. Gehst du die Stufen hinauf, gelangst du zum Balkon des Hauses. Von dort aus kannst du durch den Wasserfall hindurchfliegen und so in den Canyon-Level gelangen.

Im Haus des Doktors kannst du deinen Springstock benutzen, um eine Holzplatte zu zerbrechen. Dazu musst du B drücken, wenn du dich auf der Platte befindest. Auf diese Art und Weise bekommst du Zugang zu einem unterirdischen Durchgang, in dem du dich vor den Flammen dort in Acht nehmen musst. Um in den Pressure Cooker-Level zu gelangen, musst du dich auf deinen Springstock stellen und so die Lava überqueren, trete dabei nur nicht auf eine der tödlichen Minen.

Abschnitt: Pyramid

Zu diesem Ort kannst du vom Sumpf aus gelangen. Sobald du diese Örtlichkeit betrittst, wirst du eine Mumie bemerken, welche die Treppen eines Tempels hinaufsteigt, um in die Pyramide zu gelangen. Wie dem auch sei, du wirst nicht in der Lage sein, diesen Tempel zu betreten, egal was auch immer du probierst.

Du musst dich zuerst mit Hilfe deiner Chamäleon-Kraft in eine Mumie verwandeln, nur so erhältst du Zugang zur Pyramide. Denn nur Mumien haben das Recht, eine Pyramide zu erkunden.

Der boxende Pilz, der in der Nähe eines Baumes trainiert, dürfte keine große Herausforderung für dich darstellen. Nachdem du ihn beseitigt hast, kannst du mit deinem Stab gegen den Baum schlagen, einige Gegenmittel werden herabfallen.

In der Pyramide erhältst du Zugang zu einem Geheimgang, in dem sich Gegenmittel und Hit-Points befinden, dazu musst du eine Holztafel mit dem Springstock zerbrechen.

Abschnitt: Pyrex

(in der Nähe des Einganges zum Glacier Cocktail)

Du musst den Dinosaurier (Pyrex) aus einem Eisblock befreien. Durch deine Transformations-Kraft bist du in der Lage, die Gestalt eines Pyrex anzunehmen. So kannst du auf den zugefrorenen See springen, das Eis wird zerbrechen, und du kannst einige Gegenmittel einsammeln.

5. Vegetable's HQ

Einführung

Du triffst auf Agent XYZ. Dieser erklärt dir, dass du dich im Gemüse-Hauptquartier befindest und dass du unbedingt sechs Stahlfedern finden musst.

Bemerkung: Wenn du im späteren Verlauf des Spieles zurück an diesen Ort kommst, wird dir Agent XYZ etwas völlig anderes mitteilen.

Abschnitt 1: Die schlaue Bohne

Du befindest dich am Fuße einer Treppe, die du hinaufgehen musst, um an einer Stelle eine grüne Bohne zu treffen. Sobald die Bohne dich erblickt, wirft sie dir einen gar nicht so netten Satz an den Kopf und

verschwindet in ihrem Zimmer. Du hast gar keine andere Wahl, als der Bohne in das Zimmer zu folgen, passe nur auf, dass du den explosiven Zähnen, welche die Bohne fallen gelassen hat, nicht zu nah kommst.

Hast du den Raum betreten, schließt sich die Tür hinter dir automatisch, und die Bohne wird weitere Zähne nach dir werfen und danach weglaufen. Du musst die Bohne in dem Moment abfackeln, in dem sie an dem Flammenwerfer vorbeiläuft. Dazu betätigst du den Schalter, der sich auf der anderen Seite der Schlucht befindet. Die verletzte Bohne wird sich eine Tomate als Verstärkung holen, die du mit deinem Stab schlagen musst. So wird die Tomate in die andere Richtung rollen, zuerst die Bohne in den Abgrund stoßen und dann explodieren. Anschließend kannst du in den Raum gehen, aus dem die Tomate gekommen war, und dort den Schalter betätigen. Du wirst Zeuge einer Sequenz, in der eine Plattform in den Hauptraum des Levels gelangt und alle Gitter in diesem Raum sich öffnen. Begib dich also schnell zu diesem Raum.

Du springst dort auf die Plattform und findest die erste Stahlfeder. Auf der Plattform siehst du ein Plus-Zeichen und vier Minus-Zeichen. Bleibst du in der Mitte, also bei dem Plus-Zeichen stehen, wird sich die Plattform mit großer Geschwindigkeit in Bewegung setzen und sich auf einem vorgezeichneten Weg fortbewegen, dabei passierst du auch ein Gebiet, in dem Blitze geschleudert werden. Du kannst eine schmerzhaft Begegnung mit diesen Blitzen vermeiden, indem du dich auf der Plattform bewegst. Stellst du dich an die Seiten, also zu den Minus-Zeichen, wird die Plattform anhalten. So kannst du auch unterwegs anhalten und dir von einem Absatz ein Gegenmittel nehmen oder nach rechts in den Korridor gelangen, von dem aus du in den zweiten Abschnitt gelangst. Du kannst natürlich auch auf der Plattform bleiben, die Kurs auf ein riesiges eisernes Maul nimmt, das sich abwechselnd öffnet und wieder schließt.

Links an der Wand, in der Nähe des Mauls befindet sich ein Schalter, den du betätigen musst, damit das eiserne Maul aufhört, sich zu

bewegen. Die Plattform kann sich dann ungehindert weiter fortbewegen. An einem weiteren Absatz kannst du anhalten und zu Fuß an diesen Absatz entlang laufen. Nimm dich hier vor der beweglichen Wand in Acht, sie kann dich leicht in den Spalt stoßen. Du gelangst zu einem Bogen, der dich zum dritten Abschnitt führt.

Abschnitt 2: Die Karottengrube

Du springst in die Karottengrube, schlägst die Karotten, aktivierst die Tore und nimmst die Gegenmittel an dich. Anschließend verlässt du den Raum durch einen Tunnel, in dem bereits eine Tomate darauf wartet, dich zu überrollen.

Kommst du später noch einmal hierher und besitzt bereits die Kraft zum Fliegen, kannst du problemlos zur anderen Seite des eisernen Mauls gelangen. Dort wird dich ein Popcorn-Verteiler in Super-Ed verwandeln. Auf diese Weise wird es für dich viel leichter sein, in der Karottengrube alle Karotten zu erledigen und unbeschadet diesen Abschnitt zu verlassen.

Abschnitt 3: Das Gebiet der roten Paprika

Nach Betreten dieses Abschnittes befindest du dich auf einem Kliff, von dem aus du eine große rote Paprika herumwandern siehst, die durch ihre Nase Flammen ausstößt und ab und an ihre Temperatur misst, sie scheint sich erkältet zu haben. In dem Raum, in dem die Paprika sich befindet, entdeckst du eine Popcorn-Maschine und ein Gitter.

Du musst zuerst die Karotten, die um die Maschine herumstehen beseitigen, dazu musst du sie schlagen, während du springst. Hast du dich mal wieder in Super-Ed verwandelt, kannst du der großen Paprika hinterher rennen und sie schlagen, deine normale Kraft hätte dazu nicht ausgereicht. Außer der Paprika solltest du auch noch die anderen Karotten in diesem Raum beseitigen. In einem kleinen Raum erhältst du Gegenmittel und die zweite Stahlfeder.

Danach läufst du die Treppe hinauf und springst auf die Plattform, die du mit dem Stick steuern kannst, solange du die R-Taste gedrückt hältst. Auf diese Weise gelangst du zu einem Absatz, auf dem die dritte Stahlfeder liegt und danach zu dem Bogen, der dich zum vierten Abschnitt bringt.

Abschnitt 4: Der Ventilationsraum

Du kommst zu einer großen Klinge, die sich bewegt. Springst du auf diese, gehören die Gegenmittel und das Thermometer, die sich darauf befinden, dir. Von der Klinge aus springst du auf einen Pfad, der dich zu einem Raum führt, in dem eine Bohne steht. Wenn du an der Tür ankommst, wird die Bohne vor dir in den Raum flüchten. In diesem Raum befindet sich ein Loch, in das du springen musst.

Du gelangst in den Raum der göttlichen Karotten, in dem sich einige Karotten befinden. Der einzige Weg, alle Karotten hier zu erledigen, ist der, dass du die Karotten verbrennst, indem du den Schalter betätigst. So aktivierst du einen sich drehenden Flammenwerfer, der mit den Karotten kurzen Prozess macht. Anschließend kannst du in dem Mund der Statue eine weitere Stahlfeder und Gegenmittel aufheben und in den Raum mit den Blitzen zurückkehren.

Um den letzten Abschnitt betreten zu können, musst du zuerst einen der Blitzwerfer ausschalten, indem du einen Schalter an der Wand betätigst.

Abschnitt 5: Die letzte Brücke

Der letzte Schritt steht bevor: Zwei Bohnen befinden sich an der Brücke, an der ein großes Stück fehlt, und werfen mit ihren scharfen Zähnen nach dir.

Du musst die Bohnen beseitigen, um die Brücke zu reparieren. Hast du das geschafft, erhältst du Zugang zum letzten Absatz, auf dem sich Suzy und die letzte Stahlfeder befinden. Falls du zu diesem Zeitpunkt

bereits alle sechs Stahlfedern in deinem Inventar hast, gratuliert Suzy dir, falls du noch nicht alle der Federn besitzt, wird sie dich wieder wegschicken, die fehlenden Stahlfedern zu besorgen.

6. First Training: the Blowpipe

Wenn du den vorherigen Level verlässt, musst du zum Haus des Doktors gehen und ihm die sechs Stahlfedern überreichen, dafür gibt er dir das Blasrohr. Damit du den Umgang mit dieser Waffe lernen kannst, wirst du in eine Art Trainingslager geschickt, in dem du zwei Übungen erfolgreich durchführen musst, bevor du Zugang zum nächsten Level erhältst.

1. Training: Schieße auf fünf Enten

In dieser Grundlagenübung musst du fünf Enten erschießen, die Übung ist erst beendet, wenn du alle Enten erschossen hast.

2. Training: Schieße auf fünf Schafe

Dieses Mal musst du die Zielvorrichtung an dem Blasrohr benutzen, um die Schafe zu erschießen.

7. North Plain

Nachdem du das Training erfolgreich beendet hast, wirst du gebeten, sechs Propeller aus der Nordebene zu holen.

Dieses Gebiet kann zweimal durchlaufen werden. Das erste Mal hast du nur deinen Stab, um die Wachen damit zu schlagen. Besitzt du bei einem weiteren Besuch hier die Kraft zu fliegen, kannst du fast das ganze Gebiet fliegend erkunden und einige Gegenmittel einsammeln, die du anders nicht finden würdest.

Einführung

Der Spion führt dich in diesen Level ein und gibt dir außerdem noch

zwei Tricks mit auf den Weg, wie du einige Knöpfe an der Erbsenschussanlage benutzen kannst.

Abschnitt 1

Du befindest dich in einem Korridor, an dessen Ende ein fliegender Wächter auf dich zufliegt, den du erledigen musst.

Auf der rechten Seite ist eine Kante, von der aus du springen und deine Flügel benutzen kannst. So bist du in der Lage, einen Absatz weiter weg in der Wand zu erreichen. Dort befindet sich ein Geheimgang, der einige Gegenmittel beinhaltet.

Links von dir siehst du einen Weg, der dich zu einer Plattform führt, die dich auf die andere Seite bringt, zum ersten Weg des Schlosses. Hier musst du eine weitere Wache beseitigen und einem Flammenwerfer aus dem Weg gehen.

Nachdem du den Wächter erledigt hast, wird ein fliegendes Boot auf dich zukommen, welches unter den Plattformen hindurchfliegt. Du musst auf die Plattformen springen und, sobald das Boot unter dir auftaucht, weiter auf das Boot, und das bei jeder Plattform. Einige der Plattformen sind nicht so stabil wie andere.

Am Ende deines Bootsausfluges springst du auf eine grüne Plattform, von dort aus springst du weiter über zwei planetenartige Plattformen, die sich auflösen, sobald du gelandet bist. Danach springst du auf eine Plattform, die in vertikalen Linien hin und her schwingt, und von dort auf eine weitere grüne Plattform. Auf dieser Plattform findest du den ersten Propeller. Anschließend musst du auf eine quadratische braune Plattform springen, die sich in einem bestimmten Tempo an drei Plattformen, auf denen du einige Gegenmittel findest, und zwei Flammenwerfern vorbei bewegt. Danach musst du mit deinem Blasrohr auf ein Ziel schießen, dadurch aktivierst du eine zweite braune Plattform, die sich in einem ähnlichen Rhythmus bewegt wie die erste.

Auf dem zweiten Weg des Schlosses wirst du von einem Wächter angegriffen, den du erledigen musst, damit du den zweiten Propeller findest und weiter zum zweiten Abschnitt laufen kannst.

Abschnitt 2

Hier blockieren vorerst ein paar fliegende Minen die Tür, du kannst dich entweder an der Kante der Straße festhalten oder du rennst in dem richtigen Moment mit dem richtigen Rhythmus durch sie durch. Danach musst du den Schalter betätigen, der eine Tür öffnet, die dich zu zwei Plattformen führt. Auf einer befindet sich ein weiterer Propeller, den du unbedingt mitnehmen solltest.

Anschließend springst du auf den Weg, den ein Wächter bewacht. Hast du diesen Wächter erledigt, springst du auf die linke Plattform, die dich zum Eingang zur Hängebrücke bringt. Auf diesem Weg musst du insgesamt drei Flammenwerfern ausweichen, einem am Anfang und zwei weiteren am Ende. Dort findest du außerdem einen Käfig, den du mit deinem Stab zerstören kannst. In dem Käfig findest du ein Extra-Leben.

Hinter dem Käfig befindet sich eine Falle, hier solltest du deinen Springstock benutzen. In dem versteckten Raum findest du Gegenmittel. Der Gang führt dich zu einem Vorsprung. Dort kannst du mit Hilfe deiner Flug-Kraft einige weitere Gegenmittel einsammeln.

Danach gehst du auf dem Hauptweg zurück zu dem Popcorn-Verteiler, verwandelst dich dort in Super-Ed und benutzt die Super-Ed-Plattform. Diese bringt dich vor ein Tor, das du erst noch öffnen musst, dahinter kannst du dir den vierten Propeller nehmen.

Zurück gelangst du wieder mit der selben Plattform. Bei der Popcorn-Maschine nimmst du den linken Pfad, um in den dritten Abschnitt zu kommen.

Abschnitt 3

Du kletterst auf eine Plattform und benutzt dein Blasrohr, um die Ziele um dich herum zu treffen. Hier auf diesem Weg findest du viele Plattformen, auf denen sich Lebenspunkte oder Gegenmittel befinden, genauso wie falsche Plattformen, fliegende Minen und Stromwerfer. Um einem dieser Stromwerfer auszuweichen, wirst du in einen Korridor auf der rechten Seite springen müssen, an dessen Ende du mit einem Wächter kämpfen musst, um anschließend den fünften Propeller einzusammeln.

Danach kannst du zurück zu den Plattformen laufen und über diese zum Ende des Abschnitts gelangen.

Abschnitt 4

Du hast den letzten Abschnitt dieses Levels erreicht. Am Ende der Brücke musst du das Blasrohr benutzen, um ein Ziel über der Tür zum Schloss zu treffen. Dadurch senkt sich eine Plattform, die dich in einen Raum im Schloss bringt. Hier bekommst du den letzten Propeller, wenn du den geschützten Wächter erledigt hast. Danach musst du zurück zu der Plattform, die dich an das Ende des Gebietes bringt.

8. Second Training: The Flight

Sobald du von der Nordebene zurückgekehrt bist, gibst du dem Doktor die sechs gesammelten Propeller, dafür überreicht er dir eine neue Fliege. Damit du sie richtig benutzen kannst, schickt er dich erneut in eine Art Trainingslager, in dem du drei Übungen absolvieren musst, bevor es weiter zum Canyon geht.

1. Training: Auf alle Plattformen treten

Du musst die Wirbelwinde nutzen, um jede Plattform zu erreichen und darauf zu treten. Erst wenn du auf jeder Plattform einmal gestanden hast, ist diese Übung beendet.

2. Training: Durch Reifen springen

Diesmal musst du durch zwölf Reifen fliegen, der Z-Knopf wird dir hier gute Dienste erweisen.

3. Training: Während des Fliegens Schafe schießen

Du musst hier alle Schafe erschießen und dabei sehr vorsichtig sein, dass du nicht in die Säure auf dem Fußboden fällst, auch hier hilft dir der Z-Knopf. Sind alle Schafe erschossen, kannst du auf einer Plattform landen, die sich aus der Säure erhebt.

9. Canyon

Einführung

Bevor du den Canyon betrittst, triffst du auf das Mammut, einen alten Navigator, der im Canyon umhergereist ist.

Abschnitt 1

Du startest oben am Rande eines Abgrundes, von dem aus du springen musst. Bevor du in die Lava stürzt, setzt du deine Flügel ein.

Bemerkung: Der Einsatz der Flügel in diesem Abschnitt geschieht automatisch, du musst nichts dafür machen.

In der ersten Höhle erblickst du einen Wirbelwind und eine Wand mit einem Loch in der Mitte. Alle auftretenden Wirbelwinde in diesem Gebiet helfen dir an Höhe zu gewinnen und so weiter in den Canyon einzudringen.

Nachdem du das erste Loch passiert hast, musst du ein zweites überwinden, in dem sich eine große Klinge als Ventilator dreht, dahinter gelangst du zu der zweiten Höhle, in der dich einige Holzbalken behindern können und ein paar schießwütige Wächter auf

dich feuern. Indem du dich ganz links in den Hohlraum begibst, vermeidest du, von den Kugeln getroffen zu werden.

Du kommst in die dritte große Höhle, in der sich Tropfsteine befinden. Ganz rechts findest du den ersten der Gegenstände, die du dem Doktor bringen sollst, einen springenden Stein. Zu deiner Linken siehst du den Ausgang, der aber leider durch einen Ventilator in Klingenform blockiert wird. Auf der anderen Seite der Höhle findest du einen weiteren springenden Stein und einen zweiten Abgrund, von dem du springen musst.

Abschnitt 2

In dieser Höhle befinden sich Balken, ein Wirbelwind und ein Wächter. In der hintersten Ecke der Höhle wirst du durch eine Wand gezwungen sehr niedrig an dem Lavastrom entlang zu fliegen, bis du zu einer weiteren Wand gelangst. Hier musst du in den Sog des Wirbelwindes fliegen, kurz bevor du gegen die Wand stößt, so gelangst du wieder nach oben.

Danach wirst du einige Wände im Slalom umrunden müssen, dazu kommt, dass ein Wächter auf dich feuert. Hast du diese Passage geschafft, gelangst du in eine ähnliche Höhle, in der du es auch wieder mit Balken und Wächtern zu tun bekommst.

Abschnitt 3

Du kommst in einen großen Raum, in dem eine Statue steht, aus jedem der beiden Augen feuert ein Wächter auf dich. Du musst beide Wächter entweder mit deinem Stab oder mit deinem Blasrohr erledigen und anschließend in jedes der Augen hineinkriechen, denn hier findest du zwei weitere springende Steine für den Doktor. Weiterhin siehst du zwei sichtbare Plattformen in diesem Raum, eine auf dem Fußboden und eine rechts von der Statue. Auf der Plattform am Boden befindet sich ein Aufzug, der dich zum höchsten Punkt des Raumes bringt, der Aufzug kann dir ziemlich gut dabei helfen die Wächter zu erledigen.

Die andere Plattform bringt dich zum Ausgang und zum nächsten Abgrund.

Abschnitt 4

In diesem Abschnitt musst du fünf Türen öffnen, in dem du auf die Ziele über den Türen zielst, triffst du das Ziel, öffnet sich die jeweilige Tür und du kannst fortfahren. Falls du das Ziel verfehlst und etwas zu nahe an der Tür stehst, solltest du einen Schritt zurückgehen, dann triffst du besser.

Der fünfte springende Stein befindet sich hinter dem zweiten Ziel. Hast du alle fünf Türen geöffnet, erreichst du den letzten Abschnitt dieses Levels.

Abschnitt 5

In diesem Abschnitt befindet sich ein Hang der nach oben führt. Wenn du nicht in der Lava enden möchtest, musst du dich von dem Wirbelwind vor dir nach oben tragen lassen.

Auf einer Plattform auf der linken Seite in der Nähe des Levelendes findest du den letzten springenden Stein für den Doktor. Am Ende des Korridors befindet sich das Ende dieses Gebietes und der Ausgang in Richtung Südebene.

Suzy erwartet dich bereits. Du musst mit ihr sprechen, sonst kannst du den Canyon nicht verlassen. Erst danach erscheint das Portal, das dich zur Südebene zurückbringt. Falls du noch nicht alle fünf springenden Steine beisammen hast, wird Suzy dir mitteilen, dass du erst dann den Canyon verlassen kannst, wenn du alle Steine besitzt. Hast du dagegen alle fünf springenden Steine, wird sie dich darüber informieren, dass ein neuer Rekord bei der Überquerung des Canyons aufgestellt wurde und dass du, falls du es schaffst, diesen Rekord zu brechen, eine Belohnung in Form von fünf Gegenmitteln erhältst.

10. Glacier Cocktail

Wenn du die fünf springenden Steine zum Doktor gebracht hast, gibt er dir ein Goldfischglas, mit dessen Hilfe du unter Wasser schwimmen kannst. Außerdem möchte er, dass du ihm sechs Federn aus dem Gletscher Cocktail-Level mitbringst.

Einführung

Bevor du den Gletscher Cocktail betrittst, triffst du auf einen Barmann, der gerade Fruchtcocktails mixt.

Der Kühlraum

Du befindest dich auf einem eisigen Vorsprung, zusammen mit einigen Plattformen, die ungefähr die gleiche Größe haben wie du und in einer Reihe vor dir stehen. Hier kannst du einige Gegenstände aufsammeln, doch bleibst du auf einer Plattform zulange stehen, verschwindet diese.

Am Fuße des Kliffs befinden sich zwei Wächter und eine große Metalltür. Sobald du den Level betrittst wird der eine Wächter den anderen davor warnen, dass du vielleicht vorbei kommen wirst, danach flieht er durch die Tür. Der verbliebene Wächter schließt die Tür und stellt sich davor in Wachposition. Du musst den Wächter erledigen, wenn du durch die Tür willst, die du mit Hilfe eines Wandunterbrechers öffnen kannst. Den lästigen Metallwächter erledigst du, indem du ihm zweimal auf den Rücken schlägst, dort sitzt sein einziger verwundbarer Punkt.

Nachdem du die Tür geöffnet hast und ein paar Schritte weiter gegangen bist, erlebst du eine Sequenz, in der du siehst, wie der andere Wächter seinen Flughut anzieht, auf seinen Posten auf die andere Seite der Kluft fliegt und sich darauf vorbereitet auf dich zu feuern. Nach der Sequenz kannst du den Raum betreten und den Wächter mit deinem Blasrohr attackieren, nachdem du den Wächter zweimal getroffen hast, flieht dieser zur Spitze des gigantischen Kühlschranks. Er öffnet diesen, lässt Wächter auf Schlittschuhen

heraus und feuert auf die Decke, so dass ein großer Brocken auf dich herabfällt.

Ein großer Felsbrocken liegt nahe an dem Vorsprung, wenn du dich mit Hilfe des Popcorn-Verteilers in Super-Ed verwandelt hast, kannst du den Brocken auf die andere Seite des Abgrundes schleudern, triffst du dabei einen Wächter ist dieser erledigt. Nachdem du mit allen Wächtern kurzen Prozess gemacht hast, bewegen sich die Plattformen, die sich vorher in der Luft befunden haben, alle auf dich zu und warten darauf, dass du sie besteigst. Du findest dort viele nützliche Gegenstände, so auch die erste Feder, die sich auf der Plattform befindet, die neben der Orangenscheibe platziert ist. Danach begibst du dich ganz nach oben auf den Kühlschrank, beseitigst dort den Wächter und betätigst den Schalter an der Wand, der den Kühlschrank öffnet, in dem sich ein Bogen befindet durch den du in den nächsten Abschnitt gelangst.

Der Getrieberraum

Du kommst in einen Raum, dessen Boden mit einem Früchcocktail gefüllt ist und in dem sich zwei Getriebe befinden. Ein Getriebe steckt auf einer Steinspitze am Boden des Cocktails und das andere hängt an einer Spitze, die aus einer der beiden Seiten des Raumes herausragt. Eine Nische wird von einem Stück Orange versperrt. Bringst du die Orange aus dem letzten Abschnitt hierher, bist du in der Lage, beide Getriebe zu aktivieren. Dadurch öffnet sich die Orangenscheibentür, die den Ausgang blockiert hat. Der andere Korridor führt dich zu den weiteren Abschnitten des Levels.

Der Sangriaraum

Du betrittst einen eisigen runden Raum, in dessen Mitte sich ein riesiger Eisberg befindet, der zu einem Sockel geformt ist, darauf steht ein großer Wächter aus Metall, an dessen Füßen sich kleinere Steine befinden.

Mit seinen Füßen schießt er diese Steine in deine Richtung. Du musst dich auf die Orangenscheibe stellen, von wo aus du in der Lage bist die Steine zurück zu schlagen. Trifft einer dieser Steine den Wächter verliert er sofort seine Balance und fällt in das Eis unter ihm, er zerbricht dabei die gesamte Oberfläche.

Du fällst in den Fruchtcocktail und kannst mit Hilfe der Maske zu einem schmalen Korridor schwimmen, in dem sich eine Popcorn-Maschine befindet, daneben findest du die zweite Feder. Nach deiner Verwandlung in Super-Ed bist du in der Lage einen Knopf unter Wasser zu betätigen. Dieser befreit einen der Polarwächter, der hinter Gitterstäben gefangen war, die sich geöffnet haben und außerdem wird dadurch eine Eiskanone aktiviert, die sofort die ganze Oberfläche in eine dicke Eisschicht verwandelt. Der einzige Weg nach draußen führt durch den Unterwassergang, der dort anfängt, wo die Gitterstäbe waren. So gelangst du wieder an die Oberfläche.

Der Wächter, den du befreit hast folgt dir. Locke ihn vor die Eiskanone und aktiviere sie. Der Wächter wird eingefroren. Der Eisblock, in dem der Wächter tiefgefroren verharret bewegt sich auf eine Nische zu, in der sich ein Schalter auf dem Boden befindet. Der Eisblock löst den Schalter aus, dieser aktiviert die Feuerkanone und innerhalb kürzester Zeit verwandelt sich der Eisberg in ein riesiges Meer aus Fruchtcocktail, du bist in der Lage dir von einem Vorsprung, der vorher nicht erreichbar war, eine weitere Feder zu holen. Verwandle dich wieder in Super-Ed und verbiege die Eisenstangen, so dass du in einen kleinen Raum gelangen kannst, in dem ein weiterer Schalter eine weitere Feuerkanone aktiviert.

Die geschmolzene Masse füllt den Raum nun ganz aus und sorgt dafür, dass das Orangengetriebe an die Oberfläche treibt, du kannst daraufhin durch die große Öffnung zurück in den Getrieberaum entkommen. Auf deinem Weg kannst du zwei weitere Federn für den Doktor einsammeln. Zurück im Getrieberaum musst du den Schalter

für den Mechanismus betätigen, damit sich die Orangenscheibentür öffnet, die den Weg zurück zur Südebene versperrt. Hinter der Tür befindet sich außerdem die letzte Feder, die du brauchst.

11. Pyramid

Du bringst die sechs Federn zum Doktor, dafür überreicht er dir den Chamäleon-Gürtel, der dir die Kraft verleiht, dich in verschiedene Gegenstände oder Charaktere zu verwandeln. Deine nächste Aufgabe besteht darin, dem Doktor sechs Dominosteine aus dem nächsten Level zu bringen.

Einführung

Bevor du die Pyramide betrittst, triffst du in einem kleinen Raum auf einen verrückten Charakter, mit dem du in diesem Level des öfteren zusammentreffen wirst. Obwohl dieser Charakter verrückt geworden ist, weil er zu viel Zeit in der Pyramide verbracht hat, wird er dir einige gute Tipps geben können.

Der Guardianraum

Du erscheinst vor einer großen Statue einer Katze. Zwischen ihren Pfoten befindet sich ein Durchgang, der zu einem Geheimraum führt.

Damit du den Durchgang benutzen kannst, stellst du dich in die Nähe der rechten Pfote, bis diese dir folgt und versucht, dich zu zerquetschen. Die Pfote muss das große X auf dem Boden berühren, so wird eine Slide Show gestartet, und danach erscheint eine Maus. Die Katze versucht nun die Maus mit ihrer linken Pfote zu erwischen und ist so damit beschäftigt, dass du nun den Durchgang benutzen kannst.

In dem Geheimraum befindet sich ein Thermometer, du musst nur auf eine Biene in einem Auge der Katze feuern.

Bist du im Besitz des Springstockes, kannst du ihn an einer kleinen Platte rechts von der Katze benutzen, die fliegenden Gegenmittel werden daraufhin auf den Boden fallen und du kannst sie einsammeln.

Das Vorzimmer

In diesem Raum erblickst du eine alte Mumie. Wenn du ihr zu nahe kommst, rennt sie in Panik davon und schließt die Tür hinter sich.

Mit dem Springstock kannst du die Gegenmittel auf der anderen Seite einsammeln, danach öffnest du die Tür, in dem du deinen Stab als Hebel an dem kleinen Stein neben der Statue benutzt. Der Stein wird sich bewegen und einen Schalter freigeben, auf den du mit deinem Stab schlagen musst.

Durch die Tür gelangst du in den nächsten Bereich, in dem Teile der Wände sich bewegen und gefährliche Spitzen aus dem Boden kommen. Dir bleibt nichts anderes übrig als den Raum zu durchqueren, mit dem richtigen Timing dürfte dir nicht allzu viel passieren.

Am Ende erreichst du ein kleines X auf dem Boden, stelle dich darauf. Du erkennst, dass die Spitzen im Boden verschwinden und die Wände wieder intakt sind. Vier lächelnde Gesichter sind in die Wand geritzt, du musst sie in der richtigen Reihenfolge mit dem Stock schlagen. Nach jedem Fehler wird sich die Decke ein Stück absenken, nach drei Fehlern bist du Matsch.

Schau dich um, du kannst die richtige Kombination an der Decke erkennen (4-1-3-2), also schlägst du nun in der richtigen Reihenfolge. Als Belohnung fällt danach der erste Dominostein von der Decke.

Hast du den Stein, wird der Boden sich absenken, und wenn du schnell genug bist, kannst du es schaffen zu einem kleinen Vorsprung zu fliegen und dort ein Thermometer einzusammeln.

Der Raum der Säulen

Du befindest dich vor einer seltsamen Konstruktion, aber zuerst musst du einige Gebisse erledigen, in dem du sie schlägst.

An der Decke befindet sich ein kleines Ziel, triffst du es, öffnet sich ein neuer Durchgang mit einer Treppe, obendrein wird eine Popcorn-Maschine sichtbar, du solltest dich schnell in Super-Ed verwandeln.

Als Super-Ed springst du in die Flüssigkeit und schlägst mehrere Male gegen den Stöpsel, um diesen zu entfernen, woraufhin der Wasserstand im Brückenraum ansteigt.

Auf einem der unteren Vorsprünge findest du einen Dominostein, doch dazu musst du einen Weg finden an der Konstruktion entlang zu klettern. Schaue dir die Säulen genau an, dann entdeckst du an einer spiralförmigen Schalter, den du betätigst, um eine kleine Plattform aufzurufen. Springst du auf die Plattform, bringt sie dich in den nächsten Abschnitt, dort findest du einen ähnlichen Schalter wie eben, der dich auf die gleiche Weise in den darauf folgenden Abschnitt bringt. Sei vorsichtig, dass du nicht von herunterfallenden Säulenteilen zerquetscht wirst. Bist du ganz oben, musst du zu dem Vorsprung fliegen, der rechts von dem Bogen ist und auf dem du ein Gegenmittel sehen kannst.

Du musst dich auf die viereckige Tafel stellen, diese wird ein wenig nachgeben und daraufhin erscheint eine achteckige Tafel. Als nächstes verwandelst du dich in eine Säule, die Tafel kann dein gewicht nun nicht mehr tragen, gibt nach und fällt nach unten. Du stürzt mit nach unten, wo du in einen Sarkophag kletterst und in einem schmalen Durchgang den zweiten Dominostein findest. Nachdem du den Stein an dich genommen hast, verschwindest du durch das Portal am Fuße der Treppe.

Der Transitraum

Der Ausgang wird durch eine Wand aus Spitzen versperrt. Um diese zu deaktivieren musst du dich an die Kante des Säurewassers stellen und von dort auf einen kleinen Absatz genau über der Lava springen. Hier findest du einen Spiralschalter, welcher die Spitzen deaktiviert, den Pegel des Säurewassers senkt und zwei Sarkophage zum Vorschein kommen lässt, einen unten im Loch und den anderen über dir im obersten Stockwerk. Unter der ersten Plattform befindet sich ein Ziel, das du mit dem Erbsenschussgerät treffen musst. Hast du es getroffen öffnet sich ein Gitter, das zu einem kleinen Durchgang führt ganz in der Nähe der Spitzen. Begib dich in den Sarkophag und komme zurück zur anderen Seite.

Bevor du das Portal benutzt, kannst du in den frei gewordenen Durchgang gehen und dir dort ein Thermometer und ein Gegenmittel holen.

Der Brückenraum

Du stehst vor einer Brücke, deren Mittelteil fehlt. Dieses Teil findest du über dir im Mumienraum.

Du musst ins Wasser springen und rechts durch den einzigen Durchgang schwimmen. Dieser führt dich in einen Tunnel, in dem sich große rollende Steine befinden. Alles was du hier zu tun hast, ist zum anderen Ende zu gelangen, ohne in die Todesgruben zu fallen oder von den Steinen zerquetscht zu werden. Während des Kletterns kannst du dich in kleinen Nischen entlang der Wand verstecken. Oben betätigst du den Spiralschalter, woraufhin ein Sarkophag erscheint und sich ein neuer Durchgang im Brückenraum öffnet. Klettere in den Sarkophag, dadurch gelangst du zu einer Plattform im Brückenraum. Springe in das Wasser und schwimme durch den neuen Durchgang zu dem Portal, das dich unter den Raum der Obeliskn führt.

Der Raum der Obeliken

Vor dir liegt ein überschwemmter Tunnel, der dich durch den Wasserfall zur Mitte des Raumes mit dem Obeliken führt.

In dem Raum springst du ins Wasser und tauchst in den Tunnel am Boden. Dieser bringt dich zu einer Popcorn-Maschine, die du benutzt und anschließend zurück ins Wasser springst. Wenn du als Super-Ed auf dem Boden des Pools ankommst, läufst du zur anderen Seite und verbiegt dort die Eisenstangen, damit du den dritten Dominostein erreichen kannst.

Du kannst dem Wasser jetzt den Rücken kehren und den Spiralschalter betätigen, denn dieser zeigt dir im Anschluss eine Zahlenkombination, die du später unbedingt brauchen wirst (4, 1, 3, 2, 5). Du verlässt diesen Raum, in dem du den kleinsten der Obeliken mit deinem Stab schlägst. Sobald der Obelisk umfällt wird er einen Dominoeffekt auslösen und auf diese Weise eine Art Rampe herstellen.

Auf der zweiten Ebene musst du zuerst die schießende Mumie erledigen. Am besten schießt du mit Bienen nach ihnen. Das machst du, in dem du dich beim Schießen fortwährend nach rechts und links bewegst und so ihren Kugeln geschickt ausweichen kannst. Ist die Mumie erledigt, erhebt sich das Holzgitter und du kannst durch das Portal dort in den Mumienraum gelangen.

Besitzt du den Springstock, kannst du mit dessen Hilfe die glühenden Kohlen überwinden und die Sarkophag dort betreten. Du findest dich auf einer kleinen Plattform ziemlich weit oben in dem Raum wieder auf der ein Gegenmittel für dich liegt. Die schwebenden Gegenmittel in diesem Raum bekommst du, in dem du mit deinem Springstock auf die Platte springst, die sich über dem Wasserfall befindet.

Auf der zweiten Ebene ist der Springstock auch sehr nützlich. Benutze ihn an der Tafel vor dem Ausgangsportal und ein weiteres Portal erscheint, durch das du in den Skarabäusraum gelangst.

Der Skarabäusraum

Nachdem du diesen Raum betreten hast, musst du dich als erstes an die Zahlenkombination (4, 1, 3, 2, 5) aus dem Raum der Obelisken erinnern. Danach schießt du in der richtigen Reihenfolge auf die Ziele und als Belohnung erscheint eine Chamäleon-Tafel. Schießt du in einer falschen Reihenfolge auf die Ziele, oder triffst eines davon gar nicht, musst du noch einmal ganz von vorne anfangen. Zusätzlich kommt dann auch noch ein Gebiss aus einem Loch, um dich zu verspeisen. Außerdem solltest du unbedingt den Kontakt mit den Käfern, die aus den Adlerköpfen herausgespuckt werden, vermeiden.

Stelle dich auf die Tafel und verwandele dich in einen Skarabäus. Danach bist du in der Lage dir alle Gegenstände in diesem Raum zu nehmen. Doch du musst trotzdem aufpassen, denn wenn du an eine Wand rennst oder sie schlägst, verwandelst du dich automatisch auf der Tafel zurück in den normalen Ed. Sind alle Gegenstände aufgesammelt kannst du durch das Portal gehen.

Der Mumienraum

Du stehst vor zwei riesigen Türen, die sich öffnen, wenn du weiter gehst und sich hinter dir wieder schließen. Hier findest du das fehlende Teil der Brücke.

Sobald sich die Türen wieder geschlossen haben, öffnet sich der erste Sarkophag, aus dem eine Mumie in einem Rollstuhl herauskommt. Die Mumie wird versuchen dich zu überrollen, zu deiner Verteidigung solltest du, sobald sie sich in Reichweite befindet mit deinem Stock nach ihr schlagen. Die Mumie hat drei Hit-Punkte, du musst sie also dreimal treffen, um sie zu erledigen. Hast du alle vier Mumien beseitigt, erscheint ein Schalter, den du betätigen musst. Ein Loch wird sichtbar, durch welches das fehlende Brückenteil an seinen Platz fällt.

Als nächstes springst du auf die Brücke, nimmst dir dort den vierten

Dominostein und klettere zu dem neuen Portal, das dich in die Rotationskammer führt.

Vorher kannst du die schwebenden Gegenmittel noch fallen lassen, in dem du mit deinem Springstock auf die Tafel springst.

Die Rotationskammer

Du befindest dich in einem labyrinthartigen Raum, um diesen verlassen zu können musst du eine große Treppe bauen. Betätige auf keinen Fall den ersten Spiralschalter, zuerst musst du die Popcorn-Maschine auf dem Fußboden benutzen und die drei mittleren Tafeln drehen. Dazu musst du auf die Spiralen schlagen, außerdem befindet sich eine Holzspitze neben jeder der Tafeln. Danach kannst du zurück zum Eingang gehen und dort den Schalter betätigen, daraufhin wird der Raum sich um 45° Grad drehen. Für dich heißt es jetzt weiter in den Badewannenraum zu gehen.

Der Badewannenraum

Du stehst vor einem riesigen Bad, hier kannst du zunächst nur eines tun, dich durch die Spitzen hindurch kämpfen und den Sarkophag betreten. Du wirst zu einer Popcorn-Maschine gebracht, benutze sie, nimm dir fünften Dominostein und verbiege die Eisenstangen. Falls du genug Zeit zur Verfügung hast, kannst du auch versuchen zurück zu der Badewanne zu rennen, diese zu schlagen, so dass der Hahn sich dreht, die Wanne läuft dann voll Wasser. Falls du dich vorher zurückverwandelst, musst du die Popcorn-Maschine noch einmal benutzen.

Ist die Wanne gefüllt, kannst du hineinspringen und auf die andere Seite schwimmen, dort schlägst du auf den Spiralschalter und der Boden hebt sich. Das bringt dich zum letzten Dominostein und einem Portal, das dich zurück zur Südebene führt.

12. Third Training: The Pogo Stick

Nachdem du die sechs Dominosteine abgeliefert hast, erhältst du den Springstock und seine Kraft. Damit du bei dem Gebrauch keine Fehler machst, wirst du in ein weiteres Trainingslager geschickt. Das Training besteht aus zwei Übungen, die du beide korrekt ausführen musst, um mit dem eigentlichen Spiel fortzufahren.

Training: Laufen auf heißem Untergrund/Zerbrechen von Tafeln/Platten

Zuerst musst du auf deinem Springstock einen Lavaweg entlanglaufen. Fällst du vom Springstock, bist du Geschichte. Am Ende des Weges musst du außerdem mit dem Springstock drei Tafeln zerbrechen.

13. Pressure Cooker

Einführung

Noch bevor du den nächsten Level betrittst, triffst du auf einen gemeinen Apotheker, der dank Grögh in seinem Labor alle möglichen Sachen zusammenbraut.

Abschnitt 1

Du beginnst diesen Level in einem quadratischen Raum, auf dessen Boden einige Blöcke liegen, außerdem befindet sich hier ein Eingang zu einem weiteren Raum. Schiebe die drei Blöcke auf die drei Knöpfe am Boden und eine Tür, die in den nächsten Raum führt öffnet sich.

Dieser Raum wird durch Eisenstangen versperrt. Auf der oberen rechten Seite befindet sich ein Ziel, auf das du schießen musst. Bei einem Treffer erscheint ein weiteres Ziel rechts daneben, insgesamt musst du so auf vier Ziele schießen, danach öffnen sich die Eisenstangen. Du gelangst in einen Kolbenkorridor, in dem du das erste Sparschwein für den Doktor einsammeln kannst.

An der Decke des Korridors befinden sich sehr große Kolben, die sich in einem bestimmten Rhythmus hoch und runter bewegen und alles zerquetschen was ihnen in die Quere kommt. Am Ende des Korridors steht ein Wächter, der sobald er dich erblickt flieht und die Tür hinter sich verriegelt.

Du erkennst eine achteckige Tafel auf dem Boden, dort kannst du dich in einen dieser riesigen Kolben verwandeln. Der Wächter wird neugierig, verlässt sein Versteck und inspiziert den Korridor. Befindet sich der Wächter unter dem Kolben, bist du in der Lage ihn abzusenken und den Wächter so ins Jenseits zu befördern. Du kannst das zweite Sparschwein einsammeln und durch die Tür, die der Wächter offen gelassen hat in den nächsten Raum laufen.

In diesem Raum befinden sich viele gelbe Knöpfe auf dem Boden, die alle im inaktiven, gelben Zustand sind. Um sie zu aktivieren, musst du auf einen Knopf treten und dieser wird aktiviert und verfärbt sich rot, genauso wie die Knöpfe in unmittelbarer Nähe. Wenn alle Knöpfe rot sind, öffnet sich eine Tür, du darfst allerdings nicht auf einen schon aktivierten Knopf treten, denn dann deaktiviert er sich und wird wieder gelb. Der Trick ist der, dass du auf alle vier Knöpfe in den Ecken trittst und dann auf den in der Mitte, der Knopf an der Wand versetzt alle Knöpfe zurück in den inaktiven, gelben Zustand. Nachdem du alle Knöpfe aktiviert hast, kannst du das dritte Sparschwein einsammeln und den Raum durch den Bogen verlassen.

Abschnitt 2

Hinter dem kurzen Korridor erreichst du den Wachraum, den du durch die Eingangstür betreten kannst.

Hier musst du mit Hilfe eines Magneten drei Kisten auf ausbrechende Geysire stellen. Das führt zu einer Kettenreaktion, bei der die Rohre zerplatzen und die Lava erstarrt. Du kannst jetzt unbeschadet zur Mitte

des Raumes gehen und dir ein weiteres Sparschwein nehmen. Betätige den Bodenschalter neben dem Sparschwein, der Kühlschrank gleitet zur Seite und du kannst durch einen Durchgang zum nächsten Abschnitt gelangen.

Abschnitt 3

Nachdem du vom Korridor gesprungen bist, kommst du in einen Raum, der mit Säure gefüllt ist und an dessen Wänden sich Ventilatoren befinden. Das fünfte Sparschwein findest du auf der rechten Seite in der Nähe des ersten Ventilators. Drehst du den Schalter, so dass er rot wird, öffnet sich eine Wand am Eingang, und die führt dich durch einen neuen Korridor.

Du betrittst einen Raum, in dem sich ein Puzzle auf dem Boden befindet, welches das Gesicht von Grögh darstellen soll. Du musst versuchen das Puzzle zusammenzusetzen, so dass es am Ende ähnlich wie das Wandgemälde aussieht. Danach öffnet sich eine Tür und du bist in der Lage auf eine Chamäleon-Tafel zu treten, dadurch kannst du dich in Grögh verwandeln, die Wache täuschen und in den nächsten Raum vordringen.

Dort wirst du wieder zu Ed, daraufhin schließt die Wache sofort die Tür und betätigt einen Schalter, welcher die Decke langsam absenkt. Da der Boden mit Lava bedeckt ist, kannst du nur mit deinem Springstock das andere Ende des Raumes erreichen, von wo du in den folgenden Abschnitt gelangst.

Abschnitt 4

Sobald du diesen Abschnitt betreten hast, aktiviert ein Wächter einen Mechanismus, der dazu führt, dass kochendes Wasser aus dem Boden kommt. Benutze die Plattformen, springe von einer zur anderen, um nach oben zur Küche zu gelangen, dort steigst du in den Aufzug und gelangst in den Lagerraum für Kisten.

Springst du auf die Plattform, kommst du in einen Raum, in dem Kisten von der Decke fallen. Dank eines Fließbandes gelangst du in einen anderen Raum, in dem du dich durch das Chamäleon-Puder in eine Kiste verwandeln kannst. Wieder benutzt du das Fließband, wirst von den Wächtern befördert und erreichst den letzten Raum des Druckofens. Gerade wenn du das letzte Sparschwein aufheben willst, erscheint ein magischer Pilz, der das Sparschwein stiehlt.

Dir bleibt nichts anderes übrig, als mit nur fünf Sparschweinen zum Doktor zurückzukehren. Der sieht auch nur eine Möglichkeit für dich das Sparschwein zurückzubekommen, nämlich den Kampf mit dem Pilz. Doch um in die Behausung des Pilzes vordringen zu können, brauchst du ein Minimum von 160 Gegenmitteln. Besitzt du so viele, erscheint auf der Südebene ganz in der Nähe der rosa Brücke ein Bogen.

14. Magic Mushroom's Domain

Du erlangst nur Zutritt zur Behausung des magischen Pilzes, wenn du im Besitz der fünf Sparschweine bist und mindestens 160 Gegenmittel dein Eigen nennst.

Der Hang

Du startest oben auf einem riesigen schlüpfrigen Tunnel, in dem sich viele Hindernisse befinden. Deine Aufgabe besteht darin, so viele Gegenstände wie möglich einzusammeln und dabei am Leben zu bleiben.

Zuerst machen dir eine Reihe von Blitzen das Leben schwer, danach kommst du in ein Gebiet, in dem außer einigen Blitzen auch noch Feuerkanonen aufgestellt sind. In der letzten Kurve fehlt ein Stück, bist du an dieser Stelle zu langsam, schaffst du es nicht die andere Seite zu erreichen und dann heißt es alles noch einmal von vorne.

Am Ende des Abschnittes musst du mit einem Sprung durch ein Dreieck aus Blitzen springen, der Lava unter dir entkommen und so in den nächsten Abschnitt gelangen.

Achte auf das Loch links, nimm dir den Stern und mache einen großen Sprung. Hier erwarten dich auf deinem Rutsch explosive Minen und einige Blitze.

Zu guter Letzt rutschst du auf den verschiedensten Geschwindigkeitspfeilen zum Versteck des magischen Pilzes.

Abschnitt: Magischer Pilz

Du musst gegen den Pilz antreten und ihn besiegen. Diese Figur besitzt viele verschiedene Angriffsarten, die er nach dem Zufallsprinzip anwendet.

1. Boxende Pilze:

Der Pilz wirft oben von einer Plattform boxende Pilze auf dich, die dich angreifen sollen. Damit er mit diesen Attacken aufhört, musst du ihn einmal mit einer Biene beschießen, dabei hilft dir das Blasrohr. Der richtige Zeitpunkt auf den Pilz zu feuern ist gekommen, wenn der Pilz seinen Abwehrmechanismus abgestellt hat und gerade einen neuen boxenden Pilz nach dir wirft.

2. Feuerbälle:

Der Pilz schleudert dir Feuerbälle entgegen, die du mit Hilfe des Stockes zurück in seine Richtung schießt. Dazu darfst du aber nicht zu weit entfernt von dem Pilz stehen, denn sonst hat er genug Zeit den Feuerbällen auszuweichen, die auf ihn zufliegen. Weiterhin darfst du auch nicht in die unmittelbare Nähe des Pilzes begeben, oder dein Blasrohr benutzen, denn dann wird er ängstlich und verschwindet, um an einer anderen Stelle wieder aufzutauchen.

3. Blitze:

Die Plattform, auf der du dich befindest, wird kleiner und fängt an, sich zu drehen. Der Pilz schleudert dir drei Blitzbälle entgegen, wobei sich die eigentlichen Blitze in den Ballzwischenräumen befinden. Weiche

den Blitzen aus und schieße mit deinem Blasrohr auf den Pilz, sobald der seinen Abwehrmechanismus kurz abgestellt hat.

4. Rote Plattformen

Rote Plattformen erscheinen und du musst schnell auf eine davon springen, bevor der Boden verschwindet. Auf der Plattform wirst du von Blitzen attackiert, ausweichen alleine hilft hier nichts, denn der vierte Blitz wird deine Plattform treffen. Springe bevor der vierte Blitz deine Plattform trifft auf eine andere und setze deine Angriffe auf den Pilz fort, aber das hat nur Sinn, wenn der Abwehrmechanismus außer Betrieb ist.

5. Finale Attacke:

Der Pilz teilt dir mit, dass sein Abwehrschild nicht länger unzerstörbar ist, aber das er sich auf den Einsatz seiner Top-Attacke vorbereitet. Er schleudert dir Blitze entgegen, denen du ausweichen und dabei auf den Abwehrschild des Pilzen schießen musst. Du benötigst zehn Treffer, um den Abwehrschild zu zerstören und den Pilz zu verletzen, diesen Vorgang wiederholst du drei Mal, um den Pilz zu vernichten. Die Farbe des Abwehrschildes wird sich während deiner drei Angriffe verändern.

Hast du es geschafft, den magischen Pilz zu vernichten, erscheint das sechste und letzte Sparschwein, sowie ein Portal, das dich zurück zur Südebene bringt.

15. Grögh's Kingdom

Abschnitt 1

Hier besteht deine Aufgabe darin, einen Weg zu finden, um den nächsten Abschnitt zugänglich zu machen, der durch ein Gitter versperrt wird. Du musst dich mal wieder in Super-Ed verwandeln, um das Gitter zu überwinden und fortfahren zu können. Dazu musst du folgende Schritte berücksichtigen:

Du musst die zwei Schalter in weniger als 15 Sekunden betätigen, einer befindet sich oben, der andere unten an der Treppe.

Du fällst in eine Höhle, in der du die Plattform bewegen musst, in dem du deinen Stock in den Schlitz in der Mitte des Raumes steckst. Danach bringst du den großen Stein dazu auf den Schalter in anderen Teil des Raumes zu rollen. Anschließend machst du das selbe mit dem Schalter auf der rechten Seite.

Sind beide Schalter aktiviert, wird eine Plattform von oben herunterkommen, die dich nach oben zu einem Popcorn-Verteiler bringt.

Vor dem Verteiler nimmst du dir ein Popcorn, verwandelst dich in Super-Ed und gehst in den Korridor, um dort das Tor zu öffnen.

Abschnitt 2

Dein Ziel in diesem Abschnitt ist auch wieder Zugang zum nächsten Abschnitt zu erlangen.

Folge dem Sims nach links, dort findest du ein Extra-Leben. Springe auf das rechts Sims und weiter auf die Blöcke, um den Bomben auszuweichen. Auf dem zweiten Block findest du einen Schalter, benutze dort den Hebel, um den Schalter zu betätigen. Eine Brücke erscheint, die du überqueren kannst, du gelangst in den zweiten Teil dieses Abschnittes.

Du musst in die Nähe eines Wächters klettern und dann mit dem Springstock auf die markierte Stelle am Boden schlagen. Das führt dazu, dass ein Stein von oben den Wächter ausschaltet.

Im nächsten Raum befinden sich zwei Schalter auf dem Boden und ein Ziel an der Wand. Deine Aufgabe besteht darin, alle drei Dinge zur selben Zeit zu aktivieren. Dazu bewegst du einen Stein auf den ersten

Schalter, stellst dich auf den zweiten und schießt mit dem Blasrohr auf den dritten Schalter, woraufhin sich das Tor öffnet.

Abschnitt 3

Durchquere dieses Gebiet, indem du den glitschigen Pfad entlang läufst.

Abschnitt 4

Am Ende des Tunnels wird dir die Kamera einen Wächter zeigen, der sechs Plattformen an verschiedenen Stellen der Karte verteilt. Dein Ziel ist es diese Plattformen an ihren ursprünglichen Platz zurückzubringen, in dem du sechs Schalter betätigst. Gleichzeitig wird durch das Betätigen der Schalter die Brücke neu errichtet, über die du zum nächsten Abschnitt gelangst.

Drei der Schalter musst du in diesem Abschnitt betätigen und drei im nächsten. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge, in der du die Schalter aktivieren musst, du kannst selber aussuchen, welchen Schalter du zu welchem Zeitpunkt betätigst. Die Auflistung der Schalter ist also nicht bindend, sondern soll dir nur helfen, alle Schalter zu finden.

Schalter 1

Gehe zur Hängebrücke und nimm den Pfad rechts von dir. Unter dir auf der rechten Seite erblickst du eine Plattform. Fliege zu der Plattform, die dich zu einem Block bringen wird, auf dem sich ein Schalter befindet. Betätige ihn und die erste Plattform wird freigesetzt.

Schalter 2

Von dem Block fliegst du zurück zu dem Pfad unter dir und betrittst die Plattform am rechten Ende des Pfades, die sich dreht. Du musst von hier das Ziel an der Wand mit deinem Blasrohr treffen, damit ein weiteres Ziel erscheint. Treffe dieses und auch das nächste, dann zeigt dir eine Kamera, wie eine Drehbrücke in diesem Abschnitt freigesetzt wurde.

Springe von der Plattform, laufe auf dem Pfad zurück in die Mitte des Abschnittes und begib dich nach unten zur Drehbrücke. Vor dieser Brücke findest du einen Schalter, der die zweite Plattform freisetzt.

Schalter 3

Überquere die Drehbrücke und du kommst zu einem Block. Nimm das Boot, das zwischen dem Block und dem Sims hin und her fährt und springe auf den Absatz. Hier befinden sich zwei Flammenwerfer. Passe den richtigen Zeitpunkt ab und laufe zur anderen Seite. Dort befindet sich ein Schalter, der die dritte Plattform freigibt. Zurück zur Mitte des Abschnittes gelangst du entweder mit dem Boot oder indem du fliegst.

Die anderen Schalter befinden sich im nächsten Abschnitt 5. Um dahin zu gelangen, überquerst du die Hängebrücke. Um die Hängebrücke herabzulassen, gehst du zur Chamäleon-Stelle und verwandelst dich in einen großen Stein. In dieser Form hast du das nötige Gewicht, um die Brücke herabzulassen und zu überqueren.

Abschnitt 5

Du musst hier die drei Schalter betätigen und danach zurück in den vierten Abschnitt gehen.

Schalter 4

Gehe gerade aus, der Pfad ist unterbrochen, du musst hinüberspringen. Am Ende des Pfades, kurz vor einem Korridor springst du nach links auf den Pfad unter dir. Hier befindet sich ein kochender Wächter, den du erledigen musst. Warte bis er den Löffel sinken lässt, dann kannst du ihn angreifen. Hinter dem Wächter befindet sich ein Schalter auf dem Boden, der die vierte Plattform freisetzt.

Schalter 5

Laufe auf dem Pfad zurück zur Mitte des Abschnittes, an dessen Ende findest du eine Plattform, die dich zum oberen Pfad bringt. Betrete den

Korridor und an dessen Ende findest du den fünften Schalter, der die fünfte Plattform freisetzt.

Schalter 6

Laufe den Korridor entlang, der rechts von dir nach unten führt. Am Ende des Korridors findest du eine zerbrochene Brücke, die du schnell überqueren musst. Gehe weiter und nimm dich vor den Spitzen in Acht. Du gelangst zu einer engen glitschigen Brücke, die du auch überqueren musst, der Schalter befindet sich bei dem Block auf dem Boden. Betätige den Schalter und die sechste Plattform wird freigesetzt. Begebe dich zurück in Abschnitt 4.

Abschnitt 4 – 2. Besuch

Dein Ziel ist es, die Brücke, die aus den sechs Plattformen entstanden ist, zu überqueren. So gelangst du weiter in den nächsten Abschnitt.

Nimm das Boot, gehe zu den Plattformen und springe hinauf. Auf der letzten Plattform erscheint ein Wächter, der Blitze nach dir schleudert. Auf der anderen Seite folgst du dem Weg und verlässt diesen Abschnitt.

Abschnitt 6

Folge dem Weg vor dir und du erkennst, dass Grögh's Turm durch ein Loch entkommt, springe schnell hinterher und folge dem Turm.

16. Crazy Tower

Die Jagd

Du erscheinst vor Grögh's Turm, der seine Größe verringert, um sich weiter fortzubewegen. Vermeide jeden Kontakt mit dem Turm, denn du wirst sofort sterben. Du musst schnell in Richtung Pfad vor dir entkommen, überwinde die Schlucht, in der sich Gift befindet, in dem du von einer Plattform zur Nächsten springst. Bleibe aber nie zu lange auf einer Plattform stehen.

Nach diesen Plattformen musst du durch einen Korridor rennen, in dem viele Zäune sind. Bist du hier zu langsam, wird der Turm aufholen und dich zerquetschen.

Hinter den Zäunen kommst du zu einer weiteren Schlucht, die du auch über Plattformen überwinden kannst.

Danach läufst du in einen Tunnel, in dem du fliegen und auf ein Ziel vor die schießen musst, welches die Hängebrücke aktiviert. Renne auf die Hängebrücke, hier wirst du auf ein paar Plattformen springen müssen, die sich alle sobald du sie berührt hast in Luft auflösen. Vor dir öffnet sich eine Tür, die dich in den nächsten Abschnitt führt.

Die Begegnung

Du befindest dich am Eingang zu einem Korridor, der Turm ist auf der gegenüberliegenden Seite und bewegt sich auf dich zu. Du musst den Turm in das Loch hinter ihm stoßen, sonst sieht es schlecht für dich aus.

Dank einer Popcorn-Maschine kannst du dich in Super-Ed verwandeln und die Steine zurück in Richtung Turm werfen.

Du kannst die Steine entweder treten oder schlagen, trittst du nach einem Stein, wird dieser die Spitze des Turmes treffen, und so die Balance verlieren. Dadurch ist der Turm nicht mehr in der Lage sich mit seinen Händen zu schützen, wenn du es schaffst jetzt einen Stein nach ihm zu schlagen, wird er zurück weichen.

Nach einigen dieser Tritt-Schlag-Kombinationen wird der Turm nach hinten in das Loch fallen, das ihn in den finalen Gefechtsraum bringt.

Nachdem der Turm in dem Loch verschwunden ist, erscheint ein Pfad, dem du folgen musst, damit du auch in den finalen Gefechtsraum gelangst.

Das letzte Gefecht

Du fällst von oben in den Raum und landest auf einer Plattform, der Turm steht auf einer anderen Plattform vor dir. Sobald du den Raum betreten hast, entzündet der Turm die vier Ziele, die im Raum verteilt sind. Das führt dazu, dass sich die Plattform, auf der du stehst, nach unten auf die Lava zu bewegt.

Du musst jetzt schnell von der Plattform hinunterspringen und zu den Zielen fliegen, hast du alle vier Ziele getroffen, erscheint die Plattform wieder und du kannst dich erneut darauf stellen.

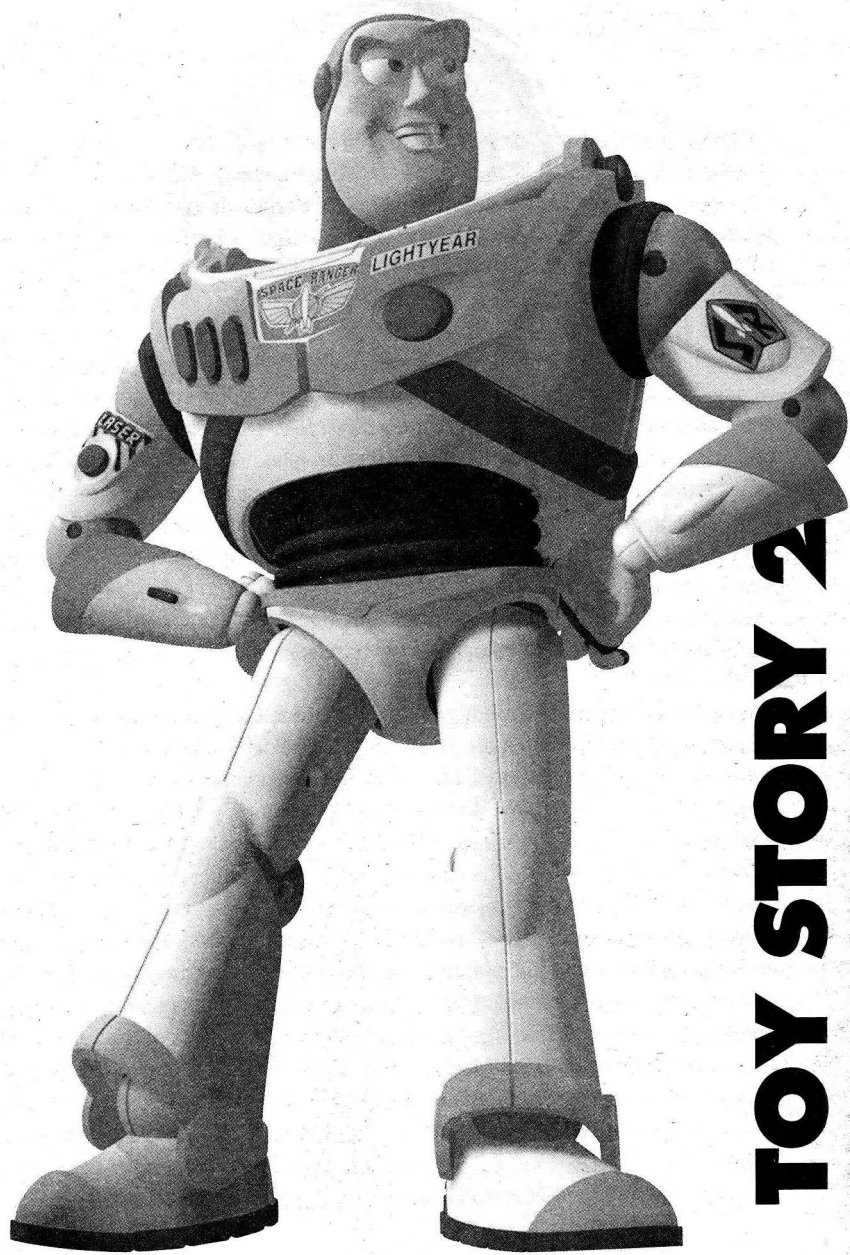
Nun fallen kleine Steine von der Decke, einen davon musst du mit deinem Stock zu der Holzklappe des Turmes schlagen. Wenn du dann die Klappe erreichst, öffnet sie sich. Das erstaunt den Turm so sehr, dass er sich einen Moment hinsetzen muss. Da die Klappe offen ist, ist der Turm jetzt auch verletzlich. Nutze die Gelegenheit und schieße mit deinem Erbsenschussgerät in die Klappe hinein.

Der wütende Turm schleudert dir einige Blitze und Strombälle entgegen. Weiche den Bällen aus, sie verschwinden nach ein paar Sekunden.

Diese gesamte Szenario musst du dreimal durchlaufen, um den großen Gegner zu erledigen.

Zu guter Letzt werden der Turm und auch Grögh selbst kapitulieren. Du bist danach in der Lage, den Turm zu betreten, von dem aus Grögh die Welt regiert hat.

Du hast es geschafft und kannst dir jetzt in Ruhe die Endsequenz im Turm anschauen.



TOY STORY 2

TOY STORY 2

Andys Haus Bo Peeps verschwundene Schafe

Schaf Nr. 1

Du beginnst in Andys Zimmer. Verlasse es, weiche den Gegnern aus und wende dich dann nach rechts. Klettere an der Pflanze hoch, springe auf den Tisch und dann zum Seil, das von der Decke hängt. Du befindest dich nun in der Dachkammer. Gehe vorwärts und schiebe den Block an den Linien entlang. Bewege den Block neben die Kiste. Springe auf die Kiste, dann auf den Block und auf das Wippregal. Gehe vorwärts, springe an die Stange und klettere hinauf. Aus der Wand ragt eine Stange heraus. Springe hoch und schwing dich daran zu den Holzbrettern in der Nähe der Decke hinüber. Gehe über die Bretter, und du findest das Schaf.

Schaf Nr. 2

Gehe nach unten in den Wohnraum und klettere auf den Stuhl. Wenn du jetzt aufstampfst, kannst du dich hoch hinauffedern und gelangst auf ein höher gelegenes Regal. Gehe vorwärts und zum nächsten Regal hinüber, wo sich das Schaf befindet.

Schaf Nr. 3

Gehe in die Küche und schiebe den Eimer neben den Hochstuhl. Springe auf den Eimer, dann auf den Stuhl und auf das Büffet. Gehe vorwärts und weiche den Gefahren aus. Dann kommst du zum Kühlschrank. Mache oben auf dem Kühlschrank einen Doppelsprung und springe auf die Schränke. Gehe weiter und schiebe die Lebensmittelwaage vom Schrank herunter. Dann springst du auf die Waage und federst hoch hinauf auf das Regal mit dem Schaf.

Schaf Nr. 4

Gehe hinunter in den Keller und dann rechts. Meide das grüne

Giftzeug. Du siehst rechts einen kleinen Holztisch. Aber überall auf dem Boden ist dieses grüne Zeug. Hier brauchst du den Cosmetic Shield, doch dazu später mehr. Wenn du hinübergelangt bist, gehst du nach rechts und springst auf die Pappkartons, gehe dann wieder nach rechts und springe hinüber auf das Regal. Nun springst du zum nächsten Regal, das sich vor dir befindet. Drehe dich um und springe wieder auf das vorherige Regal. Springe zu der schrägen Stange hinüber, halt dich daran fest und gleite zum Schaf hinunter.

Schaf Nr. 5/letztes Schaf

Gehe in die Garage. Du gelangst dorthin, wenn du durch die Tür neben der Treppe und durch das Hundeloch gehst. Gehe nach links, springe auf die Kiste und dann auf das Regal. Gehe vorwärts und meide die Gefahren. Du gelangst zu einer hängenden Hacke. Halte dich daran fest, und das Teil fällt herunter. Wenn du nun abstürzt, kannst du schnell wieder hinaufgelangen! Springe jetzt auf den Mülleimer und auf das Fahrzeug. Steige nach oben und auf die Lampen hinauf, dann weiter auf das Regal. Folge dem Weg bis zum Schaf.

Pizza-Token im Keller

Gehe in den Keller und gehe so vor, wie du es bei der Suche nach dem verlorenen Schaf getan hast. Wenn du nun zu dem Regal mit der Stange kommst, drehst du dich um und siehst ein weiteres Regal. Springe hinüber. Dort gibt es einige Stangen. Springe von Stange zu Stange und weiter auf den Kistenstapel. Links findest du wieder einige Stangen. Springe auch hier weiter bis zu den drei Kisten. Schiebe sie so weit wie möglich über die Linien. Schiebe die andere Kiste vom Regal herunter und dann ebenfalls so weit wie möglich. Jetzt kannst du über die Kisten auf das Regal mit deiner Belohnung springen.

Das verschwundene Ohr von Mr. Potato Head

Gehe in den Wohnraum und zum Stuhl. Springe auf den Stuhl, um auf das hohe Regal zu gelangen. Wenn du dich nun dort befindest, wo du

das Schaf gefunden hast, drehst du dich um und entdeckst das Ohr. Wenn du es zurückbringst, kannst du den Cosmetic Shield benutzen.

Wettrennen gegen R. C.

Gehe in die Garage und zum anderen Ende des Autos. R.C. erwartet dich dort und fordert dich zu einem Rennen heraus. Eine leichte Aufgabe. Halte einfach das Tempo konstant, und du gewinnst.

Blechmann, Boss

Du findest ihn in der Dachkammer. Wenn der Kampf beginnt, rast er auf dich zu. Lade deinen Laser und gehe ihm aus dem Weg, bis er aufhört, das Pedal hochzuziehen. Jetzt kannst du ihn mit dem Laser angreifen. Wiederhole den Vorgang.

Andys Nachbarschaft Die verschwundenen Soldaten

Soldat Nr. 1

Du befindest dich in Andys Hinterhof. Der Rasenmäher ist außer Kontrolle geraten! Dort gibt es Maulwurfshügel, wo sich auch der erste Soldat versteckt hält. Wenn er aus einem Hügel herausschaut, springst du darauf. Aus dem Loch steigt Rauch auf. Mache das gleiche mit den anderen Maulwurfshügeln, dann gibt der Soldat schließlich auf. Schnapp ihn dir.

Soldat Nr. 2

Verlasse den Hinterhof und gehe nach rechts, wo sich die Schaukeln befinden. Klettere auf die erste Schaukel. Auf der zweiten befindet sich der Soldat.

Soldat Nr. 3

Steige mit Hilfe der Schaukeln auf den Baum. Wenn du den ersten Ast erreicht hast, kletterst du nach oben weiter. Du stößt direkt auf den Soldaten.

Soldat Nr. 4

Gehe zur linken Seite von Andys Haus. Dort siehst du einen Riss im Zaun. Wenn du hindurchgehst, gelangst du in einen anderen Hinterhof, in dem sich ein Schwimmbecken befindet. Springe auf den Stuhl neben dir und springe weiter auf die Pflanze, die sich dir am nächsten befindet. Klettere den Baum hinauf, springe zur Vogeltränke hinüber und dann auf die nächste Pflanze. Klettere auch diesen Baum hinauf und dann weiter auf die Statue. Schiebe nun die Holzlatte herunter, damit du sie als Rampe zur nächsten Pflanze verwenden kannst. Vor dir befinden sich Fahnenmasten, an denen du dich zur letzten Pflanze hinüberschwingen kannst, wo sich auch der Soldat aufhält.

Soldat Nr. 5

Schräg von Andys Haus befindet sich eine zweite Lücke im Zaun, die zu einem anderen Hinterhof führt. Dort entdeckst du ein Auto ohne Räder. Gehe zu den beiden Wagenhebern und springe darauf. Das Auto fällt herunter. Springe auf den Ziegel neben dem Auto und dann auf die Motorhaube. Gehe weiter zum Kofferraum und springe darauf. Du fliegst quer über den Hof auf eine Waschmaschine. Verschiebe die Holzlatte so, dass du zu den Wäscheleinen hinaufgehen kannst. An den Wäscheleinen kannst du hinübergleiten. Aber sei vorsichtig, denn einige Kleidungsstücke werden dir im Weg hängen! Wenn du sie berührst, fällst du hinunter. Weiche rechtzeitig auf andere Leinen aus. Am Ende der Strecke befindet sich ein Korb mit dem letzten Soldaten.

Wettrennen gegen R. C.

Hier musst du schnell sein. Die Rocket Boots können dir zum Sieg verhelfen. Doch du musst Mr. Potato auf eine andere Ebene befördern. Wenn du gut wegstommst, kannst du aber auch vor R. C. bleiben. Achte dann auf den Beton und den Schlamm. (Wenn du vor R. C. bleibst und er dich trifft, verzögert er das Tempo ein wenig, und du hast einen kleinen Vorteil.)

Pizza-Token im Schwimmbecken

Gehe zum Hinterhof mit dem Schwimmbecken. An der Seite befindet sich eine Luftpumpe und eine platte Gummiente. Blase sie auf, indem du auf die Pumpe springst. Wenn sie aufgeblasen ist, springt sie ins Wasser. Springe auf die Ente, damit sie hüpf. Nun kannst du hinaufspringen und dir das Token holen.

Zurg

Dieser Boss befindet sich in der Baumkrone. Um ihn zu bezwingen, musst du auf ihn schießen, bis er sich dreht. Wiederhole den Vorgang.

Bombenangriff

Der erste Boss ist ein Spielflugzeug, das herunterschwebt und auf dich ballert. Versuche, es abzuschießen. Wenn du triffst, gerät es ein wenig ins Trudeln, stabilisiert sich dann aber wieder. Wiederhole den Vorgang.

Baustelle Die verschwundenen Tykes

Tyke Nr. 1

Gehe zur Schubkarre, wo sich auch Hamm befindet. Verschiebe die Kiste neben der Schubkarre, so dass du nach oben gelangen kannst. Dort befindet sich der Tyke.

Tyke Nr. 2

Gehe in den Wohnwagen und meide das grüne Zeug. Klettere auf den Stuhl und dann auf den Tisch. Klettere an der Stange hinauf und springe auf das Holzregal und dann weiter zum Aktenschrank. Springe von Schublade zu Schublade, um zum Tyke zu gelangen. Vorsicht, die Schubladen öffnen und schließen sich!

Tyke Nr. 3

Gehe zum Bulldozer und steige die Stufen hinauf. Wenn du oben ankommst, gehst du ein bisschen vorwärts. Dann siehst du auch schon den Tyke.

Tyke Nr. 4

Steige auf den Bulldozer und springe auf den Schalter. Dadurch senkt sich die Schaufel. Klettere auf die Schaufel und warte, bis sie sich wieder anhebt. Springe nun auf die Stahlträger und steige weiter hinauf. Dort oben triffst du den Tyke.

Tyke Nr. 5

Steige auf den Stahlträgern nach oben (wo sich auch der Boss befindet). Wenn du über das hölzerne Teil gestiegen bist, hältst du dich nah an der Kante; bis du ein gelbes Teil siehst. Gehe weiter und schnapp dir den Tyke.

Slinky Dogs Aufgabe

Rede mit Slinky Dog. Er bittet dich, fünf Schraubenschlüssel zu suchen. Sie befinden sich fast alle im betonierten Gebiet. Also, kein Problem für dich. Wenn du sie gefunden hast, bekommst du von Slink ein Pizza-Token.

Farben mischen

Gehe in den Wohnwagen und steige auf den Tisch. An der Wand befindet sich ein Bild in den Farben Violett, Orange und Grün. Auf der anderen Seite steht Farbe herum. Du musst nun den Eimer unter die Farbe stellen und auf den Knopf springen, damit die Farbe herauskommt. Wenn du die Farben so mischst, dass sie denen im Bild an der Wand entsprechen, bekommst du ein Pizza-Token.

Das verschwundene Auge von Mr. Potato Head

Du findest es in der Nähe der oberen Stahlträger. Bringe es zurück, und als Lohn kannst du fortan den Disc Launcher verwenden.

Bohrhammer-Boss

Du findest ihn oben auf den Stahlträgern. Nimm ihn mit den Disc Launchers unter Beschuss. Wenn du ihn besiegst, bekommst du das Token.

Gullies und Kanäle Die verschwundenen Entenküken

Ente Nr. 1

Gehe zum Marktplatz und dann nach rechts. Du fällst ins Wasser. Das Entenküken befindet sich direkt vor dir.

Ente Nr. 2

Sie befindet sich ebenfalls auf dem Marktplatz. Gehe zum Stand mit den Wassermelonen und auf das zweite bewegliche Regal. Schau nach rechts und springe auf den Schirm über Hamm. Wende dich nach links und springe auf den nächsten Schirm mit dem Entenküken.

Ente Nr. 3

Hier benötigst du die Grappling Gun. Gehe zur großen Mülltonne, die Rex am nächsten steht. Ziele mit der Grappling Gun auf das rote Ziel, und du gelangst auf die Mülltonne. Drehe dich nun um und visiere das nächste Ziel an. Du gelangst auf eine Veranda. Steige die erstbeste Leiter hinauf und klettere auf das Geländer. Gleite am Draht hinüber zur nächsten Veranda. Pass auf, dass du keinen Stromschlag abbekommst! Schließlich findest du auch dieses Entenküken.

Ente Nr. 4

Im oberen Bereich des Gebäudes findest du ein Abflussrohr, in dem Wasser fließt und das durch das ganze Gebäude verläuft. Links befindet sich die Ente.

Slinky Dogs Aufgabe

Du befindest dich auf einem Weg mit einem Fluss. Folge dem Verlauf des Flusses, bis du an einen Zaun kommst, in dessen Nähe sich auch Rex aufhält. Springe auf die Kiste und schiebe die Holzplatte hinunter, so dass du die Kiste an den Zaun schieben kannst. Jetzt springst du durch die Lücke im Zaun. Das Gebiet wird überflutet, Bretter und Kisten treiben auf dem Wasser. Springe über die Gegenstände hinüber zu einer kleinen Insel, auf der sich Slink befindet. Rede mit ihm. Er stellt dir eine Aufgabe. Sammle die fünf Knochen ein, um das Token zu erhalten. Springe dazu einfach zu den Knochen und, wenn du einen hast, mit einem weiten Satz wieder zurück auf die Insel.

Pizza-Token auf dem Marktplatz

Gehe zur anderen Seite des Marktplatzes. Wenn du nach rechts gehst, entdeckst du eine Kiste. Schiebe sie so weit wie möglich und springe dann auf den Stuhl mit dem Disc Launcher. Springe weiter zum Wassermelonenstand. Gehe ganz nach oben und springe auf das bewegliche Regal, dann auf das nächste. Auf dem dritten Regal befindet sich ein Gegner, der sich mit einem Schild vor Laserangriffen schützt. Mit dem Disc Launcher kannst du ihn blitzschnell erledigen. Springe hinüber bis zum letzten Regal mit dem Knopf. Hüpfе auf den Knopf, um die Heliumpumpe zu aktivieren. Die Ballons werden aufgeblasen. Vernichte zunächst alle Gegner. Springe dann an das Band eines aufsteigenden Ballons, und du gelangst zum Token.

Der hüpfende Clown

Er befindet sich oben auf dem Gebäude. Wenn du dort ankommst, läufst du in das Wasserrohr, bei dem du die Ente gefunden hast. Wenn du dich umschaust, entdeckst du eine Öffnung, die dich zum Boss führt. Er versucht, dich mit einer Rotationsattacke zu treffen. Er hat jedoch Probleme beim Wenden, nutze diesen Vorteil. Halte ihn ständig unter Beschuss und hol dir anschließend das Token.

Schleimzeit

Dieser Boss ist ein schleimiges Monster in einer Mülltonne. Eröffne das Feuer mit deinem Laser. Das Monster verschwindet dann in der Mülltonne und wird größer. Es verliert dabei jedoch Lebensenergie. Wiederhole diesen Vorgang, bis es den Geist aufgibt.

Al's Spielzeughütte

Der verschwundene Arm von Mr. Potato Head

Gehe vorwärts, bis du zwei Wege erreichst. Nimm den rechten und folge ihm bis zu einem Trampolin. Mit dem Trampolin kannst du auf den Spielzeugstand gelangen. Gehe ein Stück vorwärts und springe dann auf die Spielzeuge auf der linken Seite. Springe zur Stange und gleite zu einem Ei hinunter. Drehe dich um, und du siehst Mr. Potato Heads Arm. Springe auf das Büffet, hol den Arm und bring ihn zurück. Du darfst nun die Rocket Boots verwenden.

Die Hahn-Mission

Im Raum in der Nähe des Trampolins findest du einen Hahn. Rede mit ihm, und er stellt dir eine Aufgabe. Du musst innerhalb des Zeitlimits das Hühnerei erreichen, um ein Küken zu erhalten. Anschließend sprichst du wieder mit ihm. Diesmal verspricht er dir ein Token, doch das Zeitlimit ist knapper! Laufe so schnell wie möglich zum Ei, um das Token zu bekommen.

Pizza-Token im Büro

Gehe in den Raum nebenan. Er ist wieder mit diesem grünen Zeug gefüllt. Zu blöde. Klettere auf den Stuhl und schieße auf die Schlösser des Aktenschrankes. Daraufhin öffnen und schließen sich die Schubladen. Klettere nach oben, um das Token zu ergattern.

Dinosaurier-Boss

Gehe in den Raum mit dem Hahn und dann weiter in den Raum links

davon. Springe zu Rex hinüber und gehe dann nach links in eine Lüftungsöffnung. Springe hinunter, und der Kampf beginnt. Der Boss bläst dir Feuer ins Gesicht. Knall ihn einfach ab. Warum nur sind die meisten dieser Bosse so schlapp?

Al's Weltraumland

Token im Greifarm-Automaten

Gehe gleich zu Beginn nach links in die Arcade-Zone. Gehe zu dem Greifarm-Automaten, neben dem Rex steht, und springe auf die Gewinnöffnung. Dann springst du auf den Stuhl neben dir und weiter auf die Maschine. Springe auf den Knopf, damit sich der Greifer bewegt. Wenn sich der Schatten des Greifers unterhalb des Tokens befindet, springst du erneut auf den Knopf. Jetzt bewegt sich das Teil vertikal. Beobachte den Schatten und springe wieder auf den Knopf. Wenn dein Timing richtig war, schnappt der Greifer nun das Token und wirft es durch die Gewinnöffnung auf den Boden.

Buzz Lightyear-Buggy

Dies ist der härteste der Mini-Bosse. Er greift dich gleichzeitig mit Lasern und Zielsuchraketen an! Schieße wie wild mit dem Laser auf ihn. Wahrscheinlich wirst du Federn lassen müssen, aber du wirst es schaffen.

Begegnung in der Spielzeughütte

Hier musst du gegen einen riesigen Boss antreten, der mit seinen Augen Lasergeschosse auf dich abfeuert. Außerdem ist da noch die Sache mit den Kapseln. Wenn du diesem Kerl ins Auge schießt, gibt er eine Kapsel frei, aus der ein Gegner herausklettert. Vernichte ihn und schieße dann erneut auf das Auge. Die nächste Kapsel ist unterwegs! Mit jeder neuen Kapsel tauchen mehr Gegner auf. Mach sie alle nieder und schieße ständig auf das Auge.

Der Aufzug

Die verschwundenen Mäusekinder

Maus Nr. 1

Das Abenteuer beginnt im Aufzugsschacht. Drehe dich um und gehe in den Kontrollraum. Der Raum ist leicht überflutet. Schwinge dich an den Drähten zur Kontrollwand hinüber, auf der auch Hamm sitzt. Wende dich nun nach rechts und springe auf das Regal und weiter aufs nächste. Du gelangst zu einem Draht, an dem du zur anderen Seite gleiten kannst. Gehe hier genauso vor, dann siehst du bald die Maus.

Maus Nr. 2

Hier brauchst du die Grappling Gun. Gehe vorwärts, bis du zur Lüftung kommst. Visiere mit der Grappling Gun die Ziele an, um nach oben zu gelangen. Folge dem Weg, bis du zu einer Öffnung auf der linken Seite kommst. Dort erwartet dich Rex bereits, und neben ihm ist die Maus.

Maus Nr. 3

Wenn du das Puzzle gelöst hast, um die Aufzüge zu betätigen, gehst du durch die Öffnung und springst in den rechten Aufzug. Drehe dich um, dann siehst du die Maus direkt vor dir.

Der verschwundene Fuß von Mr. Potato Head

Verfahre hier so, wie du es bei der ersten Maus getan hast. Der Fuß befindet sich direkt daneben. Wenn du ihn zurückgibst, kannst du die Grappling Gun benutzen.

Aufzug-Puzzle

Gehe zur Lüftung und kämpfe dich nach oben durch. Wenn du dort ankommst, siehst du ein Steuergerät mit drei Knöpfen. Springe auf den ersten und dann auf den mittleren Knopf. Die Aufzüge funktionieren nun, und eine Tür öffnet sich, hinter der sich das Token verbirgt.

Mäusevater-Aufgabe

Wenn die Aufzüge funktionieren, wartest du an der Öffnung bis der linke Aufzug nach unten fährt und dann anhält. Springe auf eine der Plattformen und warte, bis er wieder nach oben fährt. Wenn der andere Aufzug abwärts fährt und anhält, springst du zu ihm hinüber. Wenn es dann wieder nach oben geht, siehst du Vater Maus in der Lüftung, der auch gleich eine Aufgabe für dich parat hat. Du sollst vor dem Pizza-Token unten ankommen. Wenn das Rennen beginnt, geht's zunächst eine Rampe hinunter. Aber sei vorsichtig! Im Lüftungssystem gibt es Löcher. Wenn du hinunterfällst, ist das Rennen gelaufen, und das Token ist futsch.

Spinnen-Boss

Gehe hier genauso vor, wie du es bei Vater Maus getan hast. Wenn du oben ankommst, gehst du jedoch zur anderen Lüftung hinüber. Folge dem Weg, bis du in die Kampfarena hinabfällst. Wenn der Kampf beginnt, feuert die Spinne mit der Waffe auf ihrem Rücken. Anschließend spuckt sie Spinnwebkugeln auf dich. Versuche, allen Geschossen aus dem Weg zu gehen, und halte den Boss ständig unter Beschuss, bis er erledigt ist.

Al's Penthaus Jessies verschwundene Critters

Critter Nr. 1

Du beginnst vor der Eingangstür zu Als Appartement. Gehe vorwärts und dann nach links. Rex befindet sich neben einer Öffnung, die zur Küche führt. Gehe zum Kühlschrank und öffne ihn, indem du das Schloss zerstörst. Steige auf die erste Ablage und dann auf die zweite. Nun springst du aus dem Kühlschrank heraus in Richtung Büffet und machst einen Doppelsprung. Du landest auf dem Büffet. Vielleicht brauchst du mehrere Anläufe, ist nicht ganz easy. Jetzt folgst du dem Weg bis zu einer Lebensmittelwaage. Springe auf die Waage, und du landest auf dem Regal mit dem Critter.

Critter Nr. 2

Gehe in den Wohnraum. In der Nähe des Kamins befindet sich eine verschlossene Tür. Zerstöre das Schloss. Die Tür führt ins Bad. Klettere in die Wanne. Beim Wasserhahn befindet sich ein Schalter. Springe auf den Schalter, um den Raum unter Wasser zu setzen. Mit Hilfe der Schwämme gelangst du auf die Ablage, wo sich ein weiterer Schalter befindet. Springe auf den Schalter, und noch mehr Wasser strömt in den Raum. Kehre zurück zu den beiden Schwämmen und springe damit oben auf die Dusche. Dort springst du auf den letzten Schalter, um den Raum vollends zu überfluten. Gehe zurück zur Ablage und benutze den anderen Schwamm, um den Critter oben auf den Schränken zu erreichen.

Critter Nr. 3

Gehe in den Flur und schiebe die Kiste in das Eisenbahnzimmer. Schiebe die Kiste so weit, bis sie neben dem Zug steht. Springe auf die Kiste, dann auf den Zug, und du stehst dem Critter direkt gegenüber.

Bullseyes Aufgabe

Du findest Bullseye gleich zu Beginn des Levels. Er wird dich bitten, fünf Hufeisen zu suchen. Eines befindet sich in der Nähe von Rex, ein anderes beim Kamin, eines auf dem Sofa, eines auf dem Tisch und das letzte in der Nähe des Flurs. Bringe ihm die Hufeisen, und kassiere die Belohnung.

Pizza-Token im Zug

Gehe in das Eisenbahnzimmer und steige auf den Zug. Dann springst du auf die Schienen. Dort fährt ein Zug vorwärts und rückwärts. Deine Aufgabe ist es, den Zug in der Sackgasse anzuhalten. Du kannst die Spuren wechseln, indem du auf die drei Schalter springst. Anschließend schiebst du die Kiste um die Schienen herum neben den Zug. Klettere zum Zug und hol dir das Token.

Der Gunslinger

Schiebe die Kiste aus dem Flur in den anderen Raum mit den Trophäen oder was auch immer. Schiebe sie neben den Tisch und steige hinauf. Schiebe nun die Blechdose bis ans Ende. Springe auf die Dose und dann auf den Tisch. Jetzt gehst du nach rechts und weiter bis zu einem Fernseher. Wende dich nach rechts und gehe weiter zum Spielzeug. Springe hinein. Am anderen Ende triffst du den Gunslinger. Er schießt ziemlich schnell. Halte immer nur drauf, dann hast du ihn bald gepackt.

Der böse Imperator Zurg

Schon wieder ein ziemlich einfacher Boss. Greife ihn mit Drehattacken an und achte auf seine grünen Geschosse. Sie werden dich verfolgen, also musst du sie mit Drehattacken abwehren.

Auf dem Flughafen Der verschwundene Passagier

Der Passagier

Gehe gleich von Beginn an geradeaus und biege ab, wo's erforderlich ist. Du gelangst zu einem blauen Koffer. Springe auf den Koffer, und er katapultiert dich auf das Förderband. Warte auf ein Gepäckstück, auf das du aufspringen kannst. Am Ende des Förderbandes springst du an die Stange und schwingst dich auf das andere Gepäckband hinüber. Verfahre hier genauso, um zum nächsten Band zu gelangen. Diesmal kommt blaues Gepäck heraus. Wenn es die Tür erreicht, springst du darauf, um dich hinauf zum Regal zu federn, wo sich auch Hamm befindet. Wenn du dich umschaust, siehst du einige Stangen. Springe an den Stangen hinüber zum Durchleuchtungsgerät, wo du auch den Passagier findest.

Der verschwundene Mund von Mr. Potato Head

Es ist schon verrückt: Wenn du zu Mr. Potato Head sprichst, labert der

einfach weiter. Okay, das soll uns jetzt nicht weiter kümmern. Gehe in den Raum mit dem kaputten Flugzeug. Gehe nach rechts und schiebe den Reifen zum Flugzeug hinüber. Schiebe ihn neben dieses bewegliche, silberne Teil. Springe nun auf das eine Ende, damit das andere aufsteigt. Jetzt läufst du schnell ans andere Ende und springst auf das nächste silberne Teil. Diesmal musst du hinübergehen und dein Gewicht zur anderen Seite verlagern. Dann läufst du schnell hoch und springst an die Stange, die sich neben dir befindet. Klettere ganz nach oben und springe auf den Propeller. Wende dich nach links und springe zum Mund hinüber. Bringe den Mund zurück, damit du endlich die Hover Boots verwenden kannst.

Der Prospector

Im Raum, in dem sich auch Mr. Potato Head und Rex befinden, holst du dir oben auf dem Gepäckstapel die Hover Boots. Mit ihnen kannst du bis ganz nach oben schweben. Von dort aus springst du hinüber zum kaputten Gepäckband, wo sich auch der Boss befindet. Er schlägt mit seinem Stab auf den Boden und setzt so ein Geschoss frei, das dich verfolgt. Die geeignete Gegenmaßnahme ist die Drehattacke.

Ärger auf der Rollbahn Das verschwundene Gepäck

Gepäckstück Nr. 1

Gehe zur mittleren Stange (sie befindet sich genau im Zentrum des Levels) und klettere am Seil daneben hinauf. Oben wartest du, bis die Tragfläche des Flugzeugs in deine Nähe kommt, und springst auf. Steige auf das Dach des Flugzeugs, wo dich das Gepäckstück bereits erwartet.

Gepäckstück Nr. 2

Gehe auf dem Flugzeug nach hinten und warte, bis du in Zone 8 ankommst. Das gesuchte Gepäckstück befindet sich auf dem Gebäude.

Slinky Dogs Aufgabe

Gehe zur mittleren Stange, wo Slink bereits auf dich wartet. Rede mit ihm. Er bittet dich, dem Weg weiter zu folgen, auf dem du dich befindest. Dabei darfst du allerdings nicht springen oder mit dem grünen Zeug in Berührung kommen. Wenn du's bis ans andere Ende schaffst, bekommst du das begehrte Token.

Token im Hubschrauber

Zugegeben, dieser Part ist ein wenig verwirrend, aber ich will's mal versuchen. Gehe zum Flugzeug und springe hinüber zu Zone 1. Dort wartet ein Hubschrauber mit einigen Lampen und Knöpfen. Du musst nun dem Hubschrauber das Signal geben, das Token abzuwerfen. Dazu musst du auf die Schalter springen, die die gleiche Farbe haben wie die brennenden Lampen. Ein Beispiel: Wenn die rote, die blaue und die grüne Lampe leuchtet, springst du auf den Schalter mit den Farben Rot, Blau und Gelb. Du musst diese Prozedur viele Male wiederholen, bis der Hubschrauber endlich das Token fallen lässt.

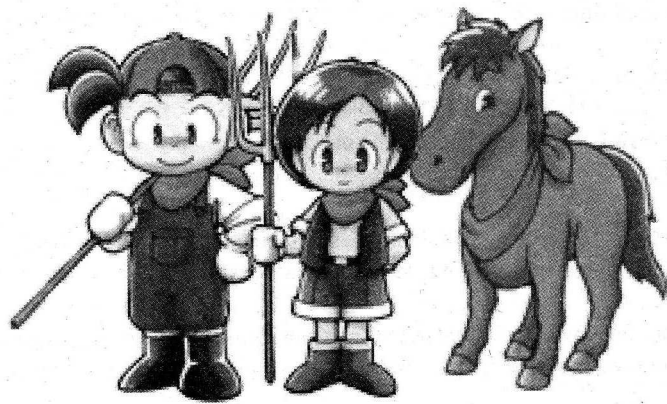
Der Blacksmith

Dieser Boss befindet sich auf dem Gebäude in Zone 7. Er attackiert ähnlich wie der Prospector. Nur wirst du hier von einer kleinen Welle verfolgt, die verflucht viel Schaden anrichten kann. Ich habe bestimmt vier Anläufe gebraucht, um ihn fertig zu machen. Hier ist auch wieder der ständige Einsatz der Drehattacke zu empfehlen.

Prospector-Showdown

Wow. Wenn das kein Finale ist! Du sitzt in einem Zug und siehst Woody und Jessie auf einem Koffer. (Woody macht keinen gesunden Eindruck und fuchelt wie wild mit den Händen in der Luft. Will er uns was mitteilen?) Plötzlich öffnet sich der Koffer, und der Prospector springt heraus, dann auch noch der Gunslinger und der Blacksmith! Dies ist die letzte große Herausforderung für dich. Versuch's mal hiermit: (Nein, Schokolade bringt uns hier nicht entscheidend weiter...) Locke den

Gunslinger und den Prospector nach hinten; der Blacksmith rührt sich eh nicht von der Stelle. Jetzt kannst du die beiden in Ruhe fertig machen. Ein ziemlich harter Kampf, aber es ist machbar. Danach widmest du dich dann gehörig dem Blacksmith und schaust dir schließlich die Endsequenz an. Alles klar? Ja, sicher doch...



HARVEST MOON 64

HARVEST MOON 64 LOSUNGSWEG

1. Personen

Jack – Die Hauptperson, die du durch das Spiel steuerst. Jack muss die Farm seines Großvaters, der kürzlich gestorben ist, weiter bewirtschaften. Jack wird während des Spieles mit vielen Menschen reden, darunter auch mit einigen Frauen, die er dann sogar heiraten und mit denen er Kinder haben kann.

Der Bürgermeister – Der Bürgermeister ist derjenige, der dir im Laufe des Spieles am meisten helfen wird. Er wird dich durch die Stadt führen und dich auf die verschiedensten Ereignisse und andere dörfliche Aktivitäten aufmerksam machen.

Lillia – Ihr gehört der Blumenladen. Besuche sie, wenn du Blumensamen benötigst. Außerdem hat sie je nach Jahreszeit immer die verschiedensten Gemüsesorten auf Lager.

Die Hebamme – Diese alte Frau wird dir helfen, wenn deine Frau ein Kind bekommt.

Jacks Pferd – Je älter es wird, desto hilfreicher kann es dir im Spiel sein.

Jacks Hund – Über ihn gibt es nicht viel zu sagen, außer dass er dein Hund ist.

Ehefrauen – Aus den nachfolgend beschriebenen fünf Frauen kann sich Jack eine aussuchen, die seine Ehefrau wird.

Maria – Maria ist die Tochter des Bürgermeisters. Sie ist sehr strebsam und gewinnt meistens viele Preise bei den verschiedensten Festivitäten.

Wenn du auf der Suche nach ihr bist, findest du sie entweder in der Bibliothek oder im Haus des Bürgermeisters. Sie mag es, wenn du mit ihr sprichst. Ziehst du allerdings eine Heirat mit ihr in Erwägung, musst du mit starker Konkurrenz von Seiten des Postboten rechnen.

Elli – Elli arbeitet in der Bäckerei. Sie liebt es, wenn du ihre Kreationen aus der Backstube isst. Sie ist nicht gerade die beste Frau, die du umgarnen kannst, aber falls du sie in die engere Wahl ziehst, findest du sie immer in der Bäckerei.

Ann – Ann arbeitet auf der Farm. Sie ist verrückt nach jungen, kleinen und goldigen Tieren. Nimm dich vor ihrem Bruder in Acht.

Popuri – Popuri ist im Blumenladen beschäftigt und liebt deshalb Blumen. Wenn du um sie wirbst, solltest du ihr des öfteren Blumen schenken und vielleicht sogar ein Blumenbeet vor deinem Haus anpflanzen. Hilfe ihrem Vater, dem Botaniker, so oft du kannst, dann gewinnst du ihr Herz.

Karen – Karen arbeitet im Restaurant/Hotel. Ihren Eltern gehört der Weinberg. Wenn du sie erst einmal kennen gelernt hast, ist sie wirklich sehr nett. Möchtest du ihr Herz für dich gewinnen, solltest du ihr öfters wild wachsende Beeren bringen und den Arbeitern im Weinberg möglichst oft helfen.

Anschließend noch die fünf Farben der Liebe:

Weißes Herz	gleichgültig
Blaues Herz	freundlich
Grünes Herz	Flirt
Gelbes Herz	sehr angetan
Rosa Herz	wahre Liebe

Natürlich gibt es in diesem Spiel noch einige weitere Personen, aufgelistet sind nur die wichtigsten.

2. Gegenstände/Werkzeuge

Jedes deiner Werkzeuge hat drei verschiedene Stärkegrade, d.h. du kannst jedes Werkzeug zweimal aufrüsten. Das eigentliche Werkzeug ist der erste Stärkegrad. Der zweite Stärkegrad wird erreicht, nachdem du das Werkzeug das erste Mal aufrüstet hast; es ist dann ungefähr dreimal so effizient. Nach dem zweiten Aufrüsten erreicht das Werkzeug dann den dritten Stärkegrad – eine einzige Bewegung mit dem jeweiligen Werkzeug, und die Arbeit wird erledigt sein.

Axt – Du benutzt die Axt, um Holz zu schlagen, welches du zum Weiterbau deines Hauses oder zum Errichten von Zäunen benötigst.

Tasche – Du trägst darin deine Medaillen nach Hause, die du bei den Rennen gewonnen hast.

Samenbeutel – Darin kannst du all deine Samen transportieren.

Glocke – Damit rufst du deine Kühe oder Schafe.

Blaue Feder – Diesen Gegenstand benötigst du, um bei einer der fünf Frauen um ihre Hand anzuhalten.

Flasche – Enthält die verschiedensten Flüssigkeiten. Anders als bei Zelda 64 kannst du hier mehr als nur Milch einfüllen.

Bürste – Benutze dieses Werkzeug, damit das Fell deiner Schafe, Pferde und Kühe immer geschmeidig und gepflegt bleibt.

Schere – Damit scherst du deine Schafe, um danach die Wolle Gewinn bringend zu verkaufen.

Blumen – Blumen solltest du immer der Frau schenken, deren Herz du gewinnen möchtest.

Angel – Benutze sie, um Fische zu fangen.

Fische – Entweder du isst oder du verkaufst sie.

Hammer – Der Hammer wird dazu benutzt, alle Steine zu beseitigen, die auf deiner Farm für Unordnung sorgen.

Hacke – Die Hacke brauchst du, um die Erde aufzulockern, bevor du die Saat ausbringst. Außerdem kann sie verwendet werden, um Mineralien aufzuspüren.

Laterne – Dieser Gegenstand wird bei dem Glühwürmchen-Fest gebraucht.

Okarina – Wird beim Geister-Fest benutzt. Du kannst sie im Keramikgeschäft neben Ricks Werkzeugladen kaufen.

Samen – Benutze sie, um Blumen anzupflanzen, die du dann einer der fünf Frauen zum Geschenk machen kannst.

Sichel – Mit der Sichel kannst du das Unkraut auf deiner Farm entfernen, was du durchaus auch mit deinen Händen könntest, aber die Sichel liegt gut in der Hand und ist eine echte Alternative.

Gießkanne – Du benutzt sie, um deine Samen und Feldfrüchte zu wässern.

Schatzkarte – Drücke A am Baum auf deiner Farm.

Wetterfahne – Findest du in den Minen.

Kuchenkarte – Du findest sie in der Bäckerei, wenn du einen Kuchen kaufst. Für jeden gekauften Kuchen erhältst du ein Märkchen. Für zehn Märkchen bekommst du ein Lotterielos, und damit kannst du Preise gewinnen.

Blumenkarte – Du findest sie im Blumenladen, wenn du einen Strauß Blumen kaufst. Für jeden Strauß Blumen erhältst du ein Märkchen. Für zehn Märkchen bekommst du ein Lotterielos, und damit kannst du Preise gewinnen.

3. Die Tiere

Nachfolgend sind alle Tiere aufgelistet, die in diesem Spiel vorkommen:

Kühe

Die Kühe sind die teuersten Tiere des ganzen Spiels, aber der Besitz von Kühen wird sich schnell auszahlen. Jede Kuh kostet 6000,- Gold, doch durch die Milch, die du erwirtschaftest und Gewinn bringend verkaufst, hast du diesen Betrag schnell wieder gutgemacht. Die Preise für die Milch sind unterschiedlich.

Klein	Du erhältst 100,- Gold
Mittel	Du erhältst 150,- Gold
Groß	Du erhältst 300,- Gold
Spezial	Du erhältst 500,- Gold

Auf jeden Fall lohnt es sich, Kühe zu halten, sie großzuziehen und sie gut zu pflegen, denn je besser der Zustand der Kühe, desto mehr Gewinn lässt sich erzielen. Kühe kannst du auf der Grünen Farm erwerben, und am besten gelingt dir die Aufzucht mit Hilfe des Kuh-Trankes.

Schafe

Mit der Haltung von Schafen wirst du mit Sicherheit viel Geld verdienen können. Kaufe dir deine Schafe ebenfalls auf der Grünen Farm für 4000,- Gold das Stück. Die Schafe kannst du dann wöchentlich (im Gegensatz zu den Kühen, die täglich ihre Milch geben) scheren und danach die Wolle zu zwei unterschiedlichen Preisen verkaufen.

Normal	900,- Gold
Qualität	1800,- Gold

Hühner

Die Hühner sind zwar nicht so Gewinn bringend, aber auch mit ihnen kannst du etwas Geld verdienen. Du musst sie allerdings mit Hühnerfutter füttern, damit sie jeden Tag ihre Eier legen, für die du dann 50,- Gold erhältst. Hühner kannst du auch auf der Grünen Farm erwerben, für 1500,- Gold das Stück. Du solltest aber abwägen, ob eine Hühnerhaltung sich für dich lohnt.

Hund

Dein guter alter Kumpel. Du bekommst diesen Hund zu Beginn des Spiels. Während des Winters kannst du ihn bei verschiedenen Rennen laufen lassen.

Pferd

Wenn du das erste Mal zur Grünen Farm kommst, wirst du das Pferd erhalten, welches dir gute Dienste leisten wird, sobald es etwas älter geworden ist. Du kannst es nicht nur zum Ziehen oder Tragen von Lasten und Geräten verwenden, es kann später im Spiel auch noch bei Rennen starten.

4. Strategie vor dem Spiel

Nachfolgend findest du einige Tipps und Strategien, die du dir durchlesen solltest, bevor du mit dem eigentlichen Spiel anfängst.

Vorbereitungen auf dem Land

Wenn du es versäumst, deine Felder (deinen ganzen Grund und Boden) richtig vorzubereiten und zu säubern, wird dir keine Aussaat und deshalb auch keine Ernte gelingen.

Du musst zuerst alle störenden Dinge, wie Steine, Unkraut oder Holzstümpfe, beseitigen. Zu Beginn des Spieles findest du etliche

Steine auf dem Gebiet deiner Farm. Benutze deinen Hammer, um sie zu zerbrechen, und werfe sie anschließend ins Wasser.

Dem Unkraut rückst du mit den Händen oder der Sichel zu Leibe. Doch wie im normalen Leben, wächst das Unkraut schnell nach, und es ist ziemlich schwierig, Herr über das Unkraut zu werden, es sei denn, du säst sofort nach dem Jäten ein. Deshalb jäte nur an den Stellen Unkraut, an denen du unmittelbar danach etwas säen möchtest.

Die Holzstümpfe sind am besten loszuwerden. Benutze deine Axt, um sie zu zerkleinern. So entfernst du sie von deinem Land und kannst daraus auch noch Zäune bauen.

Das Einsäen

Um eine erfolgreiche Ernte einbringen zu können, musst du viel Geduld aufbringen und hart arbeiten. Zu Beginn musst du dein Land bestellen. Dazu suchst du dir ein Stück Acker aus, dass frei ist von Bäumen, Unkraut oder Steinen (notfalls musst du es erst säubern). Danach nimmst du deine handliche Hacke und bestellst das Stück Land. Dazu benutzt du die Hacke einmal auf dem Land und formst ein 3x3 Meter großes Gitter. Du solltest anschließend 9 kleine Felder bestelltes Land vor dir haben.

Hast du das Land bestellt, ist es an der Zeit, die Samen einzusäen – eine recht einfache Aufgabe. Dazu stellst du dich in das Mittelfeld deines Gitters und wirfst deine Samen aus, um jedes Feld im Gitter abzudecken.

Zuletzt musst du die Saat regelmäßig wässern, jedes der neun Felder an jedem Tag. Um deine Saat zu bewässern, benutzt du deine Gießkanne, außer an den Tagen, an denen es regnet – da übernimmt der Regen deine Aufgabe.

Die Ernte

Nachdem du die Saat auf deinem Land verteilt hast, folgt bald die Ernte. Du kannst beobachten, wie deine Saat heranwächst, und erkennst so, wann die Erntezeit gekommen ist. Doch denke daran, dass einige der Feldfrüchte schneller wachsen als andere; Sorge dich also nicht, wenn eine Feldfrucht schon enorm gewachsen und die andere noch recht klein ist.

Tipp: Bedenke beim Aussuchen des Platzes für die Einsaat, dass dieser nicht allzu weit von den Lagermöglichkeiten für den Ernteertrag entfernt ist.

Die Grüne Farm

Diese Farm ist einer der wichtigsten Orte im Spiel, denn nur dort kannst du deinen Tierbestand erwerben.

Bei deinem ersten Besuch auf der Grünen Farm wirst du gratis ein Pferd erhalten. Alle anderen Tiere, die du auf deiner Farm gebrauchen kannst, musst du kaufen.

Kühe	6000,- Gold
Schafe	4000,- Gold
Hühner	1500,- Gold

Außerdem arbeitet Ann auf der Farm. Wenn du um sie werben willst, ist diese Farm der geeignete Platz. Doch nimm dich vor ihrem Bruder in Acht, er ist ein sehr böser Mensch.

Der Weinberg

Auch der Weinberg ist im Spiel von großer Bedeutung. Du findest ihn nördlich des Dorfes, entlang des Weges in die Berge. Hier kannst du Karen treffen, falls sie deine Auserwählte ist, und eine Menge Arbeiter. Im späteren Spielverlauf wird sich eine Krisensituation am Weinberg abspielen.

Der Mondberg

Dieser Berg wird zu Beginn des Spieles für dich noch nicht zu erreichen sein. Die Brücke, die zu der Bergspitze führt, auf der ein Restaurant platziert ist, benötigt einige Reparaturen, damit sie wieder passierbar wird.

Oben auf der Bergspitze findest du außerdem eine Sauna, aber um diese zu benutzen, muss die Brücke zuerst wieder begehbar gemacht werden.

Dein Pferd und der Zimmermann

Dein Ziel ist es, ein eigenes Haus zu bauen, doch dazu benötigst du viel Gold und fast genauso viel Holz. Das Bauen überlässt du dem Zimmermann, doch der hat gesalzene Preise, und außerdem musst du ihn mit deinem eigenen Holz versorgen. Nachfolgend bekommst du einen Einblick in die Arbeitskosten des Zimmermannes.

Küche	5000,- Gold – 450 Stück Holz
Badezimmer	3000,- Gold – 300 Stück Holz
Treppe	1500,- Gold – 150 Stück Holz
Gewächshaus	30000,- Gold – 580 Stück Holz
Balkon	7000,- Gold – 350 Stück Holz
Kinderbett	1000,- Gold – 200 Stück Holz

Du musst jeden Tag viel Geld verdienen und außerdem diese Holzstümpfe zerkleinern, damit eines Tages das gesamte Haus fertiggestellt sein wird.

5. Der Lösungsweg

Das erste Jahr Frühling

Dies ist die richtige Jahreszeit, um mit dem Bestellen der Felder zu

beginnen. Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern, die Bienen arbeiten emsig, also ein großartiger Zeitpunkt für das Ausbringen der Saat. Natürlich wird es auch an einigen Tagen regnen, außerdem gibt es für diese Jahreszeit einen speziellen Veranstaltungskalender:

1. Tag	Die Arbeit beginnt
8. Tag	Saatfest
16. Tag	Anmeldefrist für das Pferderennen
17. Tag	Frühlingsrennen
18. – 22. Tag	Stimmabgabe für die Blumenprinzessin
23. Tag	Frühlingsblumen-Fest

Je nach Jahreszeit wirst du die verschiedensten Feldfrüchte einsäen können, die du im Blumenladen erwerben kannst. Im Frühling hast du die Auswahl zwischen:

KOHL

Saatkosten	200,- Gold
Verkaufspreis	90,- Gold
Wachstum	7 Tage

KARTOFFELN

Saatkosten	200,- Gold
Verkaufspreis	80,- Gold
Wachstum	6 Tage

RÜBEN

Saatkosten	200,- Gold
Verkaufspreis	60,- Gold
Wachstum	4 Tage

Außer diesen Feldfrüchten kannst du auch noch andere Gewächse in der Umgebung finden, je nach Jahreszeit variieren auch diese.

BEEREN

Verkaufspreis 40,- Gold

MEDIZINISCHE KRÄUTER

Verkaufspreis 70,- Gold

ESSBARE KRÄUTER

Verkaufspreis 30,- Gold

Täglich

Denke daran, dass du alles regelmäßig wässerst und dich gut um deine Saat kümmerst, außer an den Festtagen, dann wirst du am Ende des Frühlings eine super Ernte einfahren.

Erster Tag

An diesem Tag beginnt das Spiel. Dein Großvater ist nicht mehr da, und die Farm gehört dir. Der Bürgermeister wird dir anbieten, dich herumzuführen. Falls du dazu keine Lust hast, kannst du dir jederzeit die Karte anschauen.

Gleich an diesem Tag wirst du mit der Arbeit anfangen. Zuerst wirst du das Farmland säubern und von den Steinen, dem Unkraut und dem Holz befreien. Danach suchst du dir eine geeignete Stelle und bestellst das Land, indem du mit deiner Hacke ein Gitter (3x3) festlegst, wo du dann die Saat einbringst.

Laufe zu Lillias Laden, dort findest du immer die jeweiligen Samen, die zu dieser Jahreszeit zur Auswahl stehen. Allerdings wirst du immer nur ein Paket kaufen können. Du musst selber entscheiden, welche Samen du kaufst.

Nachdem du die Samen gekauft hast, solltest du sie schnell aussäen.

8. Tag – Saatfest

Dieses Fest wird vom Besitzer des Ladens für Tränke ausgerichtet. Sein Enkel wird die Saatballons mitbringen, die auf ein Zeichen hin von den Bewohnern losgelassen werden und mit dem Wind wegfliegen. An diesem Tag kannst du mit vielen Dorfbewohnern sprechen.

16. Tag – Anmeldeschluss für das Pferderennen

Falls du dein Pferd beim Rennen laufen lassen möchtest, musst du es bis zu diesem Tag angemeldet haben.

17. Tag – Frühlingsrennen

Falls du dein Pferd für das Rennen gemeldet hast, kannst du:

- Medaillen kaufen und sie auf andere Pferde setzen – die gute alte Pferdewette.
- mit dem Pferd das Rennen bestreiten und noch viele Medaillen zusätzlich gewinnen, falls dein Pferd gewinnt.

Falls dein Pferd nicht beim Rennen startet, kannst du:

- Medaillen kaufen und sie auf andere Pferde setzen.

Nach dem Rennen kannst du all deine Medaillen in Gold umtauschen lassen. Deine Chancen stehen besser, wenn du an den Rennen teilnimmst, außerdem macht es viel Spaß.

18. – 22. Tag – Stimmabgabe für die Blumenprinzessin

Die Wahl zur Frühlingsprinzessin steht an. Falls du wählen möchtest, begibst du dich zum Dorfplatz und gibst dort deine Stimme für diejenige ab, die deiner Meinung nach Blumenprinzessin werden soll.

Wenn du möchtest, wird der örtliche Botaniker (Popuris Vater) zu dir kommen und dich an die Wahl erinnern.

23. Tag – Frühlingsblumen-Fest

Dieses Fest läutet das Ende des Frühlings ein. Du solltest mit allen Menschen auf diesem Fest sprechen. Sobald die Blumenprinzessin mit

ihren Freundinnen auf dem Fest auftaucht, spreche mit dem Bürgermeister und suche dir eine Tanzpartnerin.

Du hast den Frühling erfolgreich zu Ende gebracht, es folgt der Sommer.

Sommer

Im Sommer benötigen deine Feldfrüchte mehr Zeit, um zu wachsen, aber dafür kannst du mehrmals ernten. Nachfolgend siehst du den Veranstaltungskalender für den Sommer:

1. Tag	Feuerwerk
9. Tag	Gemüsefest
17. Tag	Glühwürmchenfest
24. Tag	Seefest

Auch in dieser Jahreszeit stehen verschiedene Samensorten zur Auswahl:

TOMATEN

Saatkosten	300,- Gold
Verkaufspreis	100,- Gold
Wachstum	9 Tage

MAIS

Saatkosten	300,- Gold
Verkaufspreis	100,- Gold
Wachstum	13 Tage

Es gibt im Sommer auch einige wild wachsende Pflanzen, mit denen du Gold verdienen kannst.

TROPISCHE FRÜCHTE

Verkaufspreis	40,- Gold
---------------	-----------

WALNÜSSE

Verkaufspreis 70,- Gold

Täglich

Vergiss nicht, deine Pflanzen jeden Tag zu gießen und dich gut um sie zu kümmern. Im Sommer finden viele Feste statt, am besten erledigst du deine Arbeit tagsüber, dann kannst du abends deinen Spaß haben.

1. Tag – Feuerwerk

Heute ist ein sehr anstrengender Tag für dich. Zuerst musst du so viele Felder wie möglich bestellen und dir danach die Samen kaufen. Diesmal kannst du mehrere Pakete kaufen; du musst selber entscheiden, wie viele du möchtest. Nachdem du dann die Aussaat gemacht hast, musst du deine Felder nur noch einmal bewässern. Wenn du fertig bist, dürfte es schon fast dunkel sein. Begib dich zu einem Platz, von dem aus du dir das Feuerwerk anschauen möchtest, und genieße den Sommerabend.

9. Tag – Gemüsefest

Bei diesem Fest hast du die Wahl, entweder aktiv daran teilzunehmen oder als Preisrichter zu fungieren. Wenn du am Fest teilnehmen möchtest, musst du eine Gemüsesorte mitbringen, die du geerntet hast. Kommst du mit leeren Händen zum Fest, wirst du automatisch Preisrichter.

Auf dem Fest solltest du wieder mit allen Leuten sprechen. Nach einer Weile wird dann der Bürgermeister den Gewinner bekannt geben. Viel Glück!

17. Tag – Glühwürmchenfest

Das Fest findet nachts am Strand statt. Um daran teilzunehmen, benötigst du eine Laterne, die du in Ricks Werkzeuginnen erhältst.

Gehe mit deiner Laterne zum Strand, laufe dort ein wenig herum und rede mit den Dorfbewohnern und dem Bürgermeister. Nach einer Weile werden alle Laternen angezündet und ins Wasser geworfen, das ist in diesem Dorf so Tradition.

24. Tag – Seefest

Ein sehr spaßiges Fest – bei dem Wettkampf soll der beste Schwimmer gekürt werden. Auch dieses Fest wird am Strand gefeiert. Der Unterschied zum Glühwürmchenfest besteht darin, dass das Seefest tagsüber gefeiert wird.

Nimmst du daran teil und gewinnst zufällig, erhältst du eine Trophäe für den ersten Platz. Du bekommst eine Anleitung, wie du zu schwimmen hast. Im Wettbewerb mit den anderen Schwimmern wird dann festgestellt, ob du der beste Schwimmer bist.

Es geht weiter mit der nächsten Jahreszeit.

Herbst

Im Herbst wird es des öfteren regnen, so dass du die Felder nicht selbst bewässern musst. Das Besondere an dieser Jahreszeit ist die Tatsache, dass im Spiel die Tage im Herbst genauso lang sind wie im Sommer, du hast tagsüber also die gleiche Zeit zur Verfügung, um deine Arbeiten zu erledigen. Der herbstliche Veranstaltungskalender:

4. Tag	Kuhfestival
12. Tag	Erntefest
20. Tag	Eierfest
23. – 27. Tag	Brückenreparatur
27. Tag	Anmeldeschluss für das Pferderennen
28. Tag	Pferderennen

Die neue Jahreszeit bringt auch neue Arten von Samen, die du in Lillias Blumenladen kaufen kannst:

AUBERGINE

Saatkosten	300,- Gold
Verkaufspreis	80,- Gold
Wachstum	7 Tage

ERDBEEREN

Saatkosten	500,- Gold
Verkaufspreis	150,- Gold
Wachstum	6 Tage

Du hast richtig geraten, auch im Herbst findest du wieder wild wachsende Pflanzen an den verschiedensten Stellen:

WILDE TRAUBEN

Verkaufspreis	40,- Gold
---------------	-----------

PILZE

Verkaufspreis	70,- Gold
---------------	-----------

GIFTIGE PILZE

Verkaufspreis	30,- Gold
---------------	-----------

Im Herbst kannst du außerdem angeln gehen. Nachfolgend ist aufgelistet, was du für deinen Fang erhältst:

Kleine Fische	30,- Gold
Mittlere Fische	100,- Gold
Große Fische	180,- Gold

Täglich

Vergiss auch im Herbst nicht, regelmäßig deine Feldfrüchte zu gießen, es sei denn, es regnet. Durch den vielen Regen kannst du in dieser Jahreszeit ein wenig ausspannen und dich mehr darauf konzentrieren, Holz für den Winter zu hacken und eine Frau zu umwerben. Pflanze

einfach etwas Mais an und kümmere dich darum. Falls dein Konto nur wenig Gold aufweist, musst du dich etwas intensiver um die Pflanzen bemühen.

4. Tag – Kuhfestival

Wenn du Kühe züchtest, kann heute dein Glückstag sein, denn auf diesem Fest wird derjenige ausgezeichnet, der die Kuh besitzt, welche die beste Milch gibt. All deine Arbeit mit den Kühen hat sich gelohnt, wenn du einen Preis gewinnst.

Gehst du ohne Kuh zu dem Fest, wirst du automatisch zu einem der Preisrichter, welche die Kühe der Gegend begutachten.

12. Tag – Erntefest

Ein spaßiges Fest, zu dem du nichts mitbringen musst. Du läufst nur herum und redest mit den Dorfbewohnern. Elli wird dir einen Kuchen anbieten, in dem sich vielleicht eine Münze befindet. Danach kannst du dir eine Tanzpartnerin aussuchen.

20. Tag – Eierfest

Dieses Fest kann man mit einer Ostereiersuche vergleichen. Der Bürgermeister zeigt dir ein farbiges Ei, anschließend sucht jeder im Dorf danach. Findest du das Ei, erhältst du als Preis eine Kraftbeere.

23. – 27. Tag – Brückenreparatur

An diesem Tag arbeiten alle Handwerker an der Brücke. Wenn du möchtest, kannst du ihnen helfen. Für jeden Tag erhältst du 1000,- Gold, das sind insgesamt 5000,- Gold für die Reparaturtage. Dazu kommt, dass du an diesen Tagen schon um 15.00 Uhr Feierabend hast.

27. Tag – Anmeldeschluss für das Pferderennen

Heute kannst du dich zum herbstlichen Pferderennen anmelden. Dein Pferd ist in der Zwischenzeit gewachsen, deshalb solltest du daran teilnehmen.

Ein Farmer wird zu dir auf den Hof kommen und dich fragen, ob du am Rennen teilnehmen möchtest. Du kannst ihm dann deine Antwort mitteilen. Vergiss nicht, dass die Anmeldung unbedingt am 27. Tag erfolgen muss.

28. Tag – Pferderennen

Falls du aktiv teilnimmst, wirst du in der Lage sein zu wetten und mit deinem Pferd das Rennen zu bestreiten. Falls nicht, kannst du eben nur auf die anderen Pferde wetten. Zu diesem Zeitpunkt solltest du anfangen, etwas von deinem Gold zu sparen, um deinem Pferd einen Stall zu kaufen. Viel Glück beim Rennen!

Der Herbst ist vorbei, und es ist Zeit für den Winter.

Winter

Der Winter ist mit Kälte und Schnee gekommen. In dieser Jahreszeit kannst du nichts auf dem offenen Land anbauen, aber falls du dir ein Gewächshaus hast bauen lassen, kannst du trotz des schlechten Wetters einen Ernteertrag einfahren. Besitzt du zu diesem Zeitpunkt kein Gewächshaus, bleibt dir nichts anderes übrig, als in der unterirdischen Mine zu arbeiten. Nachfolgend findest du wieder einen Veranstaltungskalender.

10. Tag	Erntedankfest
8. – 30. Tag	Mine für die Öffentlichkeit zugänglich
12. – 16. Tag	Arbeiten an der Bergquelle
18. Tag	Anmeldeschluss für das Hunderennen
19. Tag	Hunderennen
24. Tag	Sternennacht
27. Tag	Geisterfest
30. Tag	Silvester

Besitzt du ein Gewächshaus kannst du jede Samensorte aussäen, die du möchtest. Steht auf deinem Land kein Gewächshaus, oder wenn du

einfach keine Lust verspürst, in dieser Jahreszeit etwas zu pflanzen, dann kannst du in den unterirdischen Tunneln der Mine nach Mineralien graben. Dabei findest du vielleicht folgende Dinge:

EISENSTEIN

Verkaufspreis 100,- Gold

MONDSTEIN

Verkaufspreis 500,- Gold

BLAUER STEIN

Verkaufspreis 700,- Gold

SELTENE MINERALIEN

Verkaufspreis 1000,- Gold

Täglich

Wie schon erwähnt, kannst du dich entweder um die Pflanzen in deinem Gewächshaus kümmern, oder in den Minen dein Glück versuchen.

10. Tag – Erntedankfest

Viele andere Farmer und auch einige Frauen werden an diesem Tag vorbeikommen und dir Essen bringen. Genieße diesen Tag mit deinen Freunden und natürlich mit den Damen.

8. – 30. Tag – Mine für die Öffentlichkeit zugänglich

Die Mine wird am 8. Tag des Winters geöffnet und erst wieder am Monatsende geschlossen. Du hast die Möglichkeit, in der Mine eine Vielzahl von Mineralien auszugraben, die du dann Gewinn bringend verkaufen kannst.

12. – 16. Tag – Arbeiten an der Bergquelle

Erinnerst du dich noch an die Brückenarbeiten? Diese Arbeit ist so

ähnlich. Die Handwerker arbeiten an der Bergquelle und könnten deine Hilfe gut gebrauchen. Du hast die Möglichkeit, an allen fünf Tagen mitzuarbeiten. Du bekommst 1000,- Gold für jeden Tag. Nutze diese Gelegenheit, um etwas Geld nebenbei zu verdienen.

18. Tag – Anmeldeschluss für das Hunderennen

Merke dir dieses Datum, wenn du vorhast, deinen Hund beim Hunderennen starten zu lassen.

19. Tag – Hunderennen

Das Hunderennen läuft genauso ab wie das Pferderennen. Läuft dein Hund im Rennen, kannst du nicht nur Medaillen auf andere Hunde setzen, sondern auch noch etwas Extra-Geld gewinnen. Du brauchst deinen Hund bei dem Rennen nicht zu steuern, er läuft von ganz alleine, und du kannst in aller Ruhe zuschauen.

Fütterst du deinen Hund vor dem Rennen, sind seine Chancen zu gewinnen um einiges besser.

24. Tag – Sternennacht

Diesen Tag wirst du mit einer deiner Freundinnen verbringen, die du an den verschiedensten Plätzen findest:

Maria – findest du in der Kirche

Elli – findest du in der Kirche

Ann – findest du in der Kirche

Popuri – findest du im Wald

Karen – findest du am Strand

Du solltest den Tag mit der Frau verbringen, die du schon umworben hast.

27. Tag – Geisterfest

Durch dieses Fest, das bei Nacht stattfindet, sollen alle bösen Geister vertrieben werden. Falls du dir im Keramikgeschäft eine Okarina

gekauft hast, kannst du sie mitbringen und mit den anderen zusammen Musik machen, falls nicht, kannst du immerhin noch zusehen.

30. Tag – Neujahr

Du hast dein erstes Jahr vollendet – ob mit Erfolg oder ohne, lag ganz in deiner Hand. Viel Arbeit liegt hinter dir, also feiere das neue Jahr. Jetzt liegt es an dir, ob du nur noch ein Jahr weitermachst oder dich dazu entscheidest, noch mehrere Jahre zu durchlaufen. Vergiss nicht, du kannst immer noch heiraten und Kinder bekommen, wenn du das möchtest.

6. Gemüsesorten und anderes

Nachfolgend kannst du dir noch einmal die Liste ansehen, welche Pflanzen zu welcher Zeit wachsen und welchen Gewinn sie einbringen.

Frühling:

KOHL

Saatkosten	200,- Gold
Verkaufspreis	90,- Gold
Wachstum	7 Tage

KARTOFFELN

Saatkosten	200,- Gold
Verkaufspreis	80,- Gold
Wachstum	6 Tage

RÜBEN

Saatkosten	200,- Gold
Verkaufspreis	60,- Gold
Wachstum	4 Tage

BEEREN

Verkaufspreis	40,- Gold
---------------	-----------

MEDIZINISCHE KRÄUTER

Verkaufspreis 70,- Gold

ESSBARE KRÄUTER

Verkaufspreis 30,- Gold

Sommer:**TOMATEN**

Saatkosten 300,- Gold

Verkaufspreis 100,- Gold

Wachstum 9 Tage

MAIS

Saatkosten 300,- Gold

Verkaufspreis 100,- Gold

Wachstum 9 Tage

TROPISCHE FRÜCHTE

Verkaufspreis 40,- Gold

WALNÜSSE

Verkaufspreis 70,- Gold

Herbst:**AUBERGINEN**

Saatkosten 300,- Gold

Verkaufspreis 80,- Gold

Wachstum 7 Tage

ERDBEEREN

Saatkosten 500,- Gold

Verkaufspreis 150,- Gold

Wachstum 6 Tage

WILDE TRAUBEN

Verkaufspreis 40,- Gold

PILZE

Verkaufspreis 70,- Gold

GIFTIGE PILZE

Verkaufspreis 30,- Gold

Winter:

EISENSTEIN

Verkaufspreis 100,- Gold

MONDSTEIN

Verkaufspreis 500,- Gold

BLAUER STEIN

Verkaufspreis 700,- Gold

SELTENE MINERALIEN

Verkaufspreis 1000,- Gold

7. Rezepte

Die nachfolgenden Rezepte sind dazu gedacht, deine Freude am Spielen zu vermehren. Sie bringen dich nicht weiter, und du verdienst kein Gold damit, sie sind ausschließlich "Just for fun".

Maisteigtaschen

Bringe etwas Mais zu Anns Vater.

Beerenwein

Bringe eine der VeryBerries zu Kai, dem lila Kerl auf Karens Weinberg.

Aubergine mit Misosoße	Gebe der Hebamme eine Aubergine.
Erdbeerwurst	Gebe dem kleinen dunkelhaarigen Jungen einige Erdbeeren.
Tomatenreis	Bringe eine Tomate zu Karens Mutter.
Pilzrisotto	Gebe dem Zimmermann einen normalen Pilz.
Sesam-Löwenzahn-Gemüse	Gebe dem Besitzer des Souvenirladens eine medizinische Pflanze.
Misosuppe	Bringe essbare Kräuter zum Besitzer des Trankgeschäftes.
Gefülltes Omelett	Gebe Anns Bruder viele deiner Eier.
Milchtee mit Zimt	Bringe Milch zum Bäcker.
Misosuppe mit Rosenkohl	Gebe dem Mediziner viele deiner essbaren oder medizinischen Kräuter.
Brotpudding	Bringe Elli etwas Milch.
Erdbeersekt	Gebe Karen einige Erdbeeren.
Gekochte Muscheln mit Wein	Bring einige wilde Trauben zu Karens Vater.
Scharfer Wein	Gebe dem Barman eine rote Beere.
Kräuterreiskuchen	Gebe der alten Frau im Restaurant auf der Bergspitze einige Kräuter.
Cremiger Rübeintopf	Bringe eine Rübe zur Frau des Bürgermeister.
Rüben/Kohl-Konfitüre	Gebe dem Chinesen auf dem Mondberg etwas Kohl.
Erdbeermarmelade	Bringe Erdbeeren zu Popuri.
Kartoffelbrei	Bringe eine Kartoffel zu Ann.
Tomatencremesuppe	Gebe dem Spediteur in der Bar eine Tomate.
Tomatensuppe	Gebe dem Pfarrer eine Tomate
Maisnudeln	Gebe Popuris Vater etwas Mais.
Frittierte Kartoffeln/Schinken	Bringe eine Kartoffel zum Bürgermeister.
2x gekochtes Tomatengemüse	Bringe eine Tomate zu Popuris Mutter.
Knobi-Kartoffelfleisch	Gebe dem Briefträger eine Kartoffel.

Gegrillte Forelle mit Käse

Gefüllter Fisch mit Pilzen
Frittierter Fisch

Walnusskuchen

Kartoffelpfannkuchen

Jagdtée

Gebe dem Zimmermann, der an der heißen Quelle auf dem Mondberg steht, einen großen Fisch.

Bringe einem Zimmermann einen Pilz.
Bringe dem Fischer und seiner Frau einen großen Fisch.

Gebe der alten Frau im Schaukelstuhl eine Walnuss.

Gebe dem kleinen Mädchen May eine Kartoffel.

Bringe ein Ei zu Cliff.

8. Geheimnisse und Tipps

a) Rede mit dem Barmann und vergiss nicht, ihm etwas mitzubringen, dann wird er dir wahrscheinlich eine Flasche Wein geben, die Karens Großmutter selbst gemacht hat. Anschließend gehst du zu den Erntefeën, die dir die Geschichte vom Geisterbaum erzählen werden. Diesen Baum findest du am Weinberg. Du kannst ihn erwecken, indem du dich auf die Brücke stellst, von dort aus ein Stück irgendeiner Gemüsesorte in den Teich links neben dem Haus des Zimmermanns wirfst und dabei auf A drückst. Eine Frau wird erscheinen und dir einen Wunsch erfüllen. Verlange von ihr, dass sie den schlafenden Baum wecken soll, und beobachte, was passiert.

b) Du kannst auf den Baum in der Nähe der Höhle klettern. So gelangst du auf die Bergspitze, noch bevor die Brücke repariert wird.

c) Im Winter kannst du den Stein auf der anderen Seite des zugefrorenen Teichs zerschlagen, und du erhältst eine Kraft-Nuss.

d) Bürste deine Pferde und Kühe jeden Tag.

e) Gewinnst du beim Kuhfestival, wird deine Milch zu Spezial-Milch.

- f) Die blaue Feder findest du in Ricks Werkzeugladen. Diese Feder benötigst du, um bei der Dame deines Herzens um ihre Hand anzuhalten.
- g) Im dritten Sommer kommt dein Vater dich besuchen. Du kannst dann entscheiden, ob du weiterspielen möchtest oder nicht.
- h) Je mehr du im Laufe des Jahres trinkst, desto größer ist deine Ausdauer auf den verschiedenen Festen.
- i) Du kannst deinen Hund trainieren, indem du nach ihm pfeifst, dich dann auf dein Pferd setzt und losreitest. Er wird dir folgen und so seine Ausdauer verbessern.
- j) Krafnüsse bekommst du
- auf der Farm
 - beim Stein am Teich
 - von der Wasserfee am Bergsee
 - in der Mine
 - gegen Bezahlung auf dem Blumenfest
 - als Gewinn beim Eierfest.

9. Kraftbeeren

Diese Beeren findest du an den verschiedensten Stellen:

- a) Im Winter gehst du zu dem zugefrorenen Teich neben dem Zelt des Fischers und schlägst mit dem goldenen Hammer einmal auf den großen Stein.
- b) Behandle alle drei Erntefeen ausgesprochen gut.
- c) Kaufe eine beim Blumenfest.
- d) Gewinne das Eierfest.

10. Verbesserungen an deinem Haus

Dein Haus wird durch solche Verbesserungen größer und schöner, außerdem macht es viel mehr Eindruck auf die Damenwelt.

Gewächshaus – 30.000,- Gold/580 Stück Holz

Du kannst darin über 24 dieser 3x3 großen Gitter anlegen, wobei 7 davon an der Wand liegen. Hier kannst du jede Art von Feldfrucht anbauen, die du möchtest, außer normalem Gras. Der Regen und die Kälte können deiner Ernte im Gewächshaus nichts anhaben, und nur ein Erdbeben kann die Wände deines Gewächshauses zerstören. Nur in diesem Gebäude kannst du Erdbeeren anpflanzen.

Küche – 5.000,- Gold/450 Stück Holz

Wenn du Elli heiraten möchtest, musst du diese Küche bauen lassen. Sie besitzt einen Kühlschrank, in dem du alles außer Eiern und Milch aufbewahren kannst. Außerdem gibt es von der Küche aus eine Verbindung zum Badezimmer.

Badezimmer – 3.000,- Gold/300 Stück Holz

Dieses Badezimmer verfügt über eine Badewanne, in der du all deine Energie, die du während eines harten Tages verbrauchst, zurückgewinnen kannst. Besitzt du keine Küche mit direktem Zugang zum Badezimmer, führt vom Hauptraum aus eine Tür nach draußen, von dort gelangst du dann ins Bad.

Treppe – 1.500,- Gold/150 Stück Holz

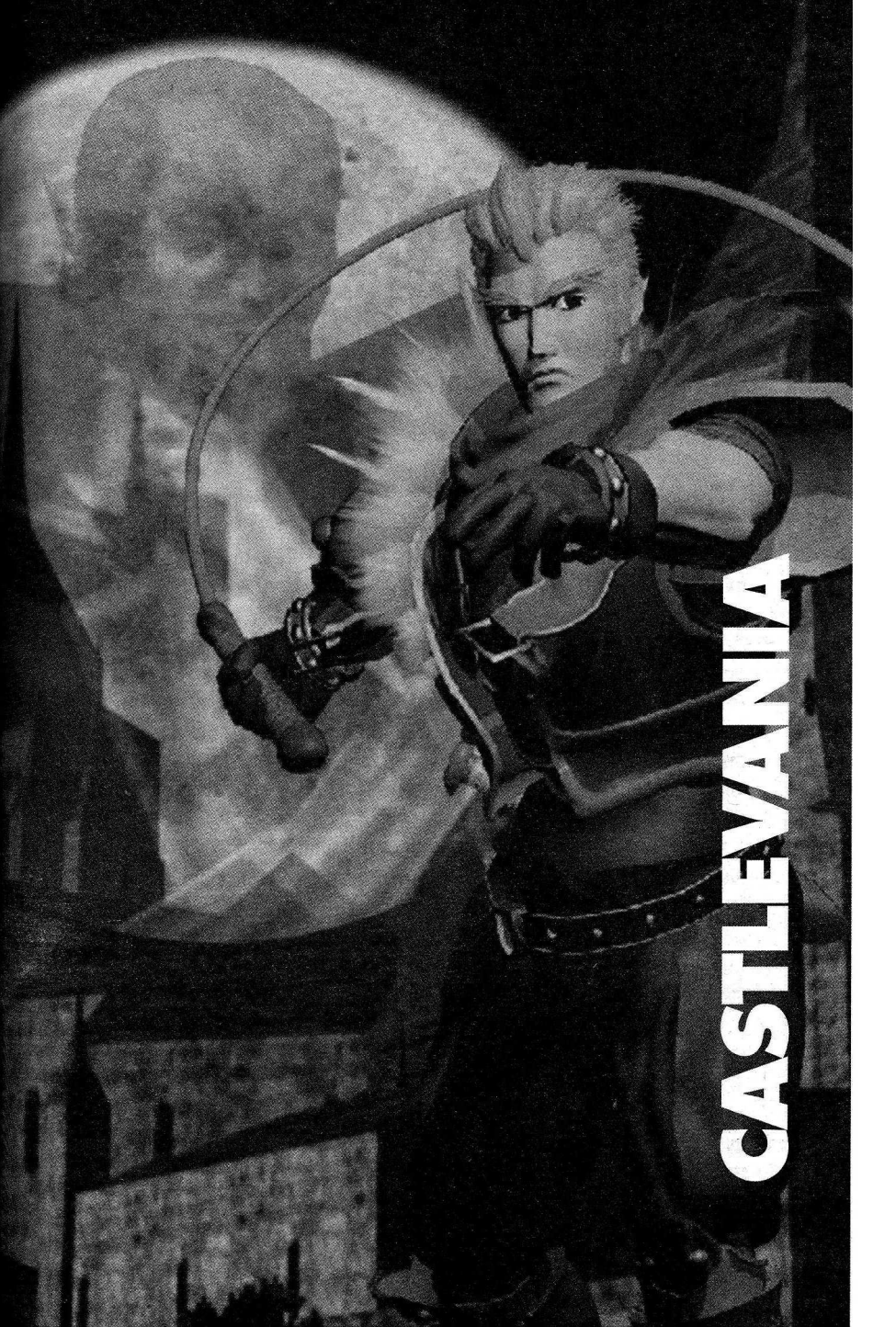
Stellt eine Verbindung zum Dachboden her.

Terrasse – 7.000,- Gold/350 Stück Holz

Es ist einfach schön, eine Terrasse zu besitzen.

Kinderbett – 1.000,- Gold/100 Stück Holz

Brauchst du, wenn du ein Kind haben möchtest.



CASTLEVANIA

CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS

Foggy Lake

Das Abenteuer beginnt, wenn du das von Nebel umhüllte Schiff erreichst. Um zu überleben, musst du meisterhaft springen und klettern können.

Das Hauptdeck

Nach der Einführung ins Spiel, geht es mit Cornells Reise über die Wellen los, zu einem Schiff. Klettere an Bord. Zerstöre die zwei Fackeln mit den roten Flammen.

Laufe die Treppen hoch und springe auf das lose Brett an Deck. Ändere den Winkel der Kameraeinstellung, um so von deinem Standpunkt aus einen guten Blick auf den Mastbaum zu haben. Nimm Anlauf und springe von der Planke auf die Plattform des Mastbaumes. Stelle dich neben die verlängerte Planke, die aus der Mastspiere hängt und auf das Heck des Schiffes zeigt. Springe und ziehe dich hoch. Nun laufe zum Hauptdeck. Springe auf die erste Plattform, bevor du dich auf das Deck herunterlässt.

Wenn du das Hauptdeck erreicht hast, zerschlage die Fässer auf beiden Seiten der Treppe. Laufe zu den Fässern in der Deckmitte. Sobald du dich einem von ihnen näherst, tauchen Eidechsenmänner auf dem Deck auf. Wenn du die Kerle getötet hast, benutze deine magischen Kräfte, um die drei Fässer zu zerstören, die sich auf halben Weg auf dem Hauptdeck befinden.

Breche die Fässer nahe der Kiste auf. Nun laufe hinüber zur anderen Seite des Schiffes, wo du eine Tür und ein weiteres Fass entdeckst. Die Tür ist verschlossen. Renne zur Kiste, die herausgerutscht ist, und springe darauf. Dann springe hoch auf das Oberdeck. Sobald du das Oberdeck erreicht hast, laufe hinüber zu dem weißen Juwel, um dein Weiterkommen zu speichern.

Das Oberdeck

Fässer befinden sich in drei von vier Ecken auf dem Oberdeck, und jedes beinhaltet einen roten Juwel. Mach dich auf und sammle die roten Juwelen ein, doch halte die Augen auf nach den Geistern. Die Geister kannst du mit einem einzigen Schuss niederstrecken, doch sie können auch hinter dir auftauchen. Also halte die Augen offen. Laufe hinüber zu der einzelnen Kiste und klettere hinauf. Von dort aus kannst du über zwei Kisten auf das Fass gelangen. Zerschlage es. Nun springe weiter auf die Planke, die aus dem Mastbaum hervorsteht, und ziehe dich hoch. Gehe vorsichtig zum Ende der Spiere. Springe aus dem Stand zu den zwei anderen Kisten hinüber.

Laufe zum Mastbaum und stelle dich vor den Hebel. Packe ihn, und du wirst gefragt, ob du den Mastbaum bewegen willst. Bestätige dies, und der Mastbaum dreht sich. Ziehe dich hoch zu der hervorstehenden Planke, dann überquere die Mastspiere und setze im Lauf zu einem Sprung zur Spiere an, die aus dem zweiten Mastbaum hervorsteht. Renne zu den Netzen und lege die Fackel frei. Du findest ein gebratenes Hühnchen. Nun kehre zurück zur Mitte des Mastbaumes und betätige den Hebel. Und wieder dreht sich der Mastbaum.

Ziehe dich auf die Beplankung hoch, richte deinen Blick nach achtern und springe hinüber, um die Fackel freizulegen. Sie enthält den Deck-Schlüssel. Springe zurück zum ersten Mastbaum und lasse dich hinunter zur niedrigeren Mastplattform. Springe hinauf zu der Planke, die mit der Spiere verbunden ist und auf das Heck des Schiffes zeigt. Gehe weiter ins Nichts. Eine unsichtbare Spiere wird dich hier zum Vordermast bringen!

Sobald du den Vordermast erreicht hast, wirst du drei Fackeln finden. Lasse dich schrittweise zum Hauptdeck hinabfallen. Laufe zu der verschlossenen Tür, die du schon früher gesehen hast. Weil du den Schlüssel besitzt, wird sich die Tür automatisch öffnen. Gehe in den engen Flur, der hinter der Tür liegt. Ein weißer Juwel liegt rechts, aber bevor du das Spiel sicherst, wird ein Skelett in einem hölzernen Fahrstuhl auftauchen. Du brauchst lediglich einen oder zwei Treffer, um

es zu töten. Speichere den Spielstand und betrete den Fahrstuhl. Du fährst ins Schiff hinunter.

Die Frachtraum

Der Fahrstuhl hält in einer anderen Halle und aus mit Knochen gefüllten Kisten steigen Skelette heraus, die dich angreifen. Doch am schlimmsten ist, dass dich am Ende der Halle ein Eidechsenmensch erwartet und Säure spuckt. Nachdem du dich um ihn gekümmert hast, gehe und öffne das Fass, das sich auf der Türseite befindet, die der Eidechsenmann bewacht hatte. Öffne die Tür und gehe in den Frachtraum hinein. Dort werden noch mehr Eidechsenmänner auf dich warten. Ducke dich hinter den Mastbäumen und Kisten, um dich vor dem einen zu schützen, der Säure spuckt. Und vergiss nicht, auf deine Gesundheit zu achten.

In dem Moment, in dem du den letzten Echsenmenschen gestoppt hast, verkündet ein ominöses Quietschen die Ankunft einer Riesenkrabbe. Die Kreatur haut augenblicklich ein Loch ins Schiff und schlägt dich aufs Deck. Wasser dringt in den Frachtraum ein. Laufe zu der einzelnen Kiste, springe darauf und von ihr hinüber zu den Schiffsplanken. Laufe diese hinunter, bis du eine schwingende Laterne siehst. Warte solange, bis die Laterne aus dem Weg gependelt ist, dann springe im Lauf hinüber zur nächsten Planke. Von dort kannst du zu einem Stoß Kisten mit zwei Fässern springen. Dann springe links auf die Planke und bahne dir danach deinen Weg zur Wand am anderen Ende.

Eine lange Planke steht aus der rechten Wand hervor. Springe hinüber zu ihr und laufe ins Licht. Du wirst es gerade schaffen, das Schiff zu verlassen, bevor es sinkt. Speichere beim weißen Juwel auf der Kiste, auf der du stehst.

Das Seeungetüm

Hier solltest du keine großen Faxen machen, sondern den direkten und offensichtlichen Weg zum Pier einschlagen, der mit Trümmern übersät ist. Laufe auf den Schatz zu, der in der Ferne am Pier funkelt. Du musst dafür auf einige schwimmende Planken und Kisten springen, aber du

kannst es zum Pier schaffen, wo ein roter Juwel, ein gebratenes Huhn und eine Axt auf dich warten. Wenn du vom Pier mit dem Schatz springst und ein wenig den langen Pier entlanggehst, wird ein Seeungetüm aus den Wellen auftauchen.

Das Seeungetüm startet zwei Angriffe. Es packt dich, schleudert dich auf den Grund, und es spuckt Wasser auf den Pier und hebt dich dadurch in die Luft. Um es zu schlagen, laufe vor und zurück über den Pier und schleudere Äxte nach ihm. Nachdem du das Seeungetüm bezwungen hast, verlässt du den Abschnitt über das Ende des Piers. Dort wirst du in den nächsten Level gelangen, den Forest of Silence.

The Forest of Silence

Der Pier

Sichere beim weißen Juwel, dann gehe den Pier entlang. Komische Wesen springen auf dich zu und greifen dich an. Der einfachste Weg, sie niederzustrecken, ist indem du wartest, bis sie sich im Sprung unmittelbar vor dir befinden. Dann feuere auf sie. Zwei Fackeln befinden sich entlang des Piers. Eine riesige Steinstufe ist in der Nähe. Springe hinüber zu der ersten Steinstufe. Du wirst weitere Stufen sehen, die in einiger Entfernung nach oben führen. Also nimm dir Zeit und arbeitete dich hinauf, springe zur nächsten Plattform, wenn du am äußersten Rand der vorherigen stehst. Schließlich bist du oben, wo ein hölzerner Pfeil den Weg weist, dem du folgen musst.

Laufe den Weg hinunter, bis du zwei große Holztüren erreichst, die ein Wappen tragen. Wenn du versuchst, die Türen zu öffnen, wird ein Zeichen darauf erscheinen und andeuten, dass das Wappen die Tür versiegelt. Trete zurück und spreng die Türen auf.

Das Riesenskelett, Runde 1

Du wirst deine besten Kampfsergebnisse erzielen, wenn du dich dicht beim Riesenskelett bleibst. Es wird niemals seine knöchernen Keulen heben, um auf dich einzuhämmern, stattdessen wird es vielmehr auf

den Boden stampfen und dadurch mehr Skelette herbeirufen. Die normalen Skelette erweisen sich eher als Nervensägen denn als Bedrohung. Puste sie einfach weg, wenn sie dir zu nahe kommen, aber folge vor allem dem gigantischen Skelett.

Schließlich rennt das gigantische Skelett weg. Wenn es erst einmal zur Klippe hinübergesprungen ist, wird eine Steinbrücke hinuntergelassen. Bei der Überquerung erwartet dich ein weißer Juwel. Laufe hinüber und speichere den Spielstand. Ein Hof mit einer Statue befindet sich in der Mitte der nächsten Sektion. Zerspreng die Statue, und ein riesiger Stein fällt von ihr ab. Stelle dich vor die Statue und lese die Inschrift. Die Statue weist dir den Weg, den du schließlich einschlagen musst. Zunächst jedoch musst du eine Reihe von Hebeln ziehen und einige gefährliche Sprünge absolvieren.

Laufe links durch den Ausgang mit dem weißen Juwel und springe hinüber zu der Plattform. Von der Plattform springe weiter auf die zwei Säulen. Zwischen ihnen steht eine kleinere Säule mit einem Hebel. Ziehe den Hebel. Sobald du den Hebel gezogen hast, wird ein Wer-Tiger auftauchen. Zwei oder drei gute Treffer werden ihn töten, er wird dir einen Sack mit Gold zurücklassen und ein Power-Up.

Kehre zu der Statue zurück und laufe durch das offene Tor gegenüber von dem Weg, den du gekommen bist. Renne den Weg hinunter, und du wirst einige merkwürdige Gesellen erblicken, die dir aus lauter Freude über das unerwartete Treffen entgegenspringen. Nahe am Ende des Weges wirst du eine Fackel finden, in der sich eine Axt befindet. Bei der Fackel wirst du eine Grube finden und links davon einen Hebel, der dich in die Mitte der steinernen Plattform bringt. Lasse noch die Finger vom Hebel. Weiter geht's, hinter der ersten Steinterrasse liegt eine andere Steinterrasse mit einem Hebel. Begebe dich dort hinüber. Ignoriere zunächst die Stufen, die zur Klippe führen. Ziehe diesen zweiten Hebel und begeben dich schnell wieder hinüber zur ersten Terrasse.

Ziehe den ersten Hebel und laufe dann zurück zum Eingang des Gebiets. Zwei Plattformen haben sich aus der Grube erhoben. Sie werden nicht lange dort stehen, also setze dich schnell in Bewegung.

Springe mit Anlauf auf die erste. Sobald du dich auf die erste Plattform gezogen hast, springe zur nächsten und danach mit einem weiteren Sprung in das dahinter liegende Gebiet.

Renne den Weg hinunter, halte dabei Ausschau nach Gegnern, und du gelangst zu zwei Plattformen, die auf Säulen in der Mitte eines Abgrundes stehen. Springe zu den Plattformen und dann zu dem kurzen Weg mit einem Hebel und einem weißen Juwel. Sichere das Spiel und ziehe den Hebel.

Kehre auf dem Weg zurück, den du gekommen bist. Eine neue Fackel ist am Ende des Pfades erschienen. Zerschlage sie, um ein Power-Up zu erhalten. Dann bemerkst du, dass die Plattform verschwunden ist. Du musst statt dessen die Stufen hinunterlaufen. Das Spiel schaltet automatisch auf Auto View um, was dir beim Navigieren auf den Stufen helfen wird. Unten wirst du zwei Plattformen finden. Springe über sie hinweg, um zur gegenüber liegenden Treppe zu gelangen. Bewege dich schnell, weil Eidechsenmenschen die unangenehme Eigenschaft besitzen, gerade dann aufzutauchen, wenn du nahe am Wasser bist.

Du wirst nur auf eine knifflige Stelle treffen – einen Sprung, der es erfordert, dass du auf einer Platte das Wasser überquerst und zurückkehrst zur Klippe, um auf die nächste Treppe zu springen. Wenn du oben angekommen bist, springe in die Grube und laufe hinüber, um geradewegs auf einen Felsvorsprung zu springen. Sei vorsichtig in der Grube, denn du wirst dort voraussichtlich auf kleine Vampire treffen. Sie sollten ganz einfach mit einem Schuss erledigt sein, aber lasse sie nicht zu dicht an dich heran – sie sind richtige Blutsauger. Ziehe dich hoch und laufe zur zweiten Terrasse mit dem Hebel.

Klettere hinter dem Hebel die Treppe hinunter. Nahe dem Treppenfuß wirst du ein auffälliges Muster auf den Steinen entdecken. Schieße zweimal darauf, und es wird sich öffnen, um einen geheimen Tunnel freizugeben. Dieser Tunnel ist randvoll mit kleinen Vampiren und explodierenden Skeletten, aber mache dir keine Sorgen, denn sie schleppen haufenweise Schätze mit sich und die meisten von ihnen werden dich mit Taschen voll Gold belohnen, wenn du sie weggepustet hast.

Trete aus dem Tunnel heraus, und du befindest dich gegenüber einer kleinen Insel mit einem Hebel. Bereite dich sorgsam auf den Sprung vor. Sobald du es auf die Insel geschafft hast, ziehe den Hebel. Wehre die Eidechsenmenschen ab, halte dich dabei deutlich fern vom Rand der Insel, da sie dich mit einem Schlag ins tödliche Wasser bringen. Nimm einen weiteren Anlauf, um zu der Treppe gegenüber der Insel zu springen, und klettere dann die Treppe hinauf.

Oben auf der Treppe siehst du drei Skelette auf Speeren aufgespießt, und zwei Fackeln flackern in der Nähe einer Grube. Hinter ihnen befindet sich ein weißer Juwel und eine geöffnete Tür. Speichere beim weißen Juwel und kehre dann zurück. Überprüfe deine Gesundheit und springe in die Grube.

Ein Werwolf taucht in der Grube auf. Benutze eine Distanzwaffe, um ihn niederzustrecken, und wenn er dir zu nahe kommt, laufe davon. Lasse es nicht zu, dass er um dich herumhetzt und dich von der Seite angreift. Wenn du ihn getötet hast, hinterlässt er dir drei Taschen mit Gold und ein gebratenes Hähnchen. Zwei Ausgänge führen aus der Grube. Klettere über den rechten hinauf und folge ihm. Du erreichst einen anderen Weg, auf dem einige Körper herumliegen.

Laufe den Pfad hinunter, an den Körpern vorbei, und du gelangst in ein Mausoleum. Laufe herum zur Rückseite, dann ziehe dich an der Wand hinauf und falle hinein.

Im Mausoleum befinden sich zwei Särge. Manchmal befinden sich in den Särgen Schätze, und manchmal sind dort glühende rote Skelette drin. Du wirst es wissen, wenn du sie beinahe bezwungen hast, denn dann färben sie sich von Rot zu Weiß. Öffne immer nur einen Sarg, sonst könnten dich die roten Skelette in die Zange nehmen!

Du findest es möglicherweise knifflig, in die Särge zu springen und die Beute zu kriegen, doch erinnere dich daran, dass du lediglich neben dem Schatz stehen musst, um ihn aufzusammeln. Du brauchst dafür nicht in den Sarg zu klettern. Wenn du den Schatz eingesammelt hast, klettere die Treppe hinauf und drücke die Tür auf. Gehe nach links, und du gelangst zu einem Punkt, wo du ein weiteres Mausoleum und einen weißen Juwel sehen wirst. Sichere das Spiel und hüpf ins andere

Mausoleum. Drei weitere Särge befinden sich darin. Töte die Skelette, nimm den Schatz und kehre zu der geöffneten Tür zurück.

Das Riesenskelett, Runde 2

Sobald du zurück durch die Tür kehrst, erscheint das kampfbereite Riesenskelett. Es kann giftige Dämpfe ausstoßen, und es kann in die Luft springen, um dann mit enormer Kraft aufzustampfen.

Bleibe in Bewegung, feue und jage den Kerl. Springe in die Luft, sobald du siehst, dass er mit beiden Füßen auf den Boden kommt – das Zeichen dafür, dass er gleich seine Stampf-Attacke ausführen wird. Wenn seine Knochen anfangen zu funkeln, wird er gleich giftige Dämpfe ausstoßen. Springe unter ihn, kurz bevor er ausatmet, und du wirst davor bewahrt, verletzt zu werden. Früher oder später wirst du das Riesenskelett dann bezwungen haben.

Laufe zum Ausgang, und das Spiel übernimmt wieder die Steuerung. Cornell begibt sich zum Schloss.

The Castle Wall

Der Mondturm

Nachdem Ortega abhaut, speicherst du beim weißen Juwel. Du wirst zwei Türen sehen, aber du kannst nur eine davon öffnen. Während der Nacht kannst du nur die Tür öffnen, auf der ein Mond abgebildet ist, und während des Tages nur die, die ein Sonnensymbol trägt. Dieser Führer rät dir, bei Nacht zu starten.

Hinter der Mondtür liegt eine schmale Plattform. Du kannst nur einen Weg begehen. Also bereite dich auf den ersten Sprung vor und nimm Anlauf, um auf die Plattform zu gelangen, die aus der Wand hervorsteht. Dort angekommen, nimm erneut Anlauf, um über die nächste Spalte zu springen. Laufe danach zur Treppe, die dahinter liegt, und renne hinauf.

Oben wirst du einige normal aussehende Wege entdecken. Lass dich dadurch nicht täuschen! Springe im Lauf darauf, halte dich dabei möglichst dicht an der Wand. Sobald du gelandet bist, springe erneut.

Springe weiter, bis du das Gebiet überquert hast, sonst bricht der Boden unter dir weg.

Renne die nächste Treppe hinauf, aber stoppe rechtzeitig ab, bevor du zu weit gehst, denn eine scheußliche Klinge fällt von oben auf dich herab. Warte, bis sie eingezogen wird, und trete hinüber in den Aufprallbereich der Klinge. Nun schaue hoch. Du musst einen weiteren Sprung machen, doch kurz danach abbremesen, oder du wirst direkt in einen rotierenden Stein laufen, der mit Stacheln an der Unterseite präpariert ist.

Warte, bis die Stacheln wieder am Boden sind, und renne über den Block. Halte rechtzeitig an, bevor in der nächsten Sektion das Fallbeil von der Decke heruntersaut. Dahinter erwartet dich eine weitere Treppe, die es zu erklimmen gilt. Dort gibt es keine Fallbeile, aber dafür stößt du auf vier sich drehende Steinblöcke mit Stacheln an der Unterseite.

Rechts von diesen abgestürzten Blöcken ist ein Felsvorsprung mit einer Fackel, die aus der mittleren Säule ragt. Du musst versuchen, auf den ersten Block zu springen, und wenn du darauf landest, dich knapp am Rand festklammern. Mache einen Sprung zum Block, gleich nachdem er sich überschlagen hat, und bewege dich schnell zu dem grauen Stein dahinter.

Beobachte die Drehungen der Blöcke für einen Moment, bis du ein Gefühl dafür hast, wie lange sie für ihre Drehung brauchen. Warte, bis der dir am nächsten liegende Block dir seine sichere Seite zugewandt hat, und stelle dich auf seinen äußersten Rand. Schaue hinüber zum zweiten Block in der Reihe, und sobald der dritte dir seine sichere Seite zeigt, springe hinüber. Dann springe schnell über den vierten Block zu dem sicheren grauen Stein. Bei der nächsten Treppe fehlt das Mittelstück. Mache dich bereit und springe hinüber. Ziehe dich hinauf, sobald du das andere Ende erreicht hast, dann setze deinen Weg mit dem nächsten Sprung fort.

Hinter dem Fallbeil wirst du zwei Mahlsteine sehen. Beobachte sie für eine Zeit und warte solange, bis der hintere Stein dir gerade seine sichere Seite zuwendet. Für einen Moment zeigt dir auch der nähere

Stein seine sichere Seite. Springe schnell über den ersten zum dahinter liegenden und lande danach hinter den beiden Steinen.

Bevor du die grüne Treppe betrittst, solltest du wissen, dass sie aus vier Segmenten mit Stacheln am Boden besteht, die sich umdrehen, sobald du einen Fuß darauf setzt. Du kannst die Stellen sicher passieren, wenn du so schnell wie eben möglich darüber rennst. Halte am nächsten Treppenabsatz an.

Springe hinüber zum grauen Stein vor dir, doch zuerst pustest du den Dämonenschädel weg. Dann springe zum Treppenabsatz dahinter. Du erreichst die letzte Treppe im Mondturm. Laufe hinauf und öffne oben die Tür.

Trete in den oberen Raum des Mondturmes. Schau dich um. Hinter dir befindet sich ein kleines rechteckiges Gebilde aus roten Backsteinen. Klettere auf das Backsteingebilde. Lasse dich hinunter ins Hauptschoss und gucke dir die Maschine an. Daneben wirst du einen Holzpfosten mit einem Hebel finden. Wenn du diesen berührst, wirst du gefragt, ob du das Gerät bedienen möchtest. Bestätige dies, und eines der Tore in der Burgmauer öffnet sich, während sich ein anderes schließt. Gehe hinüber zu dem weißen Juwel und sichere dein Weiterkommen.

Laufe hinüber zur Fackel am steinernen Fenstersims. Du kannst diese Fackel eigentlich nicht zerstören, aber schau hinunter auf die darunter liegende Ebene. Du möchtest sicher zu dem Haufen grüner Knochen hinüberspringen. Stelle dich in die Nähe der grünen Knochen. Skelette werden vom Boden auferstehen und sich permanent erneuern. Laufe in den Bereich der Plattform, welcher von dem grünen Knochenhaufen am weitesten entfernt ist, und lasse dich am Rand hinunter.

Zwischen den Türmen

Du erreichst eine Reihe von Ebenen, die beide Türme miteinander verbinden. Du wirst hier einen Goldschatz finden und zudem einen endlosen Nachschub an Skeletten. Wenn du dich auf der ersten Ebene bewegst, achte auf die vielen Löcher im Boden.

In der Mitte der Ebene befindet sich, umgeben von Löchern, eine zerbrochene Säule mit einem Power-Up darauf. Stelle dich neben den

Knochenhaufen nahe bei der Säule, dann warte solange, bis du ein Skelett weggepustet hast, und springe auf die Säule. Von hier aus wirst du keine Schwierigkeiten haben, dich hochzuziehen. Schau dich um, und du wirst die Plattform sehen, von der aus du dich heruntergelassen hast, sowie eine weitere. Diese führt zum Ausgang aus dem Sonnenturm, aber du kannst von deiner Position aus nicht dorthin gelangen. Springe zurück zur Hauptgebiet dieser Ebene.

Suche eine Stelle, von der aus du die Ebene unter dir gut einsehen kannst, und lasse dich herunter. Auf einer Seite der nächsten Ebene wirst du einen Dämonenschädel antreffen. Töte ihn schnell. In dem Regal hinter dem Schädel liegt ein glitzerndes Objekt. Ziehe dich hoch auf das Regal und sammle den Windenhebel ein.

Nun schau dir den übrigen Bereich an. Du wirst eine Fackel finden, die ein Kreuz trägt, und rechts auf der anderen Seite der Wand eine Öffnung für den Windenhebel im Boden. Sobald du die Fackel zerstört hast, lasse dich nieder zum Loch. Du musst zurück in den Durchgang mit der Sonnen- und Mondtür. Speichere beim weißen Juwel und schau dir den Bereich an, der sich nun vor dir auftut. Dort ist nicht viel zu sehen, außer zwei Säulen und zwei Fackeln, die eine Axt und einen Reinigungskristall verbergen. Wenn du bereits ein Kreuz besitzt, gehe hinüber zur Sonnentür.

Der Sonnenturm

Öffne die Tür zum Sonnenturm und trete in den Raum mit den zwei Fackeln. Versuche gar nicht erst, diese zu zerstören, weil du es nicht schaffen wirst. Laufe hinüber zur Treppe, die sich weit auf der anderen Seite des Raumes befindet. Gehe hinauf. Oben auf der Treppe lauert ein Dämonenschädel auf dich. Schlage ihn nieder, bevor er dich verbrennt. Entsorge ihn durch eine undichte Stelle im Boden. Springe dann darüber und laufe zur nächsten Treppe.

Oben auf der Treppe werden dich ein oder zwei Fledermäuse angreifen. Töte sie, bevor sie dir zu nahe kommen, dann schau auf die sich bewegende grüne Plattform. Warte so lange, bis sie dir nahe ist, und betrete sie dann. Sobald die grüne Plattform sich der anderen Seite

nähert, entdeckst du unterhalb eine glühende Fackel. Trete schnell an den Rand und gehe hinüber zur Fackel. Du landest auf einer engen versteckten Plattform. Lasse dich auf die Hauptebene hinunterfallen und erklimme erneut die Treppe.

Einmal auf der grünen Plattform, bleibst du darauf, bis du die andere Seite erreichst. Springe dann hinüber und gehe die nächsten Treppen hoch. Ein anderer Dämonenschädel erwartet dich oben. Rücke ihm auf die Pelle und töte ihn. Halte Ausschau nach dem Fallbeil, das sich eben dort von der Decke niedersenkt, wo du den Drachenkopf erblickt hast. Warte, bis sich das Fallbeil in Gang setzt, und trete in den Aufprallbereich. Hinter dem Fallbeil wirst du eine sich bewegende Plattform sehen. Springe darauf, dann, sobald sie sich nahe am nächsten Felsvorsprung befindet, springe hinüber. Laufe die nächsten Treppen hinauf. Dort wird dich ein weiterer Dämonenschädel erwarten. Töte ihn und mache dich auf zur nächsten Plattform dahinter.

Springe auf die sich bewegende Plattform, und wenn diese nahe am nächsten Felsvorsprung ist, springe im Lauf auf die nächste Plattform. Doch renne nicht weiter, sobald du gelandet bist. Laufe die nächste Treppe hinauf und erledige wieder einen Dämonenschädel.

Du wirst auf ein weiteres Fallbeil treffen, eben dort, wo der Dämonenschädel war. Warte, bis es sich hebt, und trete in den Aufprallbereich. Dahinter befindet sich eine weitere sich bewegende Plattform. Gehe vor, wie du es mit der vorherigen Plattform gemacht hast: Warte zunächst, bis sie ganz nahe bei dir ist, und springe dann darauf. Wenn sie sich dem nächsten Felsvorsprung nähert, springe im Lauf hinüber. Stoppe sofort ab, sobald du darauf gelandet bist, um ein weiteres riesiges Fallbeil zu umgehen, das auf dich hinuntersausen würde. Wenn sich das Fallbeil hebt, stürze daran vorbei und laufe zur letzten Treppe. Dort ist eine Fackel mit einem weißen Juwel. Speichere das Spiel.

Überprüfe deine Gesundheit und öffne die Tür. Mache schon einmal dein Testament, weil dir hinter der Tür ein Drache entgegentreten wird.

Der Drachen

Steuere auf das braune Ziegelgebilde zu, das sich oben an der Treppe befindet. Stelle dich nun auf die Rückseite des Gebildes, ziele auf das Untier und eröffne das Feuer. Hier oben kann dich das Biest nur schwer attackieren, sofern du dich vom Rand fernhältst.

Wenn erste Kopf genug Schaden genommen hat und abstirbt, hinterlässt er eine Reihe verschiedener Goodies. Du kannst sie erlangen, ohne irgendwelchen Schaden durch den zurückgebliebenen Kopf zu erleiden. Einige Sachen werden allerdings verschwinden, noch bevor du sie alle einsammeln kannst.

Wenn der zweite Kopf geschädigt ist, liefert er ebenfalls Schätze, die schwer zu ergreifen sind. Wenn du eine Menge Gesundheit übrig hast, könntest du hinunterspringen und die Schätze einsammeln. Ansonsten solltest du damit warten, bis du den Drachen getötet hast, weil er dir noch mehr Schätze zurücklassen wird.

Nachdem der Drachen getötet worden ist, kannst du alle Schätze einsacken. Dann laufe zum Pfahl und berühre ihn. Dir wird als erstes erzählt, dass du alle geöffneten Augenlider schließen musst. Das heißt im Klartext: Du musst erneut den Mondturm erklimmen, um dort den Hebel zu aktivieren. Wenn dich darauf das Spiel fragt, ob du den Hebel in Gang setzen willst oder nicht, antwortest du mit Ja. Berühre den Pfahl erneut, und du wirst gefragt, ob du das Gerät betätigen willst. Sage Ja. Beide Türen unterhalb schließen sich jetzt.

Gehe nach rechts zu der Seite, an der sich der Fenstersims befindet, und lasse dich hinunter. Du wirst dich auf einem offenen Felsvorsprung mit einer abgebrochenen Säule, einem weißen Juwel und einem Knochenhaufen wiederfinden. Speichere beim weißen Juwel und nimm dich danach der Skelette an, die vom Knochenhaufen aufsteigen.

Lasse dich auf der rechten Seite des Felsvorsprungs nahe der Wand hinunter. Erneut landest du im Bereich zwischen den beiden Türmen, doch dieses Mal beginnst du an einer anderen Seite. Möglicherweise findest du es zunächst etwas unüberschaubar. Erarbeite dir den Weg zurück, bis du die Ebene mit der Sonnen- und der Mondtür erreichst. Achte dabei sowohl auf die Löcher im Boden als auch auf die Skelette.

Speichere beim weißen Juwel und gehe durch die Mondtür in den Mondturm. Wenn es Tag ist, benutze eine Mondkarte.

Nun mache dich einfach auf nach oben in den Mondturm, um dort die Winde zu betätigen. Dafür musst du die gleichen Taktiken anwenden, die bereits vorher beschrieben worden sind. Speichere oben beim weißen Juwel im Turm den Spielstand. Kehre um und speichere beim weißen Juwel am Fuß des Turmes. Du wirst sehen, dass beide Türen sich geöffnet haben. Gehe hindurch, und du gelangst direkt in den nächsten Level, die Villa.

The Villa Innenhof

Die Türen sind verschlossen, und die Lage ist zunächst ruhig, bis ein Paar dreiköpfige Hunde zur Schlacht heranstürmt. Du kannst sie mit drei bis vier Treffern erledigen, insbesondere wenn du dafür Weihwasser oder ein Kreuz zur Hand hast. Rechts leuchten Fackeln auf und weisen auf eine Tür, aber gehe jetzt noch nicht dorthin. Ein dreiköpfiger Hund taucht auf. Die Türen öffnen sich, doch warte einen Moment... zwei weitere dreiköpfige Hunde greifen dich an.

Der Himmel verdunkelt sich und prophezeit den Angriff eines schlankeren, aber fieseren dreiköpfigen Hundes. Erledige ihn, sobald er auf dich losstürzt, sonst spuckt er Feuer und wird unsichtbar, während er seine Attacken auf dich fortsetzt. Nachdem du ihn getötet hast, wird sich der Himmel aufklaren.

Laufe durch die Türen und halte an, um das Roastbeef auf dem Boden aufzuheben. Gehe weiter zum zweiten Paar Türen und dann in den eigentlichen Innenhof. Skelette werden dich augenblicklich angreifen. Weiche ihnen aus und gehe zu dem weißen Juwel im Grab. Speichere den Spielstand. Springe aus dem Grab in die Ecke, wo sich ein altes kreuzförmiges Etwas aus dem Boden erhebt. Laufe diagonal über den Innenhof, am Springbrunnen vorbei und springe dann über den Zaun. Erschlage jedes Skelett und jeden Geist, der sich dir in den Weg stellt.

Schaue dir die Grabsteine aus der Nähe an. Der Stein, der am äußersten Rand des Zaunes steht, trägt eine Inschrift über eine Säule, die unter dem Springbrunnen ruht. Laufe zu dem Grabstein in der Nähe des weißen Juwels und lies die Inschrift. Du wirst über einen Schalter informiert und gefragt, ob du diesen aktivieren möchtest. Stimme zu. Nun gehe hinüber zum Springbrunnen, wo du zwei dicht beieinander stehende Grabsteine siehst. Schaue auf den linken. Lege den Schalter auf dem Grabstein um.

Gehe zu dem rechten Grabstein und lies die Inschrift. Du wirst einen weiteren Schalter finden. Lege diesen um. Laufe nun links vom Grabstein auf die Villa zu. Hinter einem Steinzaun befindet sich ein weiterer Grabstein. Du kannst diesen beschädigten Grabstein nicht lesen, aber er besitzt einen Schalter. Lege ihn um. Hinter dir erhebt sich gleich neben dem Springbrunnen eine Säule in die Luft. Laufe hinüber und ziehe dich hoch auf die Säule. Von der Säule aus kannst du die Spitze des Springbrunnens erreichen, und dort wirst du jede Menge Schätze finden.

Ziehe dich hoch auf die Spitze des Springbrunnens und schaue sie dir an. Lasse dich herunter und gehe zum weißen Juwel. Speichere das Spiel. Du musst nun die Villa betreten.

Das Heckenlabyrinth

Öffne die Türen, die in die Villa führen. Eine große Eingangshalle erstreckt sich vor dir. Steige noch nicht die Treppen hoch und gehe auch nicht unter ihnen hindurch. Schaue dich um und zerstöre alle Leuchter. In den Leuchtern findest du vier rote Juwelen und zwei Säcke Gold. Überprüfe deine Gesundheit. Gehe entweder die Treppen hoch oder gehe unter ihnen her. Ziemlich bald triffst du auf einen Vampir!

Ziele und strecke ihn so schnell wie eben möglich nieder. Lasse ihn nicht zu nahe kommen, oder er wird sich anschicken, bei dir Blut zu saugen. Mit einigen guten Treffern erledigst du ihn. Nachdem du den Vampir geschlagen hast, gehe zur Tür an der rechten Wand und öffne sie. Du kommst in einen Raum mit einem weißen Juwel und einem Leuchter. Nimm die Tür, die am weitesten entfernt liegt.

Betrete das Heckenlabyrinth. Ein verschlossenes Eisentor befindet sich links von dir, und du hörst Maschinengeräusche. Sobald du dieses Tor öffnest, findest du die Erklärung für den Lärm: Skelett-Biker!

Du triffst auf zahlreiche Feinde. Skelett-Biker hängen oftmals im Hauptgang ab, und sie lieben es, dich zu überfahren oder dich im Vorbeifahren zu schlagen. Das beste für dich ist es, sie ein- oder zweimal zu schlagen, wenn sie in deiner Nähe sind, danach solltest du über sie hinwegspringen. Wenn du erst einmal hinter ihnen bist, benutze den Zielknopf, um sie wieder zu finden. Dann jage ihnen nach und schlage sie, bis du sie zerstört hast.

Gelegentlich wirst du einem Skelett-Biker mit einem Maschinengewehr im Beiwagen begegnen. Um zu vermeiden, von ihm damit angegriffen zu werden, bewege dich von einer Seite auf die andere, wenn er sich dir nähert, oder springe in die Luft. Der Typ mit dem Maschinengewehr kann deinen Bewegungen nur sehr langsam folgen, und du kannst möglicherweise seinen Angriffen ausweichen.

Dreiköpfige Hunde lauern im Labyrinth auf dich, aber bei deiner ersten Stippvisite, kämpfst du nur gegen einen, der hinter dem Busch nahe der Tür im Hauptgang herausstürzt. Wenn du dich in die Nähe der ersten Treppe wagst, um das Labyrinth erneut zu betreten, wirst du möglicherweise auf einen weiteren dreiköpfigen Hund am Fuß der Treppe stoßen.

Schlangen lauern nahe beim Zaun in der oberen linken Ecke der Karte und der angrenzenden Umgebung. Wenn du ein Zischen hörst, schaue dich um. Schlangen treten in der Regel in Gruppen von zwei und mehr Tieren auf. Weil sie springen können und sich bösartig an dich heften, sobald sie dich beißen, versuche, auf Distanz zu bleiben. Ein guter Schlag tötet viele der Schlangen. Wenn es passieren sollte, das sie sich an dir festbeißen, setze eine Nahattacke gegen sie ein.

Schmutzige Kerle lieben ebenfalls die Gegend beim Zaun. Sie tauchen auf, um dich mit Kieselsteinen und Dreckklumpen zu bewerfen. Du kannst ihnen entgehen, indem du ein paar Schritte zurückweichst oder einfach über sie hinwegspringst.

Studiere die Karte. Um weiterzukommen, musst du die Wappenhälfte B und den Schlüssel für den Rosengarten erlangen, nicht zu vergessen ein bisschen Gold. Du findest die Wappenhälfte B oben, am Ende der ersten Treppe, in der Nähe des Zentrums des Labyrinths. Den Schlüssel für den Rosengarten und etwas von dem Gold findest du in Urnen versteckt. Zerschlage sie, um sie zu öffnen. Verschwende keine Zeit beim Versuch, die Vasen auf beiden Seiten der Urnen zu zerschlagen – du kannst sie nicht zerbrechen.

Die zweite Etage

Sobald du den Schlüssel für den Rosengarten und die Wappenhälfte B gefunden hast, laufe zurück in die Villa, durch die Tür, die du beim ersten Mal zum Verlassen des Orts benutzt hast. Speichere beim weißen Juwel. Betrete den Hauptraum und gehe die große Treppe hoch. Überprüfe die Ecken des Balkons und breche die zwei Vasen auf. Die eine enthält einen roten Juwel und die andere den Schlüssel für die Archive. Drehe um und wende dich dem Kronleuchter zu, der oberhalb der Treppe hängt. Mach das Teil fertig!!!

Öffne die einzige Tür auf dem Balkon. Du trittst in einen kleinen Gang mit Blick auf die Hecken. Laufe zu der Tür, die am weitesten entfernt liegt. Weil du den Schlüssel für den Rosengarten im Labyrinth aufgesammelt hast, öffnet sich die Tür. Trete in den Raum dahinter ein.

Nun hast du den Rosengarten betreten. Stelle dich so hin, dass du auf die Rosen blickst, die eine Säule gegenüber des Eingangs umgeben, und warte auf den Sonnenaufgang. Kurz nach 6.00 Uhr am Morgen erblüht eine rote Rose. Strecke deine Hand danach aus, um sie zu berühren, und du erhältst den Dornenschlüssel, der dir Einlass in den eingefriedeten Bereich im Heckenlabyrinth gewährt. Verlasse den Rosengarten durch die andere Tür, und du kommst am Fuß der Treppe, in der Nähe des Kronleuchters heraus. Gehe die Treppe hoch. Halte dich links und öffne die erste Tür.

Cornell trifft auf einen alten Mann, der seine Frau auffordert, ihn durch die Tür hineinzulassen – aber in Wirklichkeit ist dies kein Mann, es ist Master Oldrey, der Vampir! Sobald Oldrey sich dazu entschließt,

aus dir ein nettes Lunch-Paket zu machen, musst du auf Distanz bleiben. Um dir selbst die beste Chance gegen Oldrey zu geben, solltest du dich nach oben orientieren. Renne zum Bett in die Ecke und ziehe dich hoch. Von dort kannst du den Vampir ungestraft angreifen. Nachdem er genug Schaden abbekommen hat, verwandelt er sich in eine Fledermaus. Gebe der Fledermaus ein oder zwei weitere Treffer, und sie stirbt, dabei hinterlässt sie dir einen mickrigen Sack mit Gold.

Gehe zur Tür, die er zu öffnen versucht hat, und öffne sie. Mary wartet im Raum dahinter. Bevor du eintrittst, plaudere mit ihr und greife dir den Schlüssel vom nahe stehenden Tisch. Dieser Schlüssel öffnet die andere Heckentür. Mary erweckt den Eindruck, dass sie die Hoffnung aufgegeben hat, und sie bittet dich nur noch, ihrem Sohn Henry zu helfen, den du durch das östliche Tor des Labyrinths zum Wald bringen sollst. Du findest ihn versteckt im Garten. Mary gibt dir den Kupferschlüssel, wenn du Henry in Sicherheit gebracht hast. Kehre zurück zum Gang.

Lasse die nächste Tür im Augenblick aus. Gehe statt dessen zur Tür, die dahinter liegt. Auf dem Weg dahin springt ein Ritter aus dem bunten Glas, um mit dir zu kämpfen. Drei Schläge sollten reichen, um ihn zu erledigen, und er wird dich anständig mit einen Haufen roter Juwelen belohnen.

Du kannst nun die Tür ungehindert öffnen. Ein großer Raum befindet sich dahinter auf der anderen Seite. Die Vasen zwischen den Couchen enthalten den Schlüssel für die Vorratskammer und ein gebratenes Hühnchen. Die goldene Doppeltür an einem Ende des Raumes führt zur Treppe. Nimm das Hühnchen und den Schlüssel, danach kehre zurück in den Gang.

Gehe zu der Tür zwischen dem Geisterzimmer und dem Raum, in dem du mit Oldrey gekämpft hast. Mit dem Schlüssel für die Vorratskammer lässt sie sich problemlos öffnen. Drinnen findest du eine Statue, die dich reinigt, sobald du sie berührst, sowie einen weißen Juwel. Sichere den Spielstand. Gehe zum Ende des Ganges und biege nach rechts ab. Auf dem Weg läufst du an zwei bunten Glasfenstern vorbei und triffst dabei auf mindestens zwei Ritter.

Erinnere dich, dass das Geisterzimmer drei Türen besitzt. Die Tür nach dem zweiten Geisterzimmer führt zu drei Räumen, die das Archiv beherbergen. In einem der Räume findest du eine Vase mit Blumen, die dich reinigen, wenn du sie berührst. Dahinter entdeckst du einen Raum, in dem du Oldreys Tagebuch finden wirst, das dir den Kniff verrät, wie man die Säule beim Springbrunnen aus der Versenkung holt. Gehe hinein oder laufe einfach ins Geisterzimmer und verlasse es durch die goldene Doppeltür.

Du stehst oben auf der Treppe. Laufe die Treppe hinunter, und du wirst ein Paar Türen, einen weißen Juwel, eine Rüstung und eine Schriftrolle sehen. Noch ehe du fortschreiten kannst, macht dich der Computer mit Renon, dem Dämonen, bekannt. Sobald er erscheint, greife ungehemmt zur Schriftrolle und kaufe etwas von ihm. Vergesse dabei nicht, beim weißen Juwel zu speichern. Laufe durch die Doppeltür hinaus.

Du bist erneut außerhalb der Villa und mit dem Gesicht dem Haupteingang des Heckenlabyrinths zugewandt. Renne hinunter und öffne die Tore.

Henry und das Heckenlabyrinth

Du kannst nun Zutritt zu einem weiteren Bereich des Heckenlabyrinths erhalten. Als erstes solltest du den roten Juwel und etwas Weihwasser einsacken, die in einem Teil des neuen Bereichs zu finden sind.

Nun laufe in den eingefriedeten Bereich, öffne das Tor und zerschlage die vier Fackeln. Drei von ihnen beinhalten rote Juwelen und der andere eine Rosenbrotsche. Versichere dich, dass du zuerst diese Gegenstände erlangst, bevor du die Brücke zu Henry überquerst!

In dem Moment, in dem du die Brücke überquerst und durch den Bogen gehst, um Henry zu treffen, siehst du Henry, der von einem Frankenstein ähnelnden Gärtner mit Kettensäge verfolgt wird. Henry schafft es zu dir und spricht kurz mit dir. Nachdem du geredet hast, blitzen eine lange Reihe von Anweisungen quer auf dem Bildschirm auf. Der Gärtner, der aussieht wie Frankenstein, folgt euch, und du musst dich zwischen ihn und Henry stellen. Henry trägt nur ein bisschen Schaden, also bewache ihn sorgfältig.

Der Gärtner kann dir nicht durch die Tür folgen, die nahe der Brücke ist, deshalb wird er um das Labyrinth rennen und dich nahe der Stelle einholen, wo manchmal die drei gestapelten Dämonenschädel lauern. Wenn du das Tor erreichst, schickt Cornell Henry durch den Wald. Nun laufe durch den nächsten Ausgang und speichere beim weißen Juwel, der sich entlang des Weges befindet. Gehe hinaus in den Innenhof und klettere auf den Springbrunnen. Berühre ihn, und das Spiel wird dich fragen, ob du die Rosenbrotsche einsetzen willst. Stimme zu, und du erhältst die Wappenhälfte A.

Gehe zurück in die Villa und sage Mary Hallo. Sie wird erfreut sein, von dir zu hören, dass du ihr Kind gerettet hast und dir den Kupferschlüssel aushändigen. Kehre zurück zum Labyrinth und zur Kupfertür. Du wirst wahrscheinlich erneut mit einem Buntglas-Ritter zusammenstoßen.

Wenn du zum Labyrinth zurückkommst, erwartet dich wieder der Gärtner. Laufe zur Kupfertür und öffne sie mit deinem Schlüssel. Sobald du hinter der Tür bist, springe in den Schacht, klettere die Brücke hoch, springe darüber und folge dem Schacht zu einem geheimen Bereich mit einer Fackel, die Roast Beef beinhaltet. Gehe über die Brücke, zerschlage die Fackel und sammle die Heilmittelampulle ein. Überprüfe deine Gesundheit, iss das kleine gebratene Hühnchen, wenn du es gebrauchen kannst, und speichere beim weißen Juwel.

Berühre die Vorderseite des Gebäudes. Cornell fügt die zwei halben Wappen an der freien Stelle zusammen, und du kannst die Tür öffnen. Schreite in die Tiefen der Gruft hinunter.

Die Gruft

In der Gruft wird sich dir schon recht bald ein gewisser Gilles de Rais vorstellen, und er ist auf dein Blut aus. Glücklicherweise solltest du mittlerweile ja eine Menge roter Juwelen, kleines Dankeschön an die Buntglas-Ritter, besitzen, und du solltest zudem eine gute Waffe und einen Reinigungskristall haben. Außerdem hast du sehr viel Raum, um in der Gruft zu manövrieren, und dieser wird dir während des Kampfes von Nutzen sein.

Halte Abstand zwischen dir und Gilles de Rais, indem du auf ihn Feuerst. Dann, sobald du kannst, laufe zum Sarg und stelle dich darauf. Von hier aus kannst du ihn relativ sicher attackieren. Nachdem du ihm all seine Gesundheit genommen hast, hat Gilles de Rais noch ein paar Takte zu erzählen.

Du findest sechs Laternen, die an den Wänden der Gruft hängen. Sobald du von den Laternen bekommen hast, was du wolltest, gehe zum Sarg, um ihn aufzubrechen. Drinnen entdeckst du einen Geheimgang. Springe hinein, und du gelangst in den nächsten Level, The Outer Wall.

The Outer Wall Sprünge ins Ungewisse

Du erreichst die Außenmauer. Bevor du beim weißen Juwel speicherst, breche die Fackeln auf, die sich vor und hinter dir befinden. Speichere und gehe dann durch die Tür. Laufe nicht zu schnell hindurch, weil gleich hinter der Tür eine tödliche Falle liegt.

Folge dem steinernen Gang. In dem Moment, in dem du um die Ecke biegst, siehst du, dass du durch einen Sprung einen Stein, der vor dir an der Wand liegt, ergreifen kannst. Springe auf die Plattform vor dir. Von dort siehst du den Stein, der aus der Wand ragt. Springe, um ihn zu erlangen.

Du findest insgesamt drei Steine, die aus der Wand ragen. Springe hinüber zu allen dreien. Du musst dich dann hinaufziehen, um in Sicherheit zu gelangen. Wenn du den dritten und letzten Stein erreichst, siehst du einen schmalen Felsvorsprung zu deiner linken Seite. Er ist zu schmal, um darauf zu gehen, aber du kannst hinüberspringen und eine Hand vor die andere setzend daran entlangklettern!

Der Felsvorsprung führt zu einem steinernen Gang mit einer Fackel. Zerschlage sie, und du findest einen roten Juwel, dann biege um die Ecke. Ein Gang erstreckt sich vor dir, flankiert von zwei Fackeln, die nichts beinhalten. Sei vorsichtig, denn der Gang wird sehr eng. Er führt zu einer Fahrstuhlplattform. Springe darauf.

Du wirst an der Wand nach oben befördert, ganz in die Nähe eines weißen Juwels. Speichere dein Weiterkommen, dann schaue hinter dich. Zwei Fackeln flankieren eine Eisenplatte. Diese Eisenplatte befindet sich übrigens oben auf einer Säule. Du musst den Schalter finden, um sie anzuheben.

Klingen und Felsblöcke

Biege von der Fundstelle des weißen Juwels um die Ecke. Du siehst dort eine Tür, die Fackeln zu beiden Seiten der Tür beinhalten eine Sonnenkarte und eine Axt. Öffne die Tür zu einem Raum mit wirbelnden Sägeblättern. Warte ab, bis sich das erste Sägeblatt in die Wand zurückgezogen hat, dann laufe an der entfernten Wand entlang vorbei.

Wenn das zweite Sägeblatt aus der Wand herausspringt, kauere dich. Wenn du es gut timst, schaffst du es, unter dem Sägeblatt durchzuschlüpfen und geradewegs den Knopf auf dem Boden zu erreichen. Trete auf den Knopf, der draußen die Säule nach oben befördert. Wende eine einfache Strategie an, um zurückzugelangen. Sobald das dir am nächsten befindliche Sägeblatt in der Wand verschwindet, laufe vorwärts. Das andere Sägeblatt wird möglicherweise ebenfalls eingezogen, wenn nicht, kannst darunter hindurchschlüpfen. Gehe durch die Tür hinaus und laufe zur Eisensäule.

Ziehe dich an der Eisensäule hoch und schaue nach rechts. Springe zu dem Stein, der aus der Wand ragt, und von da aus weiter zu einem Gang. Gehe um die Ecke. Ziehe dich hoch auf den Stein, der aus der Wand ragt, und springe von dort aus, weiter auf das Dach.

Ziehe dich hoch auf das Dach und schaue zurück auf den Weg, den du gekommen bist. Ein weiterer Stein ragt hinter dir aus der Wand. Springe mit Anlauf vom Dach darauf. Von dort siehst du einen dunklen, grauen Stein mit einer Fackel darauf. Springe mit Anlauf dort hinüber. Schaue um die Ecke, und du entdeckst einen Torbogen.

Du wirst nichts in den Fackeln finden, die den Torbogen zieren, aber eine Fackel, die sich darin befindet, beinhaltet den Wandschlüssel. Nimm den Schlüssel und kehre zurück auf das Dach. Auf der anderen Seite des Daches befinden sich zwei schwebende Strebepfeiler. Springe

zu dem ersten Pfeiler, dann zu dem zweiten Pfeiler und ziehe dich hoch. Danach wechsele deinen Kamerawinkel so, dass du um die Ecke sehen kannst. Du siehst einen Stein, der aus der Wand ragt. Lasse dich vom Dach herunter und zerschlage die Fackeln, die einen Sack Gold und einen roten Juwel beinhalten.

Nimm den Abschnitt der Wand ins Visier, den du gerade hinübergekllettert bist. Du siehst eine Tür, die von Fackeln flankiert wird. Öffne die Tür und gehe hinein. Fahre mit dem Fahrstuhl nach unten. Du landest in einem schmalen Zimmer. Gehe bis zum Ende des Zimmers und trete auf den Balkon. Springe mit Anlauf links auf die Plattform.

Lasse dich von diesem Stein auf einen hinunter, der sich rechts unten befindet. Weiter rechts befindet sich ein weiterer Stein mit einer Fackel. In ihr findest du eine Mondkarte. Um dorthin zu gelangen, nimm Anlauf für den Sprung. Du wirst nicht ganz den Stein erreichen, aber du wirst den Handgriff im Fels zu fassen kriegen. Bahne dir deinen Weg entlang des Handgriffs im Fels, und wenn du neben dem Stein ankommst, lässt du [[V]] für einen Augenblick los, und hangelst nach rechts, dann drücke erneut [[V]]. Du fällst vom Felsvorsprung hinunter auf den sicheren Stein.

Um nach unten zu gelangen, springe zum nächsten Stein. Wieder musst du den Handgriff-Trick anwenden. Von dort aus lasse dich hinunter zu den rötlichen Steinen, die aus der Wand herauskommen und wieder zurückgehen. Du kannst dich vom zweiten rutschenden Stein hinunterlassen in den Gang und brauchst dir keine Gedanken wegen der anderen Steine zu machen. Gehe am Ende des Gangs zu dem rechten Eingang, der mit Fackeln flankiert ist.

Die Fackeln beinhalten einen Sack Gold und ein Kreuz. Schnapp sie dir und drücke die Tür auf. Im Gang dahinter, durch dessen Tür du gerade gehen willst, rollt eine ganze Lawine von Felsblöcken heran und dann wieder nach rechts zur Seite. Warte, bis der letzte Felsblock weggerollt ist, dann gehe in den Gang hinein und nach links, in eine Nische in der Wand.

Du findest Nischen auf der ganzen Strecke in beiden Wänden. Du musst zwischen ihnen im Zickzack laufen, links, rechts, links und dann

wieder rechts. Laufe immer dann los, wenn die Felsen gerade vorbei sind. Am anderen Ende erwartet dich eine Fahrstuhl-Plattform. Klettere darauf! Du gelangst in ein kleines Zimmer. Ein weißer Juwel funkelt dir direkt vom Gang dahinter entgegen. Gehe hindurch und speichere. Eine Fackel beinhaltet eine Axt. Schau zurück auf die Tür, durch die du gekommen bist. Ein Weg streckt sich dahinter aus.

Klingen des Schicksals

Folge dem Weg, bis du dich an einem schmalen Steinvorsprung darüber hochziehen kannst. Biege um die Ecke, um eine weitere Gruppe herein- und herausgleitender roter Steinvorsprünge zu finden. Du kannst von hier aus lediglich zwei gleitende Plattformen erkennen, aber eine dritte liegt darüber. Warte, bis die dir am nächsten liegende Plattform gerade herauskommen will, dann springe mit Anlauf darauf. Nachdem du dich hinaufgezogen hast, nehme Anlauf, um auf die nächste zu springen. Dann drehe dich herum und springe auf die dritte Plattform, die sich oberhalb der ersten befindet.

Von dort aus springe zu dem festen Felsvorsprung davor und gehe um die Ecke. Drei Sägeblätter schieben sich neben den schmalen Plattformen auf dem Dach vor und zurück. Springe auf die erste Plattform und beobachte das Muster für einen Moment.

Stelle dich auf die dunkleren Steine am Rand der Plattform. Wenn das erste Sägeblatt beginnt hereinzufahren, springe mit Anlauf auf die zweite Plattform. Nun mache das gleiche, wenn sich die zweite Säge zurückbewegt. Halte an, um die dritte Säge zu beobachten. Sie geht weiter hinunter, und die dritte Plattform ist weiter oben als das Dach. Stelle dich auf die helleren Steine, und wenn das Blatt fast den Boden erreicht hat, springe hinüber. Du musst den Felsvorsprung erreichen und dich hinaufziehen. Von dort aus springe auf den Vorsprung über dir.

Du bist auf dem Dach. Folge dem Weg in den Nebel. Eine Fackel mit einem roten Juwel wird erscheinen. Es scheint, als ob der Weg jäh in einem Abhang endet, aber wenn du den Kamerawinkel änderst, siehst du, dass das Dach sich hier neigt. Unterhalb findest du eine Fackel mit

einen Kreuz. Rutsche hinunter, um es zu erlangen. Dann lasse dich auf die nächste Ebene hinunter. Von dort aus rutsche zu einer Fackel mit einem roten Juwel und danach zu einer mit einem weißen Juwel.

Speichere beim weißen Juwel, iss, um deine Gesundheit voll wiederherzustellen, und stelle dich auf den roten Turm. Er trägt dich zum nächsten Turm.

Die Sphinx

Eine tödliche Sphinx steigt vom Himmel herab. Sie besitzt drei bösartige Waffen: Sie kann Stachel abschießen, herabstoßen, um dich aufzugreifen, oder sie kann landen und ihre Flügel so stark ausschlagen, dass es dich nach hinten fegt. Wenn du nahe am Abgrund stehst, kann dich das Einsetzen dieser letzten Waffe töten.

Du kannst den Stacheln ausweichen, indem du springst, wenn die Sphinx sich nähert, und du kannst vorwärts gegen die Windböen springen, um nicht vom Dach gefegt zu werden. Wie auch immer, du kannst es nicht vermeiden, von der Sphinx aufgegriffen zu werden, wenn sie herabstößt, außer du schaffst es, ihr aus dem Weg zu springen. Die beste Verteidigung in diesem Fall ist eine gute Offensive. Ziele auf die Sphinx und wirf dein Kreuz, wenn du sie anvisiert hast. Wenn die Sphinx über dir schwebt und sich der Winkel verändert, ziele erneut und werfe weiter dein Kreuz nach ihr. Achte während der Schlacht auf deine Gesundheit und iss etwas, wenn du es brauchst. Bevor du es richtig gewahr wirst, wird die Sphinx auf den Turm stürzen und in Flammen aufgehen, und ein Loch wird sich ganz in der Nähe ihres Kadavers öffnen. Springe in das Loch, und du wirst in den nächsten Level gebracht. Du landest in einem dunklen Raum. Gehe durch den Torbogen vor dir, und du erreichst den Tower of Art.

The Tower of Art Der Schatz

Wenn du den Tower of Art erreichst, siehst du einen weißen Juwel im Hauptraum. Speichere dort und verlasse dann den Raum entweder

durch die Sonnentür oder durch die Mondtür, je nachdem, zu welcher Tageszeit du in diesem Level startest. Du musst beide, den Art Tower-Schlüssel 1 und den Art Tower-Schlüssel 2 einsammeln, bevor du den Tower of Art verlassen kannst.

Den größten Widerstand in dieser Turm-Sektion liefern die Ritter, bei denen es sich um leere Rüstungen handelt. Bleibe fern von ihnen und schieße auf sie, dann renne an ihnen vorbei, wenn du nochmals auf sie schießen musst. Jeder von ihnen kann eine Reihe von Treffern einstecken, und sie bewegen sich nicht allzu schnell. Ritter verschwinden, nachdem du einen Raum verlassen hast. Wenn du also Kämpfe vermeiden willst, kannst du an ihnen vorbei zur Tür stürzen ohne Schaden zu nehmen.

Erster Raum mit Rampe

Eine lange, schmale Rampe kennzeichnet den ersten Raum, unterhalb befindet sich eine Wagenladung mit Schätzen. Wenn du hineinkommst, beginne, indem du mit Anlauf auf die erste Holzplattform springst, die aus der Wand hervorsteht. Eine Nische dahinter birgt einen roten Juwel. Sammle ihn ein und schaue auf die schmale Rampe.

Sofort, nachdem der Schatz vorbeischießt, springe auf die Rampe. Laufe die Rampe entlang nach oben und springe hoch, um den nächsten Felsvorsprung zu erreichen, bevor der Schatz zurückrollt und dich niederstreckt. Wiederhole diese Übung, bis du rechts in die letzte Nische gelangst. Springe von dort aus hoch, um die Sonnentür zu öffnen.

Wenn du in den Raum zurückkehrst, nachdem du den ersten Art Tower-Schlüssel geholt hast, benutze die Karre mit dem Schatz, um nach unten zur Tür zu gelangen, durch die du hineingekommen bist. Du kannst dich auch auf der Schatzkarre herunterbringen lassen oder von den Holzplattformen links oder rechts zu ihr springen.

Zweiter Raum mit Rampe

Mache dich auf den Weg zum zweiten Raum mit Rampe. Dort angekommen, beginnst du oben auf der Rampe und musst auf eine

sich bewegende Plattform springen, um den Boden zu erreichen. Bei diesem Unternehmen kannst du auf weitere Holzplattformen springen.

Die Dinge mögen einfacher erscheinen, als im ersten Raum mit Rampe, und das sind sie auch auf eine gewisse Art und Weise. Aber du hast ein Problem, weil eine Reihe von Dämonenschädeln von beiden Seiten der Wand Feuer spucken, und ihr Spuckmuster ändert sich. Manchmal wird das Feuer hoch abgeschossen, in diesem Fall musst du auf die entfernte Seite der Plattform laufen und dich niederknien. Manchmal kommt der Feuerstrahl direkt quer auf dich zu, dann musst du darüber springen.

Wenn du den Boden des zweiten Raumes mit Rampe erreicht hast, findest du einen Felsvorsprung mit einer Tür und einem riesigen Bodenknopf daneben. Wenn du auf diesen Knopf trittst, ändert die Karre ihre Richtung und fährt zurück nach oben. Die Tür führt in den Raum mit dem zweiten Art Tower-Schlüssel. Sobald du den Schlüssel geholt hast, kehre zurück zur Rampe und laufe hinauf. Wende dabei die gleiche Feuer-Duck-Strategie an, die du gebraucht hast, um nach unten zu kommen.

Nach Erhalt der Schlüssel

Wenn du den Hauptraum erneut betrittst, nachdem du zuvor die beiden Schlüssel geholt hast, wird dir eine unliebsame Überraschung bereitet. Das Dienstmädchen und der Butler sind Vampire. Bleibe auf Distanz zu ihnen, indem du rennst und springst. Keiner von beiden kann mehr als ein paar Treffer einstecken.

Gehe zur Haupttür und öffne sie mit dem ersten Schlüssel für den Art Tower. Du betrittst eine Waffenkammer. Ein Ritter erwartet dich. Erledige ihn, bevor du weiter in die Halle hineingehst. In dem Moment, in dem du weitergehst, werden zwei unsichtbare Ritter zum Leben erweckt. Glücklicherweise sind sie schnell auszumachen, weil jeder von ihnen eine Hellebarde trägt. Kämpfe mit ihnen und wende dabei die gleichen Taktiken an, wie bei den gewöhnlichen Rittern. Zwischen den beiden kannst du zwei Sonnenkarten und eine Mondkarte ergattern.

Der Seiltanz

Du nutzt den zweiten Schlüssel für den Art Tower, um in den Raum zu treten, wo zwei große Säulen auf einer zentralen Plattform stehen. In den Ecken des Raumes findest du einen weißen Juwel und Fackeln. Nachdem du die Fackeln aufgebrochen und das Spiel gespeichert hast, erklettere die Holzplattformen an der Wand.

Du musst insgesamt sechs Holzplattformen erklimmen. Ein Sprung von der sechsten führt dich auf eine Plattform mit einem Seil, das sich ganz bis zur anderen Seite des Raumes erstreckt. Zwei Kronleuchter schwingen quer durch den Bereich vor und zurück.

Auf dem Seil zu gehen, ist genauso schwierig, wie es aussieht. Richte die Kamera so aus, dass du geradewegs auf das Seil guckst, und beginne darüber zu laufen. Wenn du nahe beim ersten Kronleuchter bist, springe nach rechts hoch, und du kannst auf der Säule landen, um ein Hühnchen zu holen. Von dort aus, kannst du zur nächsten Säule springen und das Kreuz einsammeln. Danach lasse dich auf die zentrale Plattform herunterfallen und gehe zurück zum gespannten Seil.

Vom einen zum anderen Kronleuchter hast du eine weite Entfernung zurückzulegen. Du kannst dich in der Regel gut ducken, nur hilft das nichts beim unteren Ende der Kronleuchter. Wenn du dich einem näherst, warte, bis er vorbeischwingt, dann laufe darunter hinweg. Der Trick hierbei ist, die Steuerung ständig gedrückt zu halten, so dass du deinen Kurs nicht änderst. Wenn du die Plattform auf der anderen Seite des Seiles erreicht hast, schaue nach rechts.

Dort ist ein Felsvorsprung mit zwei Säcken Gold und Roast Beef. Wenn du von dieser Plattform mit Anlauf springst, kannst du den Felsvorsprung gerade erreichen. Sobald du die guten Sachen eingesammelt hast, springe zu der roten Plattform, die die Säulen stützt. Von dort laufe nach oben und überquere das Seil erneut. Dieses Mal schaue nach links, sobald du die Plattform auf der anderen Seite wieder erreicht hast.

Du wirst einen Gang mit einem roten Samtband sehen. Springe hinüber. Über dir, am Fuß einer Statue, findest du einen weißen Juwel und ein Kreuz. Folge dem Gang nach links und durch die Passage.

Vor dir liegt ein neuer Bereich mit einem Geländer und einem gleitenden Schatzkarren, der in Flammen steht. Erledige zu deiner Linken den Dämonenschädel auf der Plattform. Lasse dich hinab auf den Boden und breche die Fackeln auf. Benutze die Holzplattformen an der Wand, um wieder nach oben zu kommen.

Um den Raum zu durchqueren, musst du so lange warten, bis der Schatzkarren sich zum anderen Ende in Bewegung setzt. Laufe an den Schienen entlang und springe auf die Plattform, auf der sich der erste Dämonenschädel befand. Erledige den Dämonenschädel auf der entfernten Plattform mit einer Distanzwaffe. Wenn der brennende Karren an dir vorbeirollt, springe zum Geländer und ziehe dich hoch. Springe auf die entfernte Plattform. Warte auf den brennenden Schatzkarren, bis er dir wieder vorbeigerollt ist, dann springe mit Anlauf zu dem Felsvorsprung, der dich zum Ausgang führt. Ziehe dich hoch und laufe durch den Gang. Du gelangst zum Tower of Ruins.

The Tower of Ruins

Das Erdgeschoss

Wenn du eintriffst, solltest du beim weißen Juwel speichern. Dann öffnest du die Tür und gehst die Treppe hinauf. Hier laufen einige Wesen herum, die allerdings nicht übermäßig gefährlich sind. Kleinere Vampire, Geister, Skelette und Ritter sind die Gegner in diesem Gebiet, und nur die Ritter benötigen mehr als ein, zwei Schuss, um niedergestreckt zu werden.

In diesem Abschnitt des Spiels musst du zu den drei großen Bodenschaltern gelangen, den Ritter im Raum besiegen und auf die Bodenschalter steigen. Wenn du alle Schalter aktiviert hast, wird ein Tor geöffnet, das dir Zugang zu weiteren Räumen im Turm gewährt.

Halte dich in den Räumen immer nahe den Wänden auf, denn oft befinden sich in der Mitte Stacheln oder eine Grube. Wenn der Boden unter dir einbricht und du in die Tiefe fällst, weißt du nie, wohin die Reise geht, ob direkt in den Keller oder an einen anderen Ort.

Im Keller findest du einen weißen Juwel und eine Fackel mit einem roten Juwel. Hier unten triffst du auch auf zahlreiche kleine Vampire. Draußen vor einer der Türen befindet sich eine quadratische Plattform, die dich nach oben in eine riesige Urne befördert, die mit antiken Figuren verziert ist.

Um den dritten Schalter zu betätigen, springst du in Urne 2 hinein. Drinnen fährst du mit dem Aufzug nach unten. Vom Raum aus gelangst du in einen Gang. Achte unterwegs auf die kleinen Vampire und die anderen schrägen Typen. Wenn du alle Schalter aktiviert hast und sämtliche Tore geöffnet sind, kannst du in Richtung Ausgang aufbrechen. Speichere den Spielstand und gehe durch die Tür.

Einstürzende Pfade

Du stehst nun am Eingang zu einem Labyrinth aus verfallenen Gängen. Folge den Gängen nach rechts und weiche nicht vom Weg ab.

Wenn du an der rechten Weggabelung ankommst und auf die Fackel in der Ferne zugehst, solltest du anfangen zu springen, denn schon bald wird ein großes Stück des Weges unter dir einbrechen. Indem du springst, gelangst du normalerweise unversehrt durch die Gefahrenzone. Springe anschließend zur Säule hinüber und ziehe dich nach oben.

Von der Säule aus springst du zum Gang hinüber und gehst nach links. Die braune Stelle in der Mitte vor dir bricht ein, sobald du darüber gehst. Make also einen anständigen Satz zur anderen Seite. Rechts in der Ferne kannst du nun eine Säule erkennen – dahin musst du gelangen.

Wenn du bei der Säule angekommen bist, springst du hinüber zur quadratischen Säule und dann weiter zum Gang. Folge dem Gang die Stufen hinunter und um die Biegung. Der nächste Abschnitt des Gangs ist wieder einsturzgefährdet. Beginne also auf halber Strecke mit dem Springen, bis du zum Gang an der Wand am anderen Ende gelangst. Folge diesem Weg bis zu der Stelle, wo ein Stück des Weges aus der Wand aus der Wand hervorkommt und dann wieder verschwindet. Warte, bis das Teil ein kleines bisschen aus der Wand herausragt. Springe dann von dort aus weiter zum nächsten Block.

Der Pfad führt an der Wand entlang nach rechts. Die nächsten zwei Blöcke stürzen jedoch ab. Springe also besser darüber hinweg und gehe weiter zu den drei herausgleitenden Wegstellen vor dir. Sie gleiten zu unterschiedlichen Zeiten aus der Wand, deshalb solltest du dich beeilen. Anschließend springst du weiter zu einer Säule und dann zum nächsten Gang. Folge diesem Gang an der Wand entlang. Wenn du um die Ecke kommst und ein weißes Juwel siehst, springst du zum Klunker hinüber, denn der Boden vor dir würde sonst einbrechen.

Wenn du beim weißen Juwel gespeichert hast, gehst du zum großen Schalter am Ende des Ganges hinüber. Steige auf den Schalter und springe dann schnell wieder zurück, denn auch dieser Teil wird einstürzen. Entferne dich aus dem Gebiet mit dem weißen Juwel und springe hinunter zur oberen Ebene.

Fahre dort mit dem Aufzug zurück nach oben und aktiviere den Bodenschalter, der jetzt erschienen ist. Sobald du dich darauf gestellt hast, stürzt ein neues Wegstück auf den Boden. Springe dorthin und dann weiter zur Fackel. Der letzte Teil des Weges ist übrigens erdbebensicher.

Folge dem Weg vorsichtig. Sobald er sich von der Wand entfernt, stürzt ein Teil der Strecke ein. Springe weiter und arbeite dich behutsam vorwärts. Alle paar Schritte solltest du springen, denn immer wieder brechen Teile ein. Schließlich gehst du nach rechts weiter und springst über zwei Säulen hinüber zur Tür. Öffne die Tür und gehe hindurch. Gehe weiter über die Stufen und bereite dich auf den letzten Abschnitt in diesem Turm vor.

Klettersäulen

Speichere beim weißen Juwel den Spielstand und nimm dann die Herausforderungen in Augenschein, die hier auf dich warten. Du befindest dich etwa auf halber Höhe eines großen Turms, und ein Sturz in die Tiefe wäre absolut tödlich. Gehe zum Weg hinüber und springe und springe zu dem engen Gang hinüber, der sich vor der ersten Säule befindet.

Wenn du unseren Weg wählst, kannst du dir übrigens noch einen kleinen Schatz unter den Nagel reißen. Außerdem gibt's unterwegs

noch ein Rätsel zu lösen. Dazu solltest du den Wappenemblemen an den Wänden ein wenig mehr Beachtung schenken.

Die Wappen

Wenn du den gesamten Schatz eingesammelt hast, kannst du dich schon einmal seelisch auf das beliebte Säulenhüpfen vorbereiten. Vor dir erscheinen zwei Säulen, jede mit einem anderen Emblem. Jetzt suchst du dir zügig eine der beiden Säulen aus, bevor die Säule, auf der du stehst, einbricht. Wenn du die richtige Säule gewählt hast, springst du weiter zu einer Säule ohne Emblem und musst dich dann wieder zwischen zwei Säulen mit unterschiedlichen Wappen entscheiden. Auf diese Weise arbeitest du dich weiter vorwärts, bis du schließlich hinaufspringen und den Sims erreichen kannst. Falls nötig, kannst du die richtigen Säulen markieren, so dass du bei weiteren Versuchen Bescheid weißt.

Wenn du den Sims erreicht hast, ist es so gut wie geschafft. Nur solltest du jetzt nicht in die Grube in der Mitte des Bodens fallen. Du findest hier zwei Fackeln, eine mit einer Sonnenkarte und eine mit einer Mondkarte, sowie eine Tür. Hol dir die Karten und gehe dann durch die Tür. Du gelangst nun zum nächsten Turm, dem Tower of Science.

The Tower of Science

Würfel und Förderbänder

Begib dich zum weißen Juwel und speichere den Spielstand. Dann schaust du nach rechts. Dort siehst du eine lange Schlange aus Metallwürfeln, die aus einer quadratischen Öffnung hervorkommen. Springe über den Abgrund vor der Öffnung, wenn die Metallwürfel das Ende der Plattform erreicht haben und hinunterstürzen. Springe dann weiter zur nächsten Plattform.

Von hier aus kannst du eine Tür erkennen, aus der die Würfel in Dreiergruppen herauskommen. Warte, bis der dritte Metallwürfel zum Vorschein kommt, und springe dann zum Sims hinüber. Nun rennst du mit Anlauf gegen die Fackel am Ende dieses Abschnitts.

Wende dich nach links und gehe die Stufen hinauf. Du gelangst zu einer Reihe von Lasern an den Wänden. Mit den Geräten kommst du problemlos klar, denn sie geben Funken ab, bevor sie feuern. Warte, bis der erste Laser das Feuer einstellt, und springe dann zur nächsten Plattform hinüber. Arbeite dich nun weiter vor, indem du immer darauf achtest, dass die Laser aufhören zu feuern, bevor du weitergehst. Wenn du es geschafft hast, gehst du nach links und dann die Stufen hinauf. Oben triffst du wieder auf Metallwürfel, diesmal in Zweiergrüppchen. Dahinter befindet sich ein weiterer Laser. Warte den richtigen Augenblick ab und renne dann hinüber. Wenn der erste Laser aufhört zu feuern und der zweite ebenfalls kurz vor dem Waffenstillstand steht, springst du zum nächsten Sims hinüber, wo wieder Würfel herauskommen.

Beim nächsten Würfel läufst du los, sobald der dahinter liegende Laser das Feuer einstellt und der Würfel fast herunterfällt. Springe dann zur nächsten Plattform. Gehe nach links und die Stufen hinauf.

Bei dem Gang am oberen Ende der Treppe handelt es sich um ein Förderband mit stacheligen Stahlwürfeln. Jage gleich den ersten Würfel in die Luft, um dir ein bisschen Platz zu verschaffen. Gehe weiter über das Förderband, bis es nach unten geht. Springe über den Abgrund hinweg. Am anderen Ende musst du dich wieder mit Stachelwürfeln befassen. Einen dieser Würfel wirst du wahrscheinlich zerstören müssen. Dann springst du wieder über die abgesenkte Strecke des Förderbandes.

Fahre auf dem Förderband bis zur Ecke und gehe dann die Stufen hinauf. Auf dem nächsten Wegstück musst du Stachelwürfel, Laser und einen Abgrund zwischen den Förderbändern überwinden. Um den Stachelwürfeln aus dem Weg zu gehen, bewegst du dich immer von einer Seite zur anderen. Gehe immer zu der am weitesten entfernten Seite. Bei den Lasern musst du dich ducken oder hinlaufen, bis sie feuern, und dann vorbeirennen. Gehe nach links und die nächsten Stufen hinauf. Begib dich dann zum rechten Rand, direkt vor dem Abgrund. Springe über den Abgrund zwischen den Förderbändern und laufe dann wieder die Stufen hinauf.

Dort oben wechseln die Würfel ständig die Seiten, und das Laserfeuer wird heftiger. Wenn du oben auf der Treppe angekommen bist, solltest du ohne zu zögern vorbeilaufen. Anschließend stößt du wieder auf einige Laser an den Wänden und Stachelwürfel, die auf einem Förderband transportiert werden. Laufe immer weiter, denn das Förderband hat hier mehr Tempo drauf. Pass auf, dass du nicht in den Abgrund zwischen den Förderbändern rutschst.

Wenn du die nächsten Stufen hinter dich gebracht hast, wird es langsam wieder etwas gemütlicher. Die Stachelwürfel bewegen sich nun von dir fort. Warte, bis der erste auf dem Förderband landet, gehe dann die Stufen hinauf und auf dem Förderband neben der Wand. Ducke dich vor den hoch feuernenden Wandlasern und springe über die tief feuernenden Laser. Springe dann wieder über den Abgrund. Am Ende gelangst du wieder zu einer Treppe.

Droben findest du endlich wieder stachellose Würfel. Warte einen Moment und renne dann los, sobald eine Lücke in der Kette auftaucht. Du gelangst zu den nächsten Würfeln. Wenn du hier das Kettenmuster eine Weile studierst, wirst du mehrere Lücken entdecken. Warte auf eine Lücke und laufe dann los, um die Fackel zu zerschmettern und einen roten Juwel einzusacken. Nun springst du auf den Aufzug und begibst dich hinauf in den zweiten Bereich des Turms.

Laserhüpfen

Beim weißen Juwel speicherst du natürlich wieder und gehst dann durch die Tür, die mit der römischen Zahl I gekennzeichnet ist. Du gelangst in einen schmalen Flur, der durch grün leuchtende Säulen erhellt wird. Das merkwürdige Teil auf dem Boden ist ein Lasergeschütz, das dich auch ziemlich entschlossen aufs Korn nimmt. Da das Geschütz immer deinen letzten Standort als Zielvorgabe nimmt, solltest du feuern, dann weitergehen, wieder feuern und dann weiter. Mit drei sauberen Treffern ist das Ding erledigt. Gehe schließlich durch die Tür mit der römischen Ziffer II.

Vor dir liegt nun ein Zickzack-Gang. Nach der zweiten Kurve triffst du wieder auf ein Lasergeschütz in der Mitte des Gangs. Laufe zur Nische

in der linken Wand und feuere von dort aus. Gehe anschließend sofort wieder in Deckung. Dannfeuerst du erneut. Dahinter befindet sich gleich das nächste Geschütz. Hier nimmst du die Nische mit der Fackel sowie eine weitere Nische auf der linken Seite als Deckung, während dufeuerst. Anschließend geht's die Stahltreppe hinauf.

Du gelangst nun zu einer Kreuzung. Aus einem Geschützturm auf der rechten Seite feuert ein Laserstrahl. Stelle dich an die Ecke und feuere auf den Laser. In der Fackel neben dem Laser findest du einen roten Juwel und in einer Sackgasse am Ende des Gangs eine Fackel mit einem Power-Up. Im Gang befindet sich auch ein weiteres Geschütz, das dich sofort ins Visier nimmt. Und bevor du zur rettenden Nische spurten kannst, stürzt auch noch ein Gitter von oben herab. Dieser Laser hat deutlich mehr Zielwasser getrunken als die bisherigen Geschütze. Du solltest ihn so bald wie möglich mit einer Juwelengepöwerten Waffe ausschalten.

Wenn du vom Laser aus um die Ecke gehst, siehst du drei merkwürdige Gestalten und eine Tür mit der römischen Ziffer III. Mach die Gegner nieder, öffne die Tür und bereite dich auf ein Übungsschießen vor. Das Ziel bist übrigens du! Schalte die Kamera von Auto auf Action und warte, bis sich der erste Laser hinter die grüne Panzerung bewegt. Laufe los, begutachte den vor dir liegenden Hinderniskurs und schalte die Kamera wieder auf Auto. Warte, bis sich der obere Laser fortbewegt, und springe dann über die Feuerstöße des unteren Lasers.

Im nächsten Abschnitt des Turms musst du dich mit drei Lasergeschützen auseinander setzen. Warte, bis der erste und unterste Laser hinter der grünen Brüstung verschwindet, und gleite dann weiter. Gehe schnell in Deckung. Verwende diese Strategie auch, wenn du am Schluss die rotierenden Laser ausschaltest. Warte, bis sich einer der Laser außer Reichweite befindet, und gleite dann unter die anderen beiden.

Im Gang triffst du wieder auf ein fideles Dreierclübbchen. Töte das Trio und öffne die Tür mit der römischen Ziffer IV. Im Gang siehst du einen weißen Juwel. Speichere dort den Spielstand und gehe dann nach links.

Rechts befindet sich übrigens die Tür Nr. VI, die du aber erst dann öffnen kannst, wenn du den passenden Schlüssel gefunden hast.

Der Schlüssel zum Kontrollraum

Am anderen Ende der nächsten Treppe erwartet dich Tür Nr. V. Öffne sie. Du musst nun von einer quadratischen Säule zur nächsten springen und dabei auch noch den Lasergeschossen ausweichen. Die Laser in diesem Raum laden sich zunächst auf, bevor sie feuern. Sie sind außerdem recht lahm, was das Visieren anlangt. Wenn du dich schnell bewegst, werden sie dir kaum folgen können.

Nach den ersten drei Säulen gelangst du zu einem kleinen Sims, wo du aus einer Fackel einen roten Juwel entwenden kannst. Warte, bis die Laser das Feuer beenden. Nun ziehst du dich an der nächsten quadratischen Säule hinauf und läufst weiter zum Gang.

Am anderen Ende des Ganges mit den Geländern wartet wieder ein Laser auf dich. Er nimmt dich aufs Korn, um dich wegzupusten. Wenn er sich auflädt, duckst du dich, um unter seinem Strahl hinwegzukriechen. Wenn er sich ein weiteres Mal auflädt, springst du zur nächsten Säule hinüber. Von hier aus springst du weiter und gelangst schon bald zu einem weiteren Sims, wo du dich erst einmal ausruhen kannst. Aber Vorsicht: Wirklich sicher ist es nur an den Ecken des Simses. Hier findest du einen von Renons Verträgen.

Springe nun einige Male nach rechts, bis zu einer Schiene kommst. Weiter oben erwarten dich frische Lasergeschütze und dahinter der Schlüssel zum Kontrollraum. Gehe langsam vorwärts und warte auf die Feuerpausen. Wenn du den Schlüssel hast, gehst du auf dem gleichen Weg wieder zurück. In der Nähe des weißen Juwels warten wieder drei seltsame Typen auf dich. Sei also auf der Hut. Speichere dann den Spielstand und gehe zur Tür mit der römischen Ziffer VI.

Der Laser des Schicksals

Hinter dieser Tür befindet sich ein Zickzack-Gang, der direkt zu dem gewaltigen Kristall-Laser führt, der sich in der Mitte des Raums befindet. Die Laser in diesem Raum nehmen dich ziemlich flott ins

Visier, und es ist durchaus denkbar, dass du den ein oder anderen Treffer abbekommst. Du musst nun einen Gang erreichen. Am besten hältst du dich auf dem Bildschirm links. Zerstöre die Laser auf beiden Seiten des Gangs und laufe dann hinüber, um den Kristall-Laser auszuschalten.

Zwar feuern alle Laser, was das Zeug hält, doch die in der Nähe des Gangs machen die meisten Probleme. Sie reparieren sich bei einem Treffer selbst und feuern auf dich, als ob nichts gewesen wäre. Du wirst wohl oder übel zurückweichen müssen.

Feuere erneut auf die Laser. Wenn du sie zerstört hast, rennst du zur Plattform hinüber und knöpfst dir den Kristall-Laser vor. Deine zweite Attacke sollte er nicht mehr überstehen.

Wenn der große Kristall in die Luft fliegt, werden die anderen Laser durch die Splitter zerstört. Gehe weiter durch Tür Nr. VII zum Duel Tower.

Duel Tower

Der Schatz

Ein Gang führt dich zu einer breiten Plattform, doch du solltest zuvor beim weißen Juwel abspeichern. Wenn du den Kreis betrittst, der in die steinerne Plattform gemeißelt ist, taucht ein Wer-Leopard auf, der sich mit dir kloppen will.

Dieser Genosse hat nur zwei Attacken. Er läuft wie ein Wilder im Kreis und wird ständig schneller, dann hält er an, sammelt magische Energie und feuert sie auf dich ab. Du kannst ihm aus dem Weg gehen, indem du rechtzeitig hochspringst. Um ihn zu bezwingen, solltest du ihm von Anfang an auf die Pelle rücken. Wenn der Aufzug nach oben fährt, springst du hinein und eröffnest das Feuer. Wenn der Kerl abhaut, folgst du ihm und ballerst weiter.

Wenn du den Kampf beendet hast, werden zwei der vier Seiten des Zauns einstürzen. Gehe zurück, um beim weißen Juwel den Spielstand zu speichern. Gehe dann zur anderen Seite der Plattform. Ein Gang

führt dort nach oben. Mit einem Laufsprung gelangst du hinauf und springst dann gleich weiter, bevor er zusammenbricht.

Du landest auf einem Gang, der zu einer Plattform mit vier langsam rotierenden Klingen führt. Um an diesen Klingen vorbeizukommen, wartest du, bis eine an dir vorbei ist, und läufst dann mit im Kreis. Wenn du in die Nähe der Plattformmitte gelangst, duckst du dich einfach, um den Klingen auszuweichen.

Am anderen Ende der Plattform befinden sich drei runde Steine, die über das Wasser zur nächsten Plattform führen. Mit Laufsprüngen kannst du locker hinüber gelangen. Sei aber vorsichtig! Sobald du auf die Steine trittst, versinken sie. Du hast gerade einmal genug Zeit, um den nächsten Sprung auszuführen.

Sobald du dich an der nächsten Plattform hinaufgezogen hast, taucht aus dem Aufzug in der Ecke ein Werwolf auf. Lass ihn nicht zu nahe an dich heran. Nach drei, vier guten Treffern hat er die Nase voll. Wenn er auf dich zustürmt, kannst du über ihn hinwegspringen.

Nachdem du den Werwolf erledigt hast, gehst du nach rechts über eine Stufe und zerstörst eine Fackel, um dir das Power-Up zu sichern. Dann kehrst du wieder auf die Plattform zurück. An einer Seite sind nun weitere runde Trittsteine aufgetaucht. Springe über die Steine. Auf dem fünften und letzten Stein erwartet dich ein Gift spuckender Eidechsenmensch. Bleibe also auf dem vierten Stein stehen, um ihn aus sicherer Distanz zu bekämpfen. Von diesem Stein aus gelangst du zu einer weiteren Plattform mit wirbelnden Klingen.

Wenn du hinüberspringst, hältst du dich für einen Augenblick am Rand der Plattform fest, um die Klingen zu studieren. Wenn eine über dir vorbeigezogen ist, ziehst du dich hinauf. Gehe nun zur rechten Seite der Plattform. Von dort aus gelangst du mit einem Laufsprung zu einem Sims mit zwei Fackeln. Gehe dann die Rampe hinauf, wo dich zwei Dämonenköpfe erwarten.

Sobald du die Dämonenköpfe fertig gemacht hast, rennst du mit einem Laufsprung zur nächsten Plattform und von dort aus weiter zur nächsten. Halte an und beobachte die Klingen vor dir. Warte, bis die Klinge zwischen den Steinen verschwindet, und laufe dann vorbei. Vor

dir liegt ein bräunlicher Stein, der sofort absackt, sobald du darauf stehst. Du musst allerdings über diesen Stein hinüber, denn eine Klinge rauscht auf dich herab. Laufe über den Stein und springe von dort aus in Sicherheit.

Springe mit einem Laufsprung weiter zum nächsten Stein und studiere für einen Moment die wirbelnde Klinge. Sobald die Luft rein ist, springst du weiter zum nächsten Stein. Für den nun folgenden Sprung benötigst du einen Anlauf. Laufe auf die Kante des Steins zu und springe ab. Klammere dich am Sims fest und ziehe dich hinauf.

Nun musst du gleich zwei Klingen im Auge behalten. Warte, bis die erste Klinge vor dir hinuntersteigt, und laufe dann in Richtung des braunen Steins. Nach halber Strecke wird er einstürzen. In diesem Moment springst du weiter zur zweiten Klinge. Du landest direkt an der Kante des nächsten Steins. Höre also rechtzeitig auf zu laufen!

Begib dich zur rechten Seite des Steins und warte dann, bis die Klinge unter den Stein absinkt. Wenn dein Timing richtig ist, springst du unter die nächste Klinge und schnappst dir die Kante des dahinter liegenden Steins. Ziehe dich hinauf, springe weiter zum nächsten Stein und dann zu einem Sims, der von Rittern bewacht wird.

Greife die Ritter nicht am Sims an. Laufe an ihnen vorbei zur Rampe, drehe dich um und gehe von dort auf sie los. Wenn du sie erledigt hast, kehrst du zurück, um die Fackeln zu öffnen. Auf der Rampe liegt einer von Renons Verträgen. Da einige harte Kämpfe vor dir liegen, solltest du in Betracht ziehen, beim Dämon ein wenig Nahrung oder Medizin zu kaufen. Gehe nun über die Rampe zur nächsten Plattform mit den zwei Fackeln. Schnapp dir beide, wenn du sie brauchst, aber laufe nicht über den Kreis. Schließlich willst du den vor dir liegenden Kampf bei bester Gesundheit bestehen.

Wenn du dich auf der Plattform in den Kreis begibst, taucht aus dem Aufzug in der Mitte ein Wer-Schwein auf und ermuntert dich zu einem Kämpfchen. Der Kerl verwendet ähnliche Taktiken wie der Wer-Leopard. Er hält inne, um magische Energie zu sammeln, und stürzt dann auf dich los. Außerdem hat er einen prima rechten Haken. Durch Sprünge kannst du seinen Attacken ausweichen. Springe immer wieder, bleibe

auf Distanz und greife ihn ständig an. Gut möglich, dass du zwischendurch mal eine kleine Frühstückspause einlegen musst, aber dann wirst du's schließlich packen. Schau dich auf der Plattform nach einem Stein um, zu dem du springen kannst. Dahinter erkennst du einige wirbelnde Klingen.

Die nächste Sprungserie ist wohl die härteste Bewegungsübung im ganzen Spiel. Gehe vorsichtig an diese Aufgabe heran. Der erste Sprung geht ja noch – mache einen Laufsprung hinüber zur Plattform und ziehe dich dann nach oben. Ebenfalls mit einem Laufsprung erreichst du die nächste Plattform. Bleibe zunächst an der Kante hängen, um das Bewegungsmuster der Klinge zu studieren.

Wenn die Klinge gerade an dir vorbei ist, ziehst du dich hinauf. Du hast jetzt nicht viel Zeit, um den nächsten Schritt zu planen, denn eine zweite Klinge rast schon auf dich zu. Laufe vorwärts in Richtung der ersten Klinge. Achte auf die höhere Klinge, die jetzt in Sichtweite kommt und in entgegengesetzter Richtung schwingt. Warte, bis sie über deinen Kopf hinweggerauscht ist, und laufe vorwärts über den braunen Stein. Sobald du den Stein betrittst, springst du ab, denn er wird unter dir zerbröseln.

Wenn du gelandet bist, gehst du zur oberen linken Ecke der Plattform. Dort können dich die Klingen nicht erreichen. Warte wieder, bis die Klinge über dir vorbei ist, und springe dann zur nächsten Plattform. Bleibe einen Augenblick an der Kante hängen, um die Lage zu sondieren, und ziehe dich hoch, sobald die Klinge, die dir am nächsten ist, vorüberschwingt. Gehe zur oberen linken Ecke des Steins.

Vor dir liegt wieder einer dieser braunen Bröselsteine. Warte wieder die Klinge über dir ab, laufe dann auf den Stein und springe gleich weiter zur nächsten Plattform, wo du für einen Moment hängen bleibst. Vor dir erkennst du eine Rampe. Aber jetzt nur keine Eile! Warte, bis die Klinge über dir vorüber ist, ziehe dich dann hinauf und spurte zur Rampe. Wenn die nächste Klinge auf dich zurast, kannst du dich ducken und darunter hinweggleiten.

Nun läufst du die Rampe hinauf. Oben wartet bereits dein alter Kumpel Ortega sowie ein kapitaler Werwolf! Ortega macht ein paar der

Situation völlig unangemessene Bemerkungen und lässt dich dann mit dem Werwolf allein.

Der Werwolf hat drei Angriffe parat. Er hat einen mächtigen Prankenhieb, mit dem er dich durch die Luft schleudern kann. Er kann hochspringen und dich dann unter seinem Körper begraben, und er kann auf den Boden stampfen. Die letzte Attacke kannst du gut vorhersagen, da der Werwolf kurz vor der Ausführung von Blitzen umgeben ist. Wenn dies der Fall ist, bereitest du dich auf einen Sprung vor. Du wirst zwischendurch wohl das ein oder andere Fresspaket benötigen, um dich bei Kräften zu halten, aber schließlich wirst du den Kerl bezwungen haben.

Auf einer Seite der Plattform befindet sich ein Durchgang. Du musst zu dem Gang hinüberspringen, der von ihm fortführt. Dort angekommen, ziehst du dich hinauf und gehst in den Tower of Execution. Wenn Reinhardt die letzte Arena erreicht, taucht ein riesiges Werbiest auf. Es ist genauso schnell wie Reinhardt. Wenn es zu nahe kommt, packt es den Helden mit seiner Faust und wirft ihn in die glühend heißen Ecken des Raums.

Diesem Vieh kannst du so gut wie gar nicht aus dem Wege gehen. Greif an und lauf weg, greif an und lauf weg... Wenn's dann mal eng werden sollte, greifst du in deinen Vorrat an roten Juwelen und verwendest eine Juwelen-gepowerte Waffe. Achte immer auf deine Gesundheit!

Tower of Execution

Die Lavaseen

Der vor dir liegende Raum ist mit einem Lavasee angefüllt. Schau nach links und rechts. Speichere beim weißen Juwel und gehe dann die Stufen hinunter. Mit einem Laufsprung gelangst du nach links auf die Rampe. Nach der Rampe kommen zwei große Steine, die in der Lava versinken, sobald du sie berührst. Springe schnell über die Steine weiter zur nächsten Rampe. Achte dabei auf den Dämonenkopf rechts in der

Lava. Um den Dämonenkopf zu bezwingen, musst du an den Rand der Rampe gehen.

Gehe über den nächsten Stein und dann den steinernen Pfad entlang. Dort schwingen Pendel mit scharfen Klingen in der Gegend herum. Warte einfach, bis sie nach oben schwingen, und laufe dann vorbei. Probiere verschiedene Kameraeinstellungen aus, um genau zu wissen, wo sie sich gerade befinden.

Nach den ersten paar Pendeln musst du wieder einen Laufsprung ausführen. Springe in dem Augenblick ab, wenn das Pendel zum Aufwärtsschwung übergeht. Sobald du landest, nimmt dich ein Dämonenkopf unter Beschuss, der sich hinter einigen Bodenstacheln befindet. Außerdem treibt hier ein weiteres Pendel sein Unwesen. Laufe rechts die Treppe hinauf. Zerstöre die beiden eisernen Jungfrauen, um Schätze zu finden.

Wenn du zum Gang zurückkehrst, bleibe zurück, um den Dämonenschädel aus der Entfernung zu zerstören. Dann kommen wieder einige Pendel. Gehe ihnen aus dem Weg. Die Bodenstacheln stellen eine neue Herausforderung dar. Warte, bis sie im Boden versunken sind, und spurte dann hinüber. Der nun folgende Sprung ist nicht ganz ohne, denn die beiden Pendel schwingen in entgegengesetzten Richtungen. Warte, bis beide zum Aufwärtsschwung ansetzen, und mache dann einen Laufsprung zur anderen Seite.

Du gelangst zu einem neuen Abschnitt des Ganges. Auch hier gibt's wieder Pendel und Bodenstacheln. Wenn du die Kante erreichst, springst du zur nächsten Plattform hinüber. Am Rand der Plattform erkennst du Stacheln, und davor schwingt ein Pendel. Du musst den Sprung gut timen; achte genau auf die Stacheln und das Pendel. Wenn du drüben bist, siehst du auf beiden Seiten Plattformen mit eisernen Jungfrauen. Folge dem Pfad. Noch einmal stößt du auf Stacheln, dann kannst du durch den dunklen Durchgang herauslaufen.

Die Halle der Hackebeilchen

Du befindest dich auf einer Plattform mit einem weißen Juwel. Speichere den Spielstand und schau dich um. Du siehst sinkende

Steine, die dein Gewicht nur für einen kurzen Augenblick tragen werden, zwei Plattformen mit eisernen Jungfrauen sowie mehrere Plattformen am anderen Ende des Raumes, die zu einem Ausgang führen. Und da willst du jetzt hin!

Begib dich also zu den Plattformen. Wenn du die zweite, die in der Ecke, erreicht hast, solltest du nur einen kurzen Sprung machen, sonst schießt du übers Ziel hinaus und landest in der Lava. Anschließend gelangst du mit einem Standardsprung zum nächsten Sims. Klettere hinauf und gehe in die Halle, aus der riesige Beile herausjagen. Klettere hinauf und schaue auf den Weg zurück, den du gekommen bist. Auf einem steinernen Pfad hängt direkt unter der Decke ein Dämonenschädel. Wenn du den zerstörst, kannst du mit einem Laufsprung zum Pfad hinübergelangen. Folge dem Pfad, und du entdeckst eine eiserne Jungfrau, die einen Sack Gold enthält. Wenn du den Schatz eingesteckt hast, springst du wieder zurück und schaut in die Halle mit den Beilen.

Gesundheitliche Beeinträchtigungen durch die fliegenden Beile solltest du problemlos vermeiden können. Studiere das Bewegungsmuster jedes Beiles, wann es herauskommt und wie weit es reicht. An einigen der Beile kannst du vorbeilaufen, kurz nachdem sie sich zurückziehen. Anderen entgehst du, indem du dich eng an die Wand lehnst. Am anderen Ende der Halle erwartet dich ein Skelett, das du jedoch ohne Mühe fertig machen kannst. Der Weg führt nach links. Vor dir befinden sich einige weitere Hackbeile. Überwinde diese Gefahren und gehe dann weiter in die Dunkelheit.

Dampf und Gitter

Du gelangst auf eine Plattform mit einem weißen Juwel. Ein eisernes Gitter erstreckt sich über die Lava. Speichere den Spielstand ab und folge dem Weg. Von nun an musst du auf zwei Dinge ganz besonders achten: Dampf Wolken und dunklere Gitterteile. Wenn eine Dampf Wolke aus der Lava aufsteigt, kannst du dir ziemlich sicher sein, dass an dieser Stelle jeden Augenblick eine Stichflamme emporsteigen wird. Warte kurz, bis das Schauspiel vorüber ist. Die dunklen Gitter stürzen

ab, sobald du dich darauf stellst. Du musst also darüber hinwegspringen.

Folge den Gittern weiter nach rechts, bis du zu einer eisernen Jungfrau mit einem roten Juwel gelangst. Direkt vor der eisernen Jungfrau befindet sich ein schwarzes Gitter. Wenn du es berührst, stürzt es ab. Der Hauptweg führt nun weiter nach links. Folge ihm und achte dabei auf Dampf und schwarze Gitter. Schließlich gelangst du zu einer Plattform mit Sackgassen zu beiden Seiten. An beiden Orten findest du eiserne Jungfrauen. Hol dir, was du brauchst, und gehe anschließend über die Rampe auf eine Kreuzung zu. Hier gehst du nach links. Sei vorsichtig, denn am oberen Ende der Rampe befindet sich eines dieser schwarzen Gitter, über das du hinwegspringen musst.

Gehe dann nach links, und du kommst zu einigen Stufen. Steige hinauf und gehe durch den Torbogen. Steige auf die Plattform, die den Eingang überschaut. Links befindet sich ein weißer Juwel und ganz in der Nähe einige eiserne Jungfrauen. Rechts erstreckt sich eine lange Plattform, auf der du einen von Renons Verträgen findest.

Kehre zurück zur Kreuzung, an der du nach links abgebogen bist, und gehe nun den rechten Weg. Dort schwingen zwei Pendel, und dahinter erwartet dich ein Echsenmann. Zu allem Überfluss befindet sich zwischen den Pendeln noch ein schwarzes Gitter. Knöpfe dir zunächst den Eidechsenmenschen vor und mach ihn aus sicherer Entfernung fertig. Nach erfolgreicher Moritat kannst du näher an das Gitter herantreten und dir die Klingen genau anschauen.

Beachte, dass sich dahinter ein Gitter befindet, aus dem Dampf und Flammen schießen. Der Dampf tritt als eine geschlossene Fontäne aus. So hast du etwas mehr Zeit, um den Sprung richtig zu timen, wenn die Pendel aufwärts schwingen und die Stichflamme ausgetreten ist. Am anderen Ende der Plattform wartet ein Flammen werfender Eidechsenmensch auf dich. Mache ihn alle, bevor er das Feuer auf dich eröffnen kann. Vor dir liegen nun ein weiteres schwarzes Gitter und ein Pendel. Time den Sprung gut, und du erreichst unbehelligt das Gitter und die Plattform auf der anderen Seite. Gehe weiter durch die dunkle Öffnung.

Eisenkugeln und Lavaschmelze

Durch die Öffnung gelangst du zu einem Balkon, der sich hoch über dem Eingang des Turms befindet. Auf der linken Seite ist tote Hose, aber wenn du nach rechts gehst, triffst du sehr bald zwei Waffen, die von den Wänden herabfliegen, um dich anzugreifen. Mache sie fertig und speichere beim weißen Juwel in der entfernten Ecke den Spielstand.

Gehe über die Stufen nach unten. Eine große Eisenkugel taucht auf und versprüht Lava auf einem Gang, der wie ein halbes Sechseck aussieht. Beobachte für einen Augenblick das Muster, mit dem die Lava spritzt, dann kannst du die Stellen auf dem Gitter ausmachen, an denen du in Sicherheit bist. Warte, bis das Spritzen aufhört, und laufe dann zur ersten sicheren Stelle an der unteren rechten Seite des Halb-Sechsecks.

Oben auf der steinernen Rampe befinden sich zwei eiserne Jungfrauen, die eine Mondkarte und einen roten Juwel enthalten. Schnapp dir die Sachen und gehe dann weiter nach unten. Dort findest du ein weiteres Halb-Sechseck und eine Eisenkugel, die dort ihr Unwesen treibt. Achte wieder auf das Spritzmuster, um sichere Standorte auszumachen, und arbeite dich so vorwärts. Um das Halb-Sechseck zu erreichen, musst du allerdings springen. Den ersten sicheren Standort kannst du dafür allerdings problemlos erreichen. Dahinter führt eine Treppe zu einem vollständigen Sechseck, wo wieder eine Eisenkugel mit Lava herumspritzt. Gehe hier wieder nach der bewährten Methode vor, um die andere Seite zu erreichen.

Vor dir befindet sich nun ein weiteres Gebiet mit einer Eisenkugel. Du musst wieder darauf zuspringen und anschließend wieder zurückspringen, doch auch hier gibt es sichere Standorte. Warte an einer solchen Stelle, bis das Spritzen aufhört, und suche dir dann eine passende Stelle für einen Laufsprung aus, mit dem du einen Sims mit einigen Stufen erreichen kannst. Ziehe dich nach oben und gehe hinaus.

Du stehst nun wieder oberhalb des Haupteingangs. Folge dem Gang herum. Bei der dritten Säule verbergen sich einige Skelette, die dich angreifen, sobald du sie befreist. Hinter der nächsten Ecke erwartet

dich erneut eine Säule mit Skeletten. Wenn du dich nahe an die Kante und zwischen die beiden Skelette stellst, die mit Speeren durchbohrt sind, und dann ins Nichts hinausgehst, kannst du die mittlere Plattform erreichen. Wenn du zurückkehrst, erwarten dich zwei Skelette. Aber nach ein, zwei Treffern geben sie schließlich keine Widerworte mehr. Anschließend begibst du dich zum Anfang des Balkons. Auf dem Rückweg begegnest du einem Ritter, der dich zum Kampf fordert. Zeig ihm, wo der Hammer hängt.

Das letzte Stück

Gehe durch den Gang und speichere dann beim weißen Juwel den Spielstand. Vor dir erstreckt sich ein Gang, über dem zwei Pendel hin und her schwingen. Außerdem sind hier zwei Gruppen von Bodenstacheln ziemlich spitz auf dich. Mit dem richtigen Timing solltest du hier allerdings mühelos weiterkommen.

Dahinter befindet sich ein Gitter, aus dem Flammen herauschießen. Du kannst zwei gefährliche Stellen ausmachen, eine vorne und eine weiter hinten. Warte, bis die Flammen an der vorderen Stelle erloschen sind, und spurte dann vorbei. Zwischen den heißen Bereichen findest du einen kleinen, aber sicheren Standort, wo du einen Zwischenstopp einlegen kannst. Warte nun, bis die zweiten Flammen erloschen sind.

Wenn du nach rechts schaust, siehst du einen versinkenden Stein. Springe zum Stein und sofort mit einem Laufsprung weiter zum Sechseck. Durch die Mitte des Sechsecks fällt eine Eisenkugel und versprüht Lava. Doch hier gibt es die gleichen sicheren Standorte, die du schon bei den vorherigen Sechsecken ausmachen konntest. Nutze diese Standorte, um dich fortzubewegen, bis du zum nächsten sinkenden Stein hinüberspringen kannst. Springe dann weiter zum dahinter liegenden Stein.

Eine weitere Halle mit Hackbeilen liegt vor dir, in der es auch einige Bodenstacheln und einen Lavafluss gibt. Wie du hier vorgehen solltest, haben wir schon mehrmals beschrieben. Hinter den letzten Beilen befindet sich rechts ein weißer Juwel und links eine eiserne Jungfrau mit einer Sonnenkarte. Gehe auf das mittlere Gebilde zu. Drinnen

findest du ein Sechseck, in das eine Kugel fällt. Hier gibt es die gleichen spritzgeschützten Zonen wie in den anderen Sechsecken. Bevor du dich jedoch an die Arbeit machst, solltest du neben den Eingang und dann nach rechts über die Lava gehen. Du befindest dich wieder auf einem unsichtbaren Weg. Gehe zurück zum Eingang des sechseckigen Gitters.

Sobald du drinnen bist, kannst du nach rechts, nach links oder geradeaus über das Gitter gehen. Oben auf der Treppe gehst du durch einen Gang, springst am Pendel vorbei und kehrst dann um, um den vorherigen Raum zu überschauen. Gehe zurück zum Sechseck und nimm den Ausgang, der deinem Eingang gegenüberliegt. Hier musst du dich mit vier sinkenden Steinen und zwei Pendeln auseinander setzen. Zwischen dem ersten und dem zweiten Stein, dort wo auch eines der Pendel schwingt, schießt feurige Lava empor. Führe einen gut getimten Sprung aus. Gehe ein wenig zurück, um Platz für einen weiteren Laufsprung zu haben. Warte, bis das Pendel im Aufwärtsschwung vorbeirauscht, und springe dann. Du landest auf der anderen Seite und ziehst dich nach oben.

Hinter der Ecke befinden sich drei Pendel und eine steinerne Plattform, zu der du hinüberspringen musst. Die erste Klinge schwingt zwischen dir und der Plattform hin und her. Springe los, wenn sich die Klinge direkt vor dir befindet. Wenn du auf der Plattform ankommst, ziehst du dich hinauf und machst einen Laufsprung, sobald die anderen beiden Pendel zum Aufwärtsschwung ansetzen. Verlasse das Gebiet durch den Ausgang und gehe weiter zum Tower of Sorcery.

The Tower of Sorcery

Vereiste Wege

Auf jeden Fall solltest du beim weißen Juwel auf der linken Seite den Spielstand speichern. Anschließend kannst du dich mit den Eisdiamanten befassen, die links und rechts des Gangs herumschweben. Gehe dann weiter. Bei einer Biegung taucht plötzlich ein Eismonster auf und bewirft dich mit Schnee. Gegen die Feinde in

diesem Level wirken Juwelen-gepowerte Waffen, z.B. die Axt oder das Kreuz, wahre Wunder. Ein Stückchen weiter kommt noch ein Eismonster des Wegs.

Wenn du am zweiten Eismonster vorbei bist, musst du dich links halten und mehrere Eisplattformen mit Laufsprüngen meistern. Nach den ersten Plattformen wird's etwas komplizierter. Mehrere wirbelnde Eiskristallpaare schweben neben den Plattformen durch die Luft und tauschen untereinander Blitze aus.

Hier kommt es wie immer aufs richtige Timing an. Springe erst dann, wenn die Kristalle das Feuer einstellen. Wenn du landest, solltest du sofort anhalten, um nicht am anderen Ende herunterzustürzen. Sicherer ist es da schon, wenn du dich am Rand einer Plattform festklammerst und dich dann hochziehst. Auf jeden Fall darfst du den einzelnen Eiskristall in der Mitte der großen Plattform nicht vergessen.

Wenn du die elektrischen Eiskristalle überwunden hast, siehst du einige braune Plattformen, die eine Säule umkreisen. Springe auf eine der Plattformen, wenn sie sich nähert und unter dich schwebt. Lass dich von der Plattform nach oben zur großen Plattform tragen und springe ab, sobald deine braune Plattform an der Eisplattform vorbeischwebt. Die nächste Situation ist ganz ähnlich. Wieder musst du von einer der braunen Plattformen, die eine Säule umkreisen, zu einer Eisplattform springen. Diesmal ist die Entfernung aber größer, und du musst dich an den Rändern der Plattformen festhalten und dich dann hochziehen.

Anschließend hast du zwei Möglichkeiten: Entweder spurtest du über drei rötlich braune Plattformen zu einem einzelnen Eiskristall oder über drei andere Plattformen zu einem weißen Juwel. Wir empfehlen, den Kristall nicht weiter zu beachten, da gibt's nichts zu holen. Studiere deshalb die Plattformen zwischen dir und dem weißen Juwel.

Nach einiger Zeit werden die Plattformen verschwinden. Wer in diesem Moment gerade auf einer dieser Plattformen herumsteht, sieht dann ziemlich alt aus. Warte, bis die erste Plattform wieder auftaucht, und springe dann über alle drei hinüber zum weißen Juwel. Das muss alles ziemlich zügig gehen. Springe einfach drauflos.

Verschwindende Plattformen

Vor dir befindet sich eine weitere Gruppe verschwindender brauner Plattformen. Diesmal verschwinden sie möglicherweise gleichzeitig. Warte, bis die erste gerade wieder erschienen ist, und springe dann mit einem Laufsprung hinüber. Wenn du dich auf die Plattform hinaufgezogen hast, ist die zweite ebenfalls wieder aufgetaucht. Verliere keine Zeit und spring rüber.

Der letzte Sprung bringt dich zu einer Plattform mit einem schwebenden Eisdiamanten. Zerstöre den Diamanten und sammle Renons Vertrag ein, sofern du noch Heilung benötigst. Auf dem vereisten Weg schweben zwei Paare elektrischer Eiskristalle auf und ab und tauschen Energieladungen aus. Du kannst sie nicht ohne weiteres zerstören.

Halte an und ducke dich, wenn die Eiskristalle vorbeikommen, oder beobachte das erste Kristallpaar, um zu sehen, wie nahe sie deiner Plattform kommen. Folge dem Pfad außerhalb ihrer Reichweite, und sobald sie aufhören, elektrische Energie abzugeben, läufst du vorbei. Nun kommst du zum zweiten Kristallpaar. Wenn du jedoch konstant weiterläufst, solltest du dir um diese zwei keine allzu großen Sorgen machen müssen.

Problematischer ist da schon der Laserkristall, der auf der Plattform vor dir wartet. Versuche, ihn im Lauf fertig zu machen. Der Pfad führt weiter in eine tödliche Falle mit Laserkristallen. Auf nahezu jeder Plattform läummeln sich Kristalle herum. Sobald du dich ihnen näherst, werden sie rot und eröffnen das Feuer. Bleibe schön auf Distanz. Feuere überlegt von nahe gelegenen Plattformen aus, statt dich mitten ins Getümmel zu stürzen. Bleibe auf den Plattformen immer möglichst in der Mitte und verwende den Knopf für die automatische Zielauffassung.

Wenn die Laserkristalle zerstört sind, stehen dir wieder einige verschwindende Plattformen bevor. Die erste ist von schwebenden elektrischen Eiskristallen umgeben, die zweite bringt dich wieder zu einer Gruppe von Plattformen, die eine Säule umkreisen. Warte, bis die erste Plattform auftaucht und die Eiskristalle sich beruhigt haben, und springe dann los. Sobald die zweite Plattform auftaucht, springst du

hinüber. Um auf eine der kreisenden Plattformen zu gelangen, solltest du dir eine herankommende, nicht eine fortschwebende aussuchen.

Hast du eine der Plattformen erreicht, stellst du dich so hin, dass die Kamera einen guten Blick auf die vor dir liegende Eisplattform erlaubt. Auf dieser Plattform befinden sich gleich drei Eiskristalle. Glücklicherweise führen sie mit dir nichts Böses im Schilde. Hier gibt es auch wieder einen weißen Juwel.

Vor dir liegen einige große Eisplattformen, die von elektrischen Eiskristallen umgeben sind. Hier kommst du nur mit Laufsprüngen hinüber. Außerdem darfst du erst dann springen, wenn die Kristalle eine Feuerpause einlegen. Auf den nächsten Plattformen lauern Laserkristalle. Zerstöre sie möglichst schon, bevor du hinüberspringst. Nach zwei Laserkristallen gelangst du zu braunen Plattformen, die von elektrischen Eiskristallen bewacht werden.

Sobald die braunen Plattformen wieder auftauchen und die Kristalle keine Elektrizität mehr abgeben, machst du einen Laufsprung auf eine der Plattformen. Wenn du landest, musst du sofort anhalten. Du erreichst die zweite verschwindende Plattform und gerätst in Schussweite des Laserkristalls auf der nächsten Plattform. Dem leisten außerdem noch zwei Eiskristalle Gesellschaft. Zerstöre aus der Distanz den Laserkristall und warte auf eine Elektrizitäts-Pause, bevor du mit einem Laufsprung hinübergelängst.

Und schon wieder stehst du vor zwei verschwindenden braunen Plattformen. Sobald die erste erscheint, springst du hinüber und dann mit einem Laufsprung weiter zur zweiten. Springe zur dahinter liegenden Eisplattform. Nun kannst du auch schon den Ausgang erkennen.

Room of Clocks

Vorbereitung zur Schlacht

Du beginnst den Level am Ende eines Flurs. Gehe weiter, bis du zu einem großen Raum kommst. An den Wänden siehst du sieben

Kerzenleuchter sowie zwei weitere Ausgänge, von denen einer versperrt ist. Für diesen Level solltest du eine Juwelen-gepowerte Waffe verwenden, das Kreuz oder die Axt. In der Nähe einer kopflosen Statue befindet sich einer von Renons Verträgen.

Du verlässt nun den Raum durch den einzig möglichen Ausgang. Hinter der nächsten Ecke befindet sich eine rote Aufzugsplattform. Spring drauf. Der Aufzug hält im oberen Teil des Turms an, und kurz darauf trifft auch Ortega ein. Er erzählt dir, dass Ada im Uhrenturm wartet. Bevor du zu ihrer Rettung aufbrechen kannst, musst du allerdings noch an Ortega vorbei.

Ortega verwandelt sich in eine Schimäre, ein dreiköpfiges Monster mit einem Ziegen-, einem Löwen- und einem Schlangenhaupt. Ortega hat mehrere Attacken auf Lager. Er kann hochspringen und sich auf dich stürzen oder mit seiner Pranke nach dir schlagen. Mit seinem Schlangenkopf kann er giftiges, grünes Gas ausspeien. Außerdem kann er fliegen und mit seinem Ziegenkopf Energiegeschosse auf dich abfeuern, während der Löwenkopf Flammen spuckt.

Du musst immer in Bewegung bleiben und unbedingt den Zielknopf zum Visieren verwenden. Feuere und bewege dich dann sofort wieder weg. Dies gilt besonders für die frühe Phase des Kampfes, wenn er dich verfolgt und nach dir schlägt. Bleibe bloß nicht stehen, um ein zweites Mal zu feuern!

Wenn Ortega zu hüpfen beginnt, springst du seitwärts. Sobald der Schlangenkopf Giftgas ausstößt, läufst du so weit weg wie möglich. Versuche, hinter ihn zu gelangen. Während der Schlangenkopf Gift sprüht, kannst du ihn unter Dauerfeuer nehmen, sofern du außerhalb seiner Reichweite stehst.

Sobald die Schlange getötet ist, flieht Ortega in die Lüfte, um dich von dort mit seiner magischen Energie zu lähmen. Versuche, den Geschossen auszuweichen, indem du dich unter ihm aufhältst oder zur Seite läufst. Wenn er dann tief genug fliegt, kannst du ihn mit deiner Distanzwaffe aufs Korn nehmen. Hat der Ziegenkopf dann nach einer Weile das Zeitliche gesegnet, spuckt Ortega mit dem Löwenkopf Feuer und beginnt wieder, dich direkt anzugreifen. Auch hier musst du immer

in Bewegung bleiben. Wenn er Flammen spuckt, versuchst du, hinter ihn zu gelangen und ihn unter Dauerfeuer zu nehmen.

Wenn Ortega erledigt ist, fährst du mit dem Aufzug wieder nach unten. Speichere beim weißen Juwel den Spielstand und gehe durch die dritte Tür, die jetzt geöffnet ist.

Reinhardt und Death

Wenn Reinhardt mit dem roten Aufzug zum Kampf fährt, trifft er wieder auf Death. Doch als Death gerade zum tödlichen Schlag ausholen will, erscheint Rose und wirft sich dazwischen. Während sie im Sterben liegt, spricht Reinhardt ein Gebet und schwört furchtbare Rache.

Death ist nicht dumm und schwebt ziemlich hoch über Reinhardt. Um ihn mit der Peitsche erreichen zu können, muss er in die Luft springen. Death schleudert Sicheln auf dich, denen du aber beinahe automatisch ausweichst, während du herumspringst und ihn zu treffen versuchst. Schließlich rückt dir Death auf die Pelle. Bringe dich mit einem Sprung in Sicherheit, wenn er auf dich zustürzt. Springe aber nicht zu weit fort, damit du ihm noch ein, zwei Treffer beibringen kannst.

Wenn Deaths Gesundheit nur noch die Hälfte wert ist, beginnt er, dämonische Fische herbeizubeschwören. Ein Pentagramm erscheint, das dir einen Fisch ankündigt. Diese Fische sind recht groß, aber du kannst ihnen mühelos aus dem Weg gehen. Vernichten kannst du diese Viecher allerdings nicht.

Hüte dich also vor den Fischen, setze weiter diesem Death zu, zerstöre ihn schließlich und schicke ihn zur Hölle. Reinhardt schwört, dass Dracula nun an der Reihe sei. Um zum Uhrenturm zu gelangen, muss er zunächst mit dem roten Aufzug nach unten fahren und im Uhrenraum beim weißen Juwel den Spielstand speichern. Dann geht's auf zum Clock Tower.

The Clock Tower

Der erste Schlüssel

Du beginnst am Fuß des Uhrenturms. Kleine Simse auf beiden Seiten

des Raums ermöglichen es dir, auf die nächsthöhere Ebene zu gelangen. Du wendest dich jedoch nach links. An beiden Seiten des Raums befinden sich Räder und Vorsprünge. Am Anfang kannst du jedoch nur an einer Seite hinauf. Du musst über eine Reihe großer, langsam rotierender Räder gelangen. Achte bei deinen Sprüngen auf ein sauberes Timing, um nicht zwischen zwei Räder zu geraten.

Arbeite dich im Turm nach oben vor, bis du links zwei kleine Metallkisten erreichst. Zerstöre die Kisten mit drei guten Treffern. Über gewaltige Wellen kannst du zur anderen Wand hinübergelangen. Eine Welle befindet sich in Bodennähe, die andere ganz oben an der Decke. Gehe zunächst zur unteren Welle.

Über heil über diese Wellen zu gelangen, benötigst du einen optimalen Kamerawinkel. Schalte die Auto View-Funktion aus und versuche, eine gute Action-Perspektive einzustellen. Die große Welle dreht sich nur langsam, so dass dir ein bisschen Zeit bleibt, um die Kamerawinkel nachzuzustieren.

Die andere Wand des Uhrenturms birgt die gleichen Herausforderungen für dich. Arbeite dich nach oben vor. Suche auf der rechten Seite nach einem Aufzug und springe darauf. Er bringt dich hinauf zu einem Sims. Von dort aus springst du weiter zu dem Sims auf deiner linken Seite, dann zu einem Sims mit einigen Fackeln, die den Uhrturmschlüssel A enthalten.

Fahre mit dem Aufzug wieder nach unten und springe nach links, bis du zur linken Wand kommst. Arbeite dich nun wieder nach oben vor. Wenn du schließlich oben auf dem Uhrenturm stehst, siehst du eine Tür. Springe dorthin und achte dabei auf die Zahnräder.

Öffne die Tür, aber habe ein wenig Gedult, denn die Türen im Uhrenturm klemmen alle ein wenig, und du musst sie von der Mitte aus im richtigen Winkel öffnen. Versuch's halt einige Male. Hinter der Tür erwarten dich drei hüpfende Gesellen und ein weißer Juwel. Töte die Typen und speichere den Spielstand.

Zahnräder und Wellen

Gehe um die Ecke und öffne die Tür. Gehe hinaus und nach oben auf

das drehende Zahnrad. Dort sitzt ein Dämonenschädel herum. Mache ihn fertig und schaue dann nach links und rechts. Mit einem Laufsprung gelangst du auf das kleine Rad vor dir und feuerst von dort auf den Dämonenschädel auf dem letzten Rad, sobald du landest. Springe auch auf dieses Rad hinüber und hol dir in der Nische den Uhrturmschlüssel B. Wenn du zur Nische gehst, feuert ein dritter Dämonenschädel auf dich. Schnapp dir schnell den Schlüssel und hau ab. Der andere Dämonenschädel hängt in einer Nische an der gegenüber liegenden Wand. Er ist sehr schwer zu treffen, also versuch's erst gar nicht.

Verlasse die Nische und richte dich für den Sprung nach links aus. Mache einen Laufsprung und ziehe dich dann hinauf. Verwende den Schlüssel, und die Tür wird sich öffnen. Du gelangst in einen weiteren kleinen Raum mit einer Tür hinter der Ecke. Gehe zur Tür und öffne sie. Im nächsten Raum befinden sich zwei riesige rotierende Wellen.

Du musst dich nun über die Simse nach unten vorarbeiten und anschließend an den Wellen hinaufklettern. Gehe zunächst jedoch zur Hauptebene, um die Fackel zu zerschmettern, die einen Sack mit Gold enthält. Speichere anschließend beim weißen Juwel den Spielstand.

Gehe nun zur linken Welle. Beobachte sie, und du entdeckst einen Bereich, wo du hinspringen kannst. Ziehe dich nach oben und klettere um den Fuß der Welle herum. Du gelangst zu einem Sims, von dem aus du zu einem Sims auf der anderen Welle springen kannst.

Nun liegen mehrere Sprünge vor dir. Sobald du einen Vorsprung erreicht hast, wartest du, bis er sich dreht, bevor du zum nächsten Vorsprung springst. Schalte die Kamera von Auto auf Action und platziere sie hinter deiner linken Schulter, so dass du den jeweiligen Vorsprung gut im Auge hast. Zwischendurch wirst du die Kamera wohl noch ein wenig nachjustieren müssen.

Nach mehreren Sprüngen erreichst du schließlich die Spitze der linken Welle. Nun springst du zu dem Sims, das aus der Wand ragt. Von dort aus ziehst du dich zu einem großen Sims hinauf und gehst dann über eine lange rotierende Welle zur anderen Seite des Raums. Stelle dich so hin, dass du eine gute Sicht hast, und laufe hinüber.

Springe auf der anderen Seite auf das Rad und dann mit einem Laufsprung auf den Sims neben der Wand. Zerstöre die Fackel. Sie enthält den Uhrturmschlüssel C. Springe nach links und an den Simsen hinunter, über die du auch diesen Raum betreten hast. Schließlich gelangst du wieder auf die Hauptebene. Speichere den Spielstand beim weißen Juwel ab und gehe weiter zur Wand, wo du mit dem Schlüssel eine Käfigtür öffnen kannst.

In dem Käfig befindet sich ein Aufzug. Springe auf den Aufzug und fahre damit zu einem Sims, das sich über der Grube erstreckt. Speichere bei dem weißen Juwel, der vor dir liegt. Suche nach einer Stelle, zu der du hinüberspringen kannst und ziehe dich dann hinauf. Während du dich nach oben vorarbeitest, kommst du an zwei Stellen in der Wand vorbei, wo Flammen herausschießen. Achte darauf, dass du dich mit dem richtigen Timing um die Welle herum bewegst, so dass du immer zu den Stellen kletterst, wo noch kurz zuvor die Flammen waren.

Dein Weg endet auf einem Sims oben auf dem unteren Teil des Rades. Stelle dich darauf und platziere die Kamera über deiner linken Schulter. Eine Wand taucht auf. Springe dorthin. Oben an der Wand erwartet dich eine weitere drehende Welle, und in der Ecke der Plattform, auf der sich die Welle befindet, stehen zwei kleine Metallkisten. Zerstöre sie, um den Schatz einzusacken.

Kehe zurück auf den Sims, zu dem du zuvor schon einmal gesprungen bist, und warte, bis eine Plattform auf dem Rad in Reichweite kommt. Springe mit einem Laufsprung hinüber. Mit Laufsprüngen springst du jetzt zwischen den beiden Wellen hin und her. Schließlich erreichst du den letzten Vorsprung an der Welle, die sich über der Wand dreht. Der Vorsprung dreht sich zur Wand, und du wirst im nächsten Augenblick gegrillt. Gehe also nahe an die Welle heran und springe hoch. Ziehe dich nach oben auf die Welle hinauf. Hier bist du zunächst einmal in Sicherheit. Nun musst du mit einem Laufsprung zu den Rädern an der Wand gelangen.

Von diesen Rädern aus springst du zu der breiten Plattform, die dahinter liegt. Gehe über die Welle, die sich unter der Decke dreht. Am anderen Ende treten Flammen aus. Behalte sie im Auge. Wenn sie

herausschießen, drehst du dich um und gehst ein wenig zurück. Wenn sie wieder erlöschen, springst du zum Rad, das sich davor befindet und dann weiter zum rechten Rad. Gehe zur Nische mit der Fackel, zerstöre sie, und du bekommst den Uhrturmschlüssel D.

Bevor du die Nische wieder verlässt, höre auf das Flammengeräusch. Wenn es ruhig ist, gehst du hinaus und nach links über die Zahnräder. Du kommst bald zu einer Plattform, auf der eine kleine Person ruhig liegt. Das ist Ada. Sie ist unverseht, so wie es Ortega versprochen hatte. Das Wiedersehen wird allerdings durch die Tatsache getrübt, dass Death herbeischwebt und Ada mitnimmt, um sie Dracula zu opfern. Öffne die Tür neben dir. Gehe durch den dahinter liegenden Tunnel und öffne am Ende die nächste Tür.

Das Zifferblatt

In diesem Raum bemerkst du zunächst einen weißen Juwel und einen von Renons Verträgen, der vor einer Treppe liegt. Bevor du speicherst und die Treppe hinaufsteigst, schaut du dir rechts die Gebilde an. Du findest eine Fackel mit einem roten Juwel.

Steige die Stufen hinauf und gehe oben durch die Tür in der Nische. Gehe auf die Zeiger der riesigen Uhr. Gehe weiter bis zur Fackel und zerstöre sie. Du erhältst den Uhrturmschlüssel E.

Gehe wieder zurück und zur Tür rechts neben der Treppe (gegenüber dem Ort, wo du die Fackel gefunden hast). Mit dem neuen Schlüssel kannst du die Tür öffnen. Du gelangst in einen kleinen Tunnel. Gehe am anderen Ende durch die Tür und in einen großen Raum. Gehe nach rechts. Dort befindet sich eine einzelne Fackel mit einem roten Juwel. Schnapp ihn dir und gehe vom Eingang aus nach links zu einer Plattform. Ziehe dich hinauf.

Von dieser Plattform aus springst du zu dem rotierenden Rad an der gegenüberliegenden Wand. Dieses Zahnrad ist nicht ohne, denn es dreht sich in Richtung einer Stelle, wo Flammen aus der Wand schießen. Wenn du springst, während die Flammen austreten, warte, bevor du dich hochziehst, bis die Flammen wieder verschwunden sind. Bei diesem Sprung kannst du dich leider nicht auf deine Kamera

verlassen. Mache einen Laufsprung von der Mitte des drehenden Rades aus und klammere dich an einen Vorsprung. Es ist nicht einfach, geradeaus zu springen, wenn der Kamerawinkel seitlich ist.

Von diesem Vorsprung aus ziehst du dich hinauf auf eine Plattform. Auf einer Seite der Plattform befindet sich eine Fackel, die Gold enthält. Schnapp dir den Schatz und springe zum Rad auf der anderen Seite der Plattform, dann weiter zur nächsten Plattform. Du musst drei riesige Zahnräder mit Laufsprüngen überwinden. Vom letzten Rad aus springst du hinauf zu einem Handgriff. Die Räder drehen sich, aber wenn du in die Mitte springst, kannst du sicher landen und zum nächsten Laufsprung ansetzen.

Springe vom letzten Rad hinauf zu einem Handgriff und bewege dich dann nach rechts. Gehe zur Flamme in der Wand und warte, bis sie sich zurückzieht, bevor du vorbeiläufst. Du hast nicht viel Zeit, bis die Flamme wieder herausschießt.

Du gelangst zu einem Sims. Lass dich darauf fallen und folge seinem Verlauf. Am anderen Ende befindet sich ein Abgrund. Springe über den Abgrund zu einem schmalen Sims mit einem weißen Juwel und einem Hebel. Speichere den Spielstand und betätige den Hebel. Das Spiel fragt dich, ob du ein Gerät für versteckte Fußhaltepunkte aktivieren möchtest. Antworte mit Ja.

Jetzt springst du wieder zurück auf den Sims und gehst nach links, am Handvorsprung entlang. Meide die erste Wandflamme. Weiter links musst du an zwei anderen Wandflammen vorbei. Gehe so nah heran wie möglich und spurte dann vorbei. Genauso machst du es mit der zweiten Flamme. Anschließend erscheint eine Plattform, auf die du dich fallen lässt.

Springe von dort aus nach links und arbeite dich an der Wand hinauf. Wenn du oben ankommst, musst du eine Welle überqueren, die sich hoch über dem Boden dreht. Auf halbem Wege treten Flammen aus. Außerdem gibt's hier eine riesige rotierende Klinge. Achte auf das Bewegungsmuster. Wenn die Klinge direkt vor den Flammen vorbeisaut, startest du. Laufe mit mäßigem Tempo an der Klinge und der Flamme vorbei.

Wenn du das Zahnrad am anderen Ende der Welle erreichst, springst du von dort aus nach links auf die Plattform und ziehst dich dann zu der Plattform hinauf, die zur Tür führt. Durch die Tür gelangst du in einen Tunnel. Verlasse ihn durch die Tür am anderen Ende, und du gelangst oben in einen anderen Raum. In der Nähe befindet sich ein weißer Juwel. Speichere den Spielstand.

Warte, bis der violette Sims in deine Nähe kommt, und springe dann mit einem Laufsprung hinüber. Wenn du landest, wartest du, bis dein Sims in die Nähe des nächsten Simses kommt, und springst. Schau nach rechts. In der Ferne siehst du an der linken Wand eine lange, metallene Schräge. Schau sie dir genau an, besonders die Löcher und Vorsprünge.

Vor dir schaukeln weitere violette Simse. Warte, bis einer in Reichweite kommt, und springe dann mit einem Laufsprung hinüber. Springe mit der selben Methode weiter zum nächsten Sims und dann zur dahinter liegenden Plattform. Folge dem engen Gang. Rutsche vom Gang nach unten auf den Boden und schau dich ein wenig um. In der Ecke gegenüber der Metallrampe befindet sich eine Fackel. Gehe zurück hinter die Rampe. Dort befindet sich ein roter Aufzug.

Der Aufzug befördert dich zum oberen Gang. Folge dem Gang, bis du rechts neben der Stelle stehst, wo du zuletzt heruntergerutscht bist. Gehe zur Rampe und rutsche hinunter.

Wenn du richtig gezielt hast, landest du auf einem goldenen Träger, der aus der Rampe ragt. Gehe ans Ende des Metallträgers und gehe nach links herunter. Du landest auf der Rampe und gleitest weiter zu einem Gang. Am Ende des Gangs befindet sich ein Hebel. Betätige ihn. Das Spiel erklärt, dass das Zifferblatt aktiviert wurde.

Wenn du den Hebel betätigt hast, ändert sich die Szenerie. Ein Geländer fällt herunter, und du kannst jetzt auf den Boden gelangen. Lass dich fallen und steige die Treppe hinauf. Gehe weiter bis in den Tunnel hinein. Nun wirst du zum letzten Level befördert.

Castle Keep

Die letzten Räume

Du beginnst den Level am Fuße einer Treppe. Laufe hinauf. Du erreichst bald eine Doppeltür. Durch die Tür gelangst du in einen Raum mit Fackeln in jeder Ecke. Wenn du dich der gegenüberliegenden Tür näherst, taucht Renon auf. Beeile dich, wenn du die Fackeln öffnen möchtest, bevor Renon dort ankommt.

Was Renon nun sagt, hängt davon ab, was du mit ihm bisher zu schaffen hattest. Wenn du ihn gemieden oder nur wenig bei ihm ausgegeben hast, sagt er höflich "Auf Wiedersehen". Hast du jedoch mehr als 30.000 Goldstücke bei ihm gelassen, will er auch noch deine Seele haben!

Renon schwebt in der Luft und feuert blaue Geschosse ab. Manchmal begibt er sich auf den Boden, um dich direkt anzugreifen. Die blauen Geschosse kannst du zerstören, doch vor den Stäben, die er gelegentlich wirft, musst du dich in Acht nehmen. Wenn seine Gesundheit abnimmt, beschwört er große dämonische Fische. Wenn du größer werdende, violett glühende Kreise siehst, weißt du, dass jeden Augenblick ein Fisch auftauchen wird. Gehe ihnen also aus dem Weg. Sobald Renon verschwunden ist, kannst du deinen Weg fortsetzen. Gehe durch die Tür und die nächsten Treppen hinauf.

Am anderen Ende der Treppe gelangt Cornell in einen leeren Raum. Hier muss er die Tür öffnen, um zur dritten und letzten Treppe zu gelangen. Carrie und Reinhardt treffen ebenfalls auf einen leeren Raum. Wenn sie sich auf dem Weg durch das Schloss jedoch viel Zeit gelassen haben oder viele Sonnen- und Mondkarten verbraucht haben, treffen sie dort auf einen Überraschungsgast: Charlie Vincent.

Charlie Vincent wirft mit Giftfläschchen um sich. Wenn er nur noch ein Viertel seiner Gesundheit besitzt, feuert er ohne Pause. Bleibe stets in Bewegung, um keinen Schaden zu nehmen. Wenn du vergiftet wirst, warte das Ende des Kampfes ab, um dich zu heilen. Verlasse dann den Raum durch die Doppeltür und gehe die letzte Treppe hinauf.

Dracula

Wenn du oben angekommen bist, solltest du letzte Vorbereitungen für den Kampf treffen. Gehe durch die Tür und speichere beim weißen Juwel den Spielstand. Wenn du dich dem Sarg näherst, taucht Dracula auf. Er verwendet die gleichen Taktiken, egal wer ihm gegenüber steht. Aber jeder der Helden muss andere Techniken anwenden, um ihn zu bezwingen.

Dracula hat fünf Attacken: Er kann Feuerfledermäuse werfen, einen Feuerstrahl ablassen, und er kann Energieringe und mystische Geschosse abfeuern. Außerdem kann er dich durch einen Sturm zu ihm tragen lassen und dich dann aussaugen. Wenn er das tut, ist natürlich auch der Held infiziert, was Draculas Gesundheit wieder auffüllt. Dracula kann außerdem verschwinden und wieder auftauchen, wann immer er will.

Cornell gegen Dracula

Wenn der Kampf beginnt, sollte Cornell in Draculas Sarg springen. Dazu benötigst du schon eine gewisse Fertigkeit.

Drinnen bleibst du immer schön in der Mitte, hältst Abstand zu den Wänden undfeuerst magische Geschosse. Dracula muss nun zu dir kommen. Die Energieringe können dich im Sarg nicht erreichen. Auch bist du einigermaßen sicher vor der Windattacke. Wenn der Wind oder die Flammen dich mal aus dem Sarg heraustragen, kannst du schnell wieder zurückklettern.

Gehe ein wenig nach links und rechts und feuere dabei immer in Draculas Richtung, ob du ihn nun gerade sehen kannst oder nicht. Wenn Dracula besiegt ist, ist die Sache leider noch nicht ganz ausgestanden. Der Kerl taucht ein weiteres Mal in einer dämonischen Reinkarnation auf.

Cornell gegen Ultimate Dracula

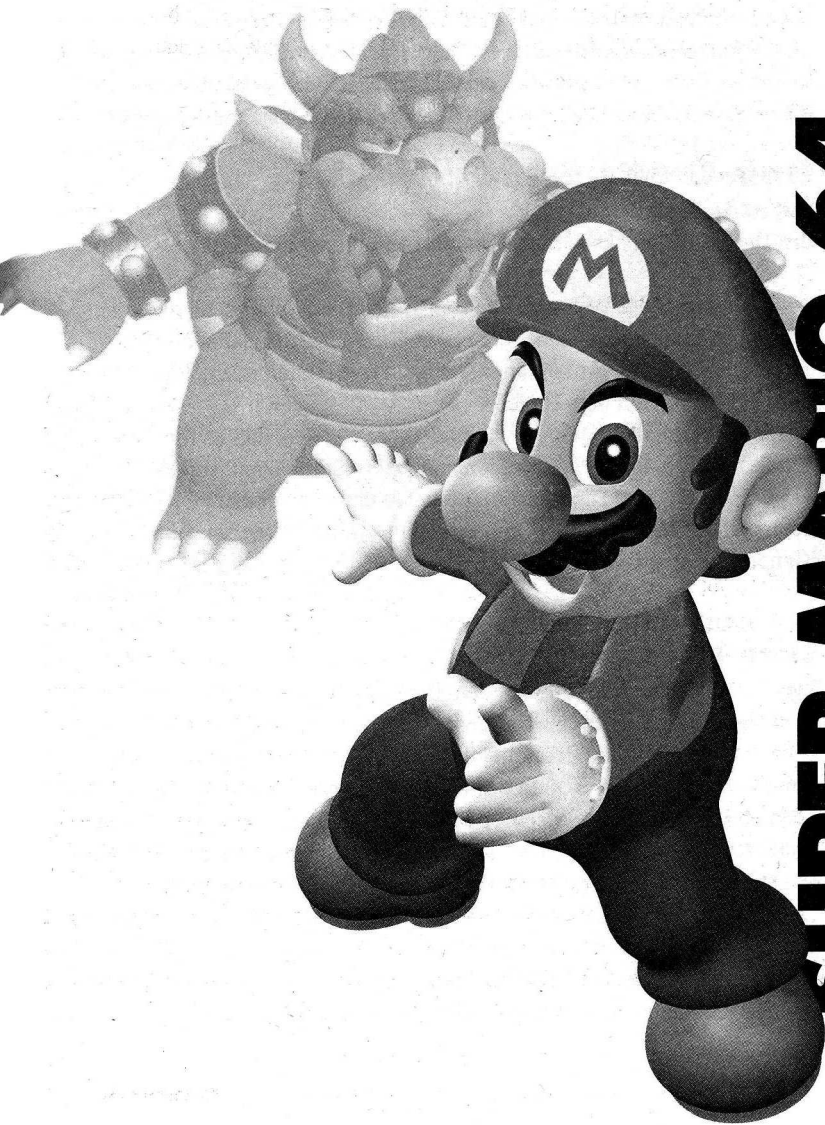
Dracula hat sich in ein riesiges gehörntes Tier transformiert. In seinem Körper befindet sich ein zweiter Kopf, den du ins Visier nehmen musst, um ihm zu schaden. Das ist allerdings keine ganz leichte

Angelegenheit. Entweder bleibt er im Körper verborgen, oder Draculas Angriffe lassen dir keine Zeit für solche Dinge.

Wenn Dracula sich in den Hintergrund zurückzieht, kannst du ihn überhaupt nicht angreifen. Du kannst dann lediglich seine Attacken abwehren. Er sendet jedesmal drei Wellen auf dich zu. Die Angriffswellen bestehen aus Feuerkugeln, Eiskristallen oder Würmern. Diesen Wellen kannst du nicht ausweichen. Nimm sie ins Visier und feue darauf, sonst trifft dich die Welle mit voller Wucht. Jede Welle enthält vier Feuergeschosse, vier Eisgeschosse oder vier Würmer. Alle Geschosse zu zerstören, ist beinahe unmöglich. Du wirst also wohl oder übel bei den Wellen Federn lassen müssen.

Nach der Wurmwelle kehrt Dracula in den Vordergrund zurück. Jetzt hast du wieder Gelegenheit, seinen zweiten Kopf unter Beschuss zu nehmen. Achte unterdessen stets auf deine Gesundheit, denn wenn du hier stirbst, kehrst du zum letzten Speicherpunkt zurück und musst erneut gegen den Standard-Dracula antreten. Wenn du Ultimate Dracula besiegt hast, wirst du wieder mit Ada vereint und erfährst Neues über Draculas böse Absichten.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast es geschafft. Schau dir das "kleinere" Ende an und fühle dich wie ein Held!



SUPER MARIO 64

SUPER MARIO 64

Warum sind Bananen krumm, warum haben Äpfel keine Beine und warum ist ausgerechnet ein kleiner, fatter Klempner Nintendos Maskottchen? All diese Fragen werden wir Dir in dieser Komplettlösung sicherlich nicht beantworten, denn hier geht es nur um die eine Frage: Wie spielt man Super Mario 64 bis zum Ende durch?

Bob-Ombs Schlachtfeld

Vorbedingungen: Keine

Ort: Die erste Tür links in der Haupthalle von Prinzessin Toadstools Schloß.

Beschreibung: Diese Welt wird von Bob-Ombs Berg beherrscht, der am westlichen Ende einer weiten, grünen Ebene liegt. Zum Gipfel führt eine Serpentine, über die große Kanonenkugeln nach unten rollen. Big Bob-Omb steht oben auf dem Gipfel.

Die pinkfarbenen Kumpels von Bob-Omb erzählen, daß es friedlich zugeht, bis Bob-Omb von Bowser einen Power Star bekam. Von diesem Augenblick an wurde ihr beschauliches Ländchen zu einem Schlachtfeld. Wenn Du Bob-Omb schlagen kannst, helfen Dir seine Kumpels möglicherweise weiter...

Big Bob-omb on the Summit Stern 1

Ziel: Du mußt Big Bob-Omb auf dem Berggipfel ausschalten.

Hinweise: Dein Level beginnt auf einer verdreckten Piste. Du mußt zunächst zwei hölzerne Brücken überqueren, dann die steinernen Stufen hochgehen. Dann geht es nach rechts, dort mußt Du durch ein Loch im Eisengitterzaun kriechen. Hüte Dich vor den herabrollenden Kanonenkugeln und Fallgruben auf dem Wege! Solltest Du doch einmal Pech haben – auf halbem Wege wartet ein durchsichtiges Herz auf Dich, mit dessen Hilfe Du neue Energie tanken kannst. Auf dem Gipfel wartet Big Bob-Omb auf Dich, geschmückt mit einer Goldkrone. Um ihn besiegen zu können, mußt Du ihn von hinten packen und zu Boden werfen. Allerdings mußt Du das zweimal wiederholen, bevor er

geschlagen ist. Wenn Du Big Bob-Omb zum erstenmal packst, ist er noch relativ langsam, er wird dann aber immer schneller. Besonders gefährlich ist er im Sitzen! Der einfachste Weg, ihn zu schlagen, besteht darin, daß Du ihm den Rücken zukehrst und mit Hilfe der Z-Taste in Kriechstellung gehst. Wenn Du jetzt die B-Taste drückst, machst Du einen Salto über ihn hinweg – und schon hast Du ihn.

Als nächstes: Jetzt hast Du schon einen Stern und kannst Whomps Festung und das Zimmer der Prinzessin betreten.

Wettrennen mit dem flotten Koopa Stern 2

Ziel: Du mußt zuerst den Gipfel erreichen!

Hinweise: Koopa wartet am Anfang des verdreckten Weges auf Dich. Rede mit ihm und nimm seine Herausforderung an, sofort danach beginnt das Rennen. Koopa ist in Wirklichkeit langsamer als Mario, er kann aber eine Abkürzung nehmen, die für Mario zu steil ist. Laufe nicht hinterher, nimm dieselbe Route zum Gipfel, die Du auch für den Stern 1 nimmst. Wenn Du zuerst oben bist, warte auf Koopa und zeige ihm den Stern.

Schiess auf die Insel in den Wolken Stern 3

Ziel: Hol Dir einen Stern aus dem gelben Kasten auf der Insel in den Wolken.

Hinweise: Zu Beginn des Levels mußt Du die Geschütze betriebsbereit machen, indem Du mit einem der pinkfarbenen Kumpel von Bob-Omb sprichst. Gehe über den verdreckten Pfad und überschreite die erste Brücke. Anschließend mußt Du an dem steinernen Block entlang rennen und zur Kanone springen. Ziele mit dem Fadenkreuz sorgfältig auf einen Punkt oberhalb der Insel und: Feuer! Jetzt brauchst Du nur noch in den gelben Kasten zu springen, und schon kommt Stern Nr. 3 zum Vorschein!

Als nächstes: Du hast jetzt drei Sterne. Level 4 (Der kalte Berg) und Level 3 (Jolly Roger Bay) sind erreichbar.

Suche die acht roten Münzen!

Stern 4

Ziel: Du mußt alle roten Münzen suchen und einsammeln.

Hinweise: Die Reihenfolge ist beliebig, in der Du die Münzen einsammelst. Solltest Du aber ein Leben verlieren, sind alle gesammelten Münzen futsch, und Du mußt von vorne anfangen.

Erste rote Münze: über der Plattform zwischen den beiden Holzbrücken.

Zweite rote Münze: über dem grünen Felsen vor Chain Chomp.

Dritte rote Münze: über dem Holzpfosten neben Chain Chomp.

Vierte rote Münze: Unter der Steinbrücke, in der Nähe des Stahlzauns am Fuße des Berges.

Fünfte rote Münze: Am Fuße des Berges. (Krieche durch die Lücke im Stahlzaun und halte Dich zur linken Seite. Renne jetzt den grünen Abhang hoch und hole die Münze.)

Sechste rote Münze: Oberhalb des Baumes auf der Insel in den Wolken.

Siebte rote Münze: Der Übungsplatz. Geh nach links, sobald Du die Kippbrücke passiert hast.

Achte rote Münze: Der Übungsplatz. Geh nach links, sobald Du die Kippbrücke passiert hast. Sobald Du alle acht Münzen hast, wird der Stern zwischen den Münzen 7 und 8 erscheinen.

Als nächstes: Da Du die Flügelmütze für Stern 5 auf Level 1 unbedingt brauchst, solltest Du auch Level 2: Whomps Festung oder einen der anderen Levels aufsuchen.

Mario fliegt zu den Wolken

Stern 5

Ziel: Hol Dir fünf Spezialmünzen, die Du neben der Insel in den Wolken findest.

Hinweise: Natürlich ist es auch möglich, alleine mit Hilfe der Kanonen alle Münzen einzusammeln. Es ist aber bedeutend einfacher, wenn Mario mit Hilfe seiner Flügelmütze dorthin fliegt. Es trifft sich gut, daß es auf der Insel sowohl eine Kanone als auch eine rote Box gibt. Du

kannst also von dort aus starten, ein paar Münzen einsammeln und wieder landen, bevor die Flügelmütze ihre Wirksamkeit verliert. Jede Spezialmünze ist von einem Ring aus acht gelben Münzen umgeben.

Als nächstes: Wenn Du die Flügelmütze hast, kannst Du auch den Bowser-Level 1 aufsuchen.

Behind Chain Chomp's Gate Stern 6

Ziel: Befreie Big Chomp!

Hinweise: Big Chomp ist an einen hölzernen Pfahl gekettet, den Du in den Grund rammen mußt, um ihn zu befreien. Zu diesem Zweck mußt Du auf den Pfahl springen und ihn dreimal nach unten stoßen. Wenn das erledigt ist, solltest Du die Münzen einsammeln und auf diese Weise neue Energie tanken, bevor Du weitermachst. Chain Chomp selbst wird gegen das Gitter rasseln, das den Stern schützt, und sich dann in die Berge davonmachen. Der Stern ist leider so hoch, daß er mit einem einfachen Sprung nicht zu erreichen ist. Drehe ihm also den Rücken zu, drücke die Z-Taste für die Kriechstellung, drücke B für einen Salto rückwärts – und schon kannst Du den Stern einkassieren.

Kassiere 100 Münzen Stern 7

Ziel: Du mußt 100 Münzen suchen und einsammeln.

Hinweise: Da viele der Münzen in den Wolken schweben, kannst Du sie nur mit Hilfe der Flügelmütze einsammeln. Dabei kannst Du maximal 117 gelbe Münzen (oder deren Gegenwert) bekommen. 23 gelbe Münzen liegen am Boden, 45 gelbe Münzen findest Du in den Wolken, 6 gelbe Münzen sind in Kisten versteckt, 22 gelbe Münzen bekommst Du als Belohnung für den Sieg über einen Gegner, 1 blaue Münze (fünf gelbe) bekommst Du für den Sieg über Small Koopa und 8 rote Münzen (16 gelbe) findest Du auf dieselbe Weise wie bei Stern 4.

Extra-Leben

Unterhalb der Steinbrücke.

Sammle alle acht gelben Münzen in der Nähe der Blumen ein.

Secrets

1. Nachdem Du Quick Koopa geschlagen hast, erscheint Small Koopa – kurz bevor Big Chomp seinen Auftritt hat. Koopa wird vor Dir wegrennen, aber wenn Du Dich gekonnt auf ihn stürzt, kannst Du auf seinem grünen Panzer surfen. Wenn Du dann Small Koopa überrennst, wirst Du mit einer blauen Münze belohnt.
2. Für das gesamte Spiel gilt: Wenn Mario dreimal um einen Holzpfeiler herumrennt, erscheinen wie von Geisterhand fünf Münzen.

Warps

(Jeder Warp bietet zwei Wege: Wenn 1.1 Dich zu 1.2 bringt, dann bringt Dich 1.2 auch wieder zurück zu 1.1. Denk dran, daß Du Dich langsam bewegen mußt, damit der Warp auch wirkt.)

- 1.1.: Wenn Du die erste braune Brücke überschritten hast, mußt Du über den Zaun auf der rechten Seite springen und mitten zwischen die gelben Blumen laufen.
- 1.2.: Wenn Du die Kippbrücke überschritten hast, geh direkt zum ersten Beet mit den gelben Blumen (zwischen einem Markierungspfahl und der roten Box).
- 2.1.: An den Berghängen findest Du kleine Höhlen, in denen große Kanonenkugeln erscheinen. Mitten in der ersten findest Du einen Warp (Du hast hier keine Zeitprobleme, wenn Du die Höhle betrittst, kommen keine weiteren Kanonenkugeln zum Vorschein.)
- 2.2.: Wie oben, nur spielt sich alles in der zweiten Höhle direkt unterhalb des Gipfels ab.

Whump Wuchtwalls Festung

Zugangsvoraussetzung: 1 Stern

Ort: Die zweite Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle des Schlosses

Beschreibung: Eine gigantische grau-braune Festung erhebt sich hier vor Dir. Ganz oben, wo sich Pilot und Co-Pilot die Hand schütteln, schweben drei überdimensionale rotierende Plattformen. Die gesamte Festung wurde aus großen Pflastersteinen erschaffen. Ganz oben treibt ein lächerlich aussehender Fleischklops namens Whump Wuchtwall sein Unwesen. Also, wenn das keine kindische Namensgebung ist. Eine größere Gefahr als dieser Steinkniprs ist wohl eher die Tatsache, daß man recht schnell einen falschen Sprung machen kann und Mario möglicherweise in den Tiefen der 64-Bit-Grafik sein Ende findet, denn die komplette Festung schwebt einfach so wie ein Luftballon in der Luft. Besiege Whump Wuchtwall und ein neuer Turm erscheint plötzlich ganz oben auf dem Dach der Festung.

Besiege Whump Wuchtwall Stern 1

Ziel: Erledige Whump Wuchtwall auf dem Dach der Festung!

Hinweise: Um die erste Gefahr zu überstehen (sich bewegende Steinplatten und stampfende Blöcke), solltest Du Dich zuerst auf dem Gras an der Ecke der Steinmauer niederlassen und mit einem Rückwärtssalto auf die sichere Ebene darüber springen. Mario scheint Unterrichtsstunden im Zirkus gehabt zu haben. Folge dem Weg und schleiche die Treppe sehr vorsichtig hoch, um den schlafenden Fleischfresser nicht zu wecken. Bist Du nah genug an der genetisch defekten Pflanze dran, reicht ein Faustschlag und das Ding schlummert für immer. Vor Dir findest Du jetzt einen langen Holzsteg, der aber leider ständig in Bewegung ist. Sobald das Ende des Steges nahe ist, mußt Du schnell zur Mitte (dem Rotationspunkt) laufen, um nicht gegen die Barrikade geschleudert zu werden. Warte ein Weilchen und Du kannst dann sicher zur gegenüberliegenden Seite laufen. Du begegnest jetzt zum ersten Mal einem Diener von Whump Wuchtwall. Dieser ist zwar um einiges größer als unser kleiner Freund mit der Mütze, aber dennoch läßt er sich ziemlich leicht besiegen. Hier kannst Du schon mal für den

finalen Kampf mit Whump Wuchtwall üben. Warte, bis der Steinblock auf Dich zuschlendert und zu vibrieren beginnt. Die Vibration kündigt einen Sturz des Gegners an, um Mario unter sich zu begraben. Liegt der Felsblock auf dem Boden, kannst Du ihn mit einem Stampf-Sprung auf den Rücken schnell erledigen. Auch der zweite Steinblock, der jetzt auf Dich zu stürmt, ist auf die gleiche Weise aus dem Weg zu räumen. Scheinbar kommt hier wirklich der Berg zum Propheten. Springe auf die Teile des Fahrstuhls, um auf die Dachebene zu gelangen. Dort wartet auch schon der nervende Whump auf den finalen Kampf. Gehe hier genauso vor wie bei seinen kleineren Dienern. Tja, und dann stellt sich heraus, daß Herr Wuchtwall doch ein netter Kerl ist, der nur wegen seiner Rückenschmerzen ein böser Stein war. So ein Schwachsinn...

Klettere auf die Spitze der Festung

Stern 2

Ziel: Gehe zur Spitze der Festung

Hinweise: Folge dem Weg nach oben, wie Du es schon beim ersten Stern getan hast. Ein kleiner Turm hat sich nun materialisiert. Achte auf die gefährlichen Kanonenkugeln und springe von Plattform zu Plattform zur Turmspitze. Dort findet Du den zweiten Stern.

Flug ins Blaue

Stern 3

Ziel: Benutze die Kanone, um an den Stern auf der kleinen Plattform links von der Festung zu kommen

Hinweise: Springe erneut auf den grauen Steinweg gleich am Anfang, laufe aber dann nach links durch den kleinen Pool. Steige den kleinen Hang hinunter und quatsche mit dem rosafarbenem Bob-omb Buddy zwecks Aktivierung der Kanone. Schau Dich, bevor Du in die Kanone hopst, noch ein bißchen um. Du solltest in einiger Entfernung den Stern auf einer braunen Backsteinplattform erblicken. Nun ab in die Kanone! Den Stern kannst Du jetzt nicht mehr sehen, dafür aber eine Fahnenstange, die aus der Plattform hinausragt. Ziele etwas unterhalb dieser Stelle mit dem Mittelpunkt des Fadenkreuzes auf dem Backsteinmuster.

Mit ein bißchen Glück schaffst Du es nach dem Abschuß bis zur Fahnenstange, an der Du Dich festklammern kannst. Rutsche an ihr herunter und schnapp Dir den dritten Stern.

Acht roten Münzen Stern 4

Ziel: Sammle alle roten Münzen ein

Hinweis: Alle acht Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden.

Erste Rote Münze: Über der sich bewegenden Beton-Plattform (folge am Anfang des Levels dem schmutzigen Pfad. Entweder mußt Du jetzt über die erste Plattform hinwegspringen oder einfach um sie herumlaufen. Anschließend reicht ein kleiner Satz, um an den Stern zu gelangen, der über der zweiten Plattform schwebt.)

Zweite rote Münze: Über dem zweiten blauen Betonklotz (mit einem Rückwärtssalto auf den Steinweg und weiter nach oben. Du stehst nun über der am nahegelegensten blauen Betonfratze. Steige eine Stufe weiter runter und springe mit einem Rückwärtssalto auf diesen blauen Stein, wenn er unten aufsetzt. Springe noch einmal und die Münze gehört Dir.)

Dritte rote Münze: Hinter der fleischfressenden Pflanze (folge dem Weg zur fleischfressenden Pflanze oberhalb der Treppe und greife Dir die dritte rote Münze.)

Vierte rote Münze: Schmalen Sims zwischen den fleischfressenden Pflanzen

Fünfte rote Münze: Rotierende Holzplattform (folge der gewöhnlichen Route hoch bis zum rotierenden Steg. Bleibe auf der Spitze stehen, sobald sich diese in Richtung der roten Münze bewegt.)

Sechste rote Münze: Steinhang (mache Dir noch einmal die Füße naß, indem Du durch den flachen Pool stiekelst. Dort ist auf der rechten Seite eine relativ steile Steinwand. Um an die Münze zu kommen, mußt Du mit viel Anlauf und einigen Sprüngen an dieser hinaufhopsen.)

Siebte rote Münze: Schwebende Backstein-Plattform (erklimme noch einmal die Festung bis zur Spitze. Dort steht eine lange Holzplanke kurz

vor dem Abgrund. Springe ihr entgegen und verpasse ihr im Sprung einen Tritt. Die nun entstandene Brücke ermöglicht Dir, zur siebten Münze zu kommen.)

Achte rote Münze: Dritte Schwebeinsel (gehe genauso vor wie bei der siebten Münze. Aber springe von der ersten rotierenden Insel über die zweite bis zur dritten, auf der die achte Münze liegt.)

Der Stern erscheint nun dort, wo Du den Level begonnen hast.

Falle in den Käfig Stern 5

Ziel: Sammle den Stern im Käfig oberhalb der Festung ein

Hinweise: Nachdem Du den zweiten Stern aufgesammelt hast, wird sich eine Eule auf dem Baum nahe des Startpunktes niederlassen. Mit dieser kannst Du nach einer kurzen Kletterpartie ins Gespräch kommen. Versuche, Dich mit einem Sprung an ihre Krallen zu hängen. Die Eule fliegt nun solange mit Dir in die Höhe, bis Du den 'A'-Knopf losläßt. Lasse Dir aber nicht zu viel Zeit, denn irgendwann wird der Vogel müde und läßt Dich einfach fallen. Fliege in Richtung des Käfigs, achte auf Deinen Schatten und lasse Dich genau in den Käfig fallen. Jetzt gehört auch dieser Stern Dir.

Zerstöre die Felswand Stern 6

Ziel: Zerstöre ein Stück der Felswand und lege den Stern frei, indem Du Mario als Kanonenkugel verwendest

Hinweise: Gehe zurück zur Kanone und ziele nach rechts in Richtung der rotierenden Plattform. Platziere das Fadenkreuz sorgfältig über der Ecke der Mauer, die am weit entferntesten von der Abschußposition in den Himmel ragt. Ein Stück der Mauer sollte nach Beschuß abfallen und einen Stern freigeben, den Du Dir ebenfalls mit Hilfe der Kanone holen kannst.

Sammle 100 Münzen Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein

Hinweise: Wie immer ist es eine gute Methode, vorher alle acht roten Münzen (siehe Stern 4) einzusammeln. Die Eule wird sich dabei als hilfreich erweisen.

Maximale Punktzahl: 141 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

48 gelbe Münzen in der freien Umgebung

16 gelbe Münzen auf den schwebenden Plattformen

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) sind wie oben beschrieben zu finden

4 blaue Münzen (20 gelbe Münzen) liegen versteckt im blauen Kasten

6 gelbe Münzen in den Holzkisten

35 gelbe Münzen erhältst Du durch die Vernichtung Deiner Gegner

Die Piratenbucht

Zugangsvoraussetzung: Drei Sterne

Ort: Gleich hinter dem Eingang von Prinzessin Toadstools Schloß nach rechts und durch die Tür mit der aufgemalten Drei.

Beschreibung: Die Piratenbucht ist ein sehr mysteriöser Ort. Versteckte Unterwasser-Höhlen und schaurige Nebelschwaden über dem Wasser sind nichts für Heulsusen. Obwohl die gesamte Bucht eingeschlossen in einer großen Grotte liegt, befindet sich auf dem Meeresgrund ein versunkenes Schiff. Unter Wasser ist erhöhte Vorsicht geboten, denn im Schiff selbst hat sich eine gewaltige Muräne eingenistet. Zwar schwirrt diese sehr schön animiert durchs Wasser, doch die Bißwunden, die das Vieh hinterläßt, sind alles andere als schön. Zum Glück erkennst Du das Vieh schon aus einer großen Entfernung, denn die grünen Augen leuchten wie Atomsmüll.

Plündere das Schiff

Stern 1

Ziel: Sammle sämtliche Schätze ein und lasse das Schiff wieder auftauchen!

Hinweise: Springe ins Wasser und gehe langsam auf Tauchstation, indem Du nach unten schaust und vorwärts schwimmst. Nach kurzer Zeit wirst Du das Schiff auf dem Grund entdecken. Der einzige Eingang (ein zerbrochenes Kabinfenster) wird von der unfreundlichen Muräne bewacht. Nach kurzem Blickkontakt mit dem glibberigen Feind solltest Du wieder an die Oberfläche schwimmen, um Marios Lungen wieder mit Luft zu füllen. Tauchst Du jetzt wieder nach unten, sollte die Muräne aus dem Fenster verschwunden sein. Du kannst nun in das Innere des alten Wracks gelangen. Jetzt gilt es, die vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge zu öffnen. Bei jeder richtigen Wahl wird Mario mit einer Luftblase belohnt, bei jeder falschen zuckt ein schmerzvoller Stromschlag durch den Körper, was einen Energiepunkt kostet. Glücklicherweise befindet sich am Schiffsbug ein kleiner Raum, der nicht mit Wasser überflutet ist. Hier kannst Du Deine Energie oder Luftvorräte wieder auffrischen. In der Nähe des Hecks findest Du die erste Truhe, die es zu öffnen gilt. Tauche nun zurück und öffne die Kiste auf der rechten Seite (während Du in Richtung Heck schaust), dann die linke und zum Schluß die mittlere. Wählst Du eine falsche Schatztruhe, werden alle anderen wieder geschlossen und Du mußt die gesamte Prozedur noch einmal durchlaufen.

Hast Du Deine Aufgabe erfüllt und genügend Luft freigesetzt, wird das Schiff automatisch an die Oberfläche gelangen. Das Wasser im Schiffswrack wird nun ablaufen und Mario nur noch in einer kleinen Pfütze stehen. Hüpfе nun mit Mario über die Plattformen bis zum Schiffsbug. Aber passe gut auf, denn die kleinen Flächen sind mit Algen bedeckt und extrem rutschig. Ein kleiner Fehler – und Mario rutscht ohne Gnade den ganzen Weg wieder zurück! Achte darauf, daß Mario sofort nach dem Sprung stoppt und keine weiteren Laufversuche mehr unternimmt, denn sonst landet er wieder auf dem

glitschigen Schiffsboden. Die Trägheit der Steuerung macht diese Aufgabe zu einem schwierigen Unterfangen. Versuche einfach so zu springen, daß sich Mario gerade noch mit seinen Händen an der Kante einer Plattform festhalten und sich hoch hangeln kann. Du kannst auch auf dem Planken entlang laufen, jedoch sollte diese Aktion nur absoluten Joystick-Akrobaten vorbehalten bleiben. Um eine gute Übersicht über die Lage der Plattformen zu erhalten, solltest Du eine weit entfernte Kameraperspektive wählen. Der Stern liegt in der gelben Kiste mit dem Ausrufezeichen über der höchstgelegenen Plattform versteckt.

Spiele mit dem Aal Stern 2

Ziel: Locke die Muräne aus ihrer Höhle und schnappe Dir den Stern!

Hinweise: Weil das Schiff nun wieder an der Oberfläche treibt, mußte sich die Muräne ein neues Zuhause suchen. Diesmal hat sie sich in einer kleinen Höhle knapp über dem Meeresgrund eingenistet. Wenn Du das Tier gefunden hast, solltest Du so schnell wie möglich wieder an die Oberfläche schwimmen, um Deinen Sauerstoffvorrat aufzufrischen.

Tauche wieder hinab in die Tiefen und verharre ganz nah neben dem Eingang zum Muränen-Nest. Zwar wird der Aal nach Dir schnappen, aber wenn Du Dich nahe genug an die Wand begibst, brauchst Du Dir keine Sorgen um Deine Rente zu machen. Nach einer kurzen Wartezeit sollte der Aal sein Zuhause verlassen. Sei vorsichtig, wenn Du Dich dem Aal nährst, denn jeder Kontakt mit einem Körperteil des Fisches kostet Dich satte drei Energiepunkte. Nachdem der Aal seinen Ausflug beendet hat und in seine Behausung zurückgekehrt ist, mußt Du ihn noch einmal hervorlocken.

Um auf einfache Weise an den Stern zu kommen, solltest Du sofort nach dem Stern greifen, sobald die Muräne wieder herauskommt. Das erfordert aber leider etwas Präzision. Du kannst aber versuchen, von oben auf den Aal zuzuschwimmen und im richtigen Moment nach dem Stern zu greifen. Behalte trotz allem die Sauerstoffanzeige ständig im Auge, sonst gibt es eine 64Bit-Wasserleiche.

Suche die Schatztruhen

Stern 3

Ziel: Finde und öffne alle Schatztruhen innerhalb der unterirdischen Höhle.

Hinweise: In der Nähe der Höhle der Muräne findest Du noch eine weitere Höhle, die noch um einiges größer und zudem noch nicht mit Wasser gefüllt ist. Acht leicht zu erkennende Goldmünzen markieren den Eingang. Bevor Du die Höhle betrittst, solltest Du noch einen Moment an der Oberfläche schwimmen, um Deine Energie aufzuladen.

Unglücklicherweise ist die Höhle stark einsturzgefährdet. Näherst Du Dich den riesigen Stalagmiten, fallen diese scheppernd zu Boden, ohne Rücksicht auf den kleinen Mario zu nehmen (kostet drei Energiepunkte). Falls es mal knapp mit der Energie werden sollte, stellen die umherlaufenden Goombas eine gute Quelle für Münzen und damit Energie dar.

Am Ende der Grotte befinden sich die vier gesuchten Schatztruhen. Wie auch beim ersten Stern, wird Mario beim Öffnen der falschen Truhe Opfer eines Elektroschocks. Fange mit der mittleren Truhe nahe der Wand an und knöpfe Dir danach die linke vor. Im Anschluß daran muß die rechte Truhe und danach die letzte der mittleren Region geöffnet werden. Der Stern erscheint daraufhin zwischen den Kisten. Machst Du einen Fehler, kannst Du immer noch die herumliegenden Münzen einsammeln oder auch kurz über der Wasseroberfläche paddelnd verlorene Energie zurück gewinnen. Außerdem gibt die blaue Kiste rechts neben dem Eingang einige Münzen frei.

Finde die acht roten Münzen

Stern 4

Ziel: Finde alle acht roten Münzen und sammle diese ein.

Alle acht Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Wenn Du jedoch ins Gras beißt, muß Du immer wieder von vorne beginnen.

Erste rote Münze: In der ersten Muschel. (Tauche hinab und schnapp' Dir die Münze aus der ersten Muschel auf der linken Seite, sobald sich diese öffnet.)

Zweite rote Münze: In der zweiten Muschel. (Fast genau rechts neben der ersten Muschel klappert eine zweite Muschel auf dem Felsvorsprung. Sammle die Münze wie auch bei der ersten Muschel ein.)

Dritte rote Münze: In der dritten Muschel. (Vor der zweiten Muschel und neben dem spitzen Stein, der aus dem Wasser ragt, findest Du die dritte Münze in einer Muschel.)

Vierte rote Münze: In der vierten Muschel. (Auf dem Meeresgrund findest Du in der Nähe des Höhleneingangs die vierte und letzte Muschel mit einer roten Münze.)

Fünfte rote Münze: Neben dem rosafarbenen Bob-omb Buddy. (Auf der rechten Seite der Bucht ragt eine Steinplattform aus dem Wasser, auf der Bob-omb Buddy steht. Direkt daneben siehst Du eine große Steinsäule. Erklimme diese und mache ganz oben einen Handstand, um an die begehrte Münze zu gelangen.)

Sechste rote Münze: Über dem Schiffsbug. (In der Nähe des Schiffs findest Du eine große Steinplattform. Um dort hinaufzukommen, schwimmst Du einfach zu der Stelle, wo das Wasser über eine kleine Sandbank schwappt. Mario sollte der Plattform nun den Rücken zuwenden, um danach mit einem Rückwärtssalto auf dieser zu landen (Z-Knopf + 'A'). Läufst Du nun über den lilafarbenen Knopf mit dem großen Ausrufezeichen, erscheinen drei Holzbrücken, die Dir den Zugang zum Deck des Schiffes verschaffen. Nach zwölf Sekunden verschwinden die Brücken leider wieder, also – gib Gas! Ein gewöhnlicher Sprung von der letzten Plattform reicht, um auf das Deck zu gelangen. Die rote Münze befindet sich am Bug des Schiffes und kann durch einen Sprung erreicht werden. Achte aber auf den Wellengang, auf dem das Schiff reitet. Sobald sich der Bug senkt, wirst Du nur sehr schwer an die Münze kommen.)

Siebte rote Münze: Über dem Schiffsheck. (Nachdem Du die sechste Münze eingesammelt hast, gehe zum anderen Ende des Schiffes und springe auf die schmale Brüstung an der Seite. Schleiche vorsichtig bis zur Kabine und kehre ihr den Rücken zu. Mit einem gekonnten Rückwärtssprung gelangst Du an die siebte Münze.)

Achte rote Münze: Über dem Schiffsheck. (Gehe genauso vor wie auch bei der siebten Münze.)

Der Stern wird nun an der Spitze des Schiffes erscheinen und kann mit einem gewöhnlichen Sprung ergattert werden.

Fliege durch die Luft

Stern 5

Ziel: Sammle den Stern auf dem Felsvorsprung auf der linken Seite der Grotte ein!

Hinweise: Schwimme nochmals zu Bob-omb Buddy und quatsche ein bißchen mit ihm. Du kannst nun die Kanone auf der anderen Seite der Grotte benutzen. Schwimme herüber und spiele wieder einmal Kanonenkugel. Ziele mit dem Fadenkreuz auf die Spitze des linken der drei Pfeiler neben der Mauer. Die obere Kante des Cursors sollte mit dem Rand der Mauer abschließen. Nach dem Abschluß sollte sich Mario an der Spitze festklammern können. Nicht aufgeben – Übung macht den Meister! Wende jetzt dem Steinvorsprung den Rücken zu und springe mit einem Rückwartssalto auf die Kante. Ein letzter Sprung unter die gelbe Kiste genügt – und ein weiterer Stern gehört Dir!

Laufe auf dem Meeresgrund

Stern 6

Ziel: Hole den Stern aus dem Wasserstrudel.

Hinweise: Auf dem Meeresgrund befindet sich unter einem Strudel ein Gitter, über dem ein Stern schwebt. Leider ist die Strömung viel zu stark, so daß Mario nur mit der Metall-Mütze als T-1000 hindurch laufen kann. Sobald Du den großen grünen Knopf für die Aktivierung der grünen Mützenkästchen gedrückt hast, mußt Du zur Plattform in der Nähe des Schiffes schwimmen, um dort an die begehrte Mütze zu kommen. Renne nun wie der Teufel und springe ins Wasser. Nur die schnellsten Spieler kommen rechtzeitig zum Stern, bevor die Mütze ihre Wirkung verliert und Mario wieder wie eine Boje im Wasser schaukelt.

Sammle 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

Hinweise: Um dieses Level so schnell wie möglich zu erledigen, solltest Du Dir auch die zwei roten Münzen auf der Schiffskabine einheimsen. Für die restlichen Münzen heißt es wohl: Wer sucht, der findet! Und wer gierig ist, findet noch viel mehr!

Maximale Punktzahl: 104 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

28 gelbe Münzen auf dem Meeresgrund.

24 gelbe Münzen auf dem Wasser.

6 gelbe Münzen in den Kisten.

3 gelbe Münzen in den gelben Kisten mit den Ausrufezeichen.

3 gelbe Münzen durch die Eliminierung der Gegner (Goombahs in der Höhle).

6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen) in der blauen Kiste in der Höhle.

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 4!).

Der Frostberg

Zugangsvoraussetzung: Drei Sterne

Ort: Zweite Tür von links in der Eingangshalle des Schlosses.

Beschreibung: Vor Deinen Augen erhebt sich ein riesiger schneebedeckter Berg mit einer Rutschbahn, die von der Spitze bis zum Boden reicht. Weit oben gibt es sogar eine Seilbahn, die aber nur zwei Punkte miteinander verbindet. Wie auch beim realen Bergsteigen, kommt man viel schwerer nach oben als nach unten. Sorgfältige Erkundungen müssen gemacht werden, um nicht vollends die Orientierung zu verlieren.

Das kalte Klima bringt auch einige bizarre Kreaturen zum Vorschein. Neben den drei unterschiedlichen Schneemännern sorgen vor allem die Pinguine für ein buntes Treiben in der sonst so öden Schneelandschaft. Beim Besuch des Berges erklingt ständig das verzweifelte Quietschen eines Pinguin-Babys, das seine Mutter verloren hat. Aber gut –

Ohrenstöpsel rein und ab auf die Rutschbahn. Hier wartet nämlich ein weiterer Pinguin darauf, um mit Dir um die Wette zu rutschen. Die größte Gefahr liegt vor allem darin, daß man recht schnell ungewollt einen Fehltritt (oder eher Fehlrutscher) macht und in eine tiefe Schlucht stürzt. Witzig ist es auch zu beobachten, wie Mario sich die Hände reibt und mit den Zähnen klappert, wenn man ihn länger in der Kälte stehen läßt. In anderen Levels legt er sich einfach hin und schläft. Der Schnee hat aber auch seine Vorteile. Fällt Mario aus großer Höhe von einer Felskante, landet er weich (wenn er Glück hat) auf einem schneebedeckten Untergrund, ohne sich gleich das Genick zu brechen.

Rutsche auf der Eisbahn

Stern 1

Ziel: Betrete die Berghütte und rutsche auf der Eisbahn

Hinweise: Sobald Du den Kurs betrittst, erscheint eine Textmeldung, die Dich dazu auffordert, die Hütte zu betreten. Dazu springst Du einfach wie ein Weihnachtsmann in den Schornstein und landest genau vor der Eisbahn. Na ja, die rote Mütze hat Mario ja schon, fehlt nur noch der weiße Bart und der große Sack. Rauf auf die Rutschbahn und ab geht die Post! Noch ist die Geschwindigkeit nicht so wichtig, Hauptsache, Du kommst überhaupt unten an. Wird der Stick nach oben gedrückt, kannst Du beschleunigen, die andere Richtung startet einen Bremsvorgang. Wenigstens wird Marios Hinterteil durch das Eis gut gekühlt. Kurz vor einer Kurve solltest Du möglichst weit ausholen, um sie in einem großen Bogen meistern zu können. Aber Vorsicht, die nächste Kurve folgt meist völlig unerwartet. Üben, üben, üben!

Tip: Es existiert eine nützliche Abkürzung auf der Eisbahn. Im ersten Tunnel wirst Du sicherlich eine Reihe von fünf Münzen entdecken, die auf die rechte Mauer zeigen. Folge diesen Münzen präzise und Du wirst Dich auf einer Abzweigung befinden, die Dich direkt über einen weiteren Tunnel zum Ende der Eisbahn befördert. Im Tunnel selbst kannst Du mit etwas Geschick zwei Extra-Leben ergattern. Mario landet anschließend auf einem Sims über dem "normalen" Ausgang der

Eisbahn. Balanciere auf diesem bis zu der gelben Kiste mit dem Ausrufezeichen und entnehme ihr ein weiteres Extra-Leben. Verläßt Du die Berghütte, erscheint genau vor Deiner Nase ein Stern.

Finde das Pinguin-Baby Stern 2

Ziel: Bringe der Pinguin-Mutter ihr Kind zurück

Hinweise: Sofern Du den Sound nicht abgestellt haben solltest, wirst Du gezwungenermaßen von dem Geschrei des Pinguin-Babys genervt werden. Springe auf den Rand des Schornsteines und von dort aus weiter zum Aufenthaltsort des kleinen Heulers. Nimm das winselnde Ding in Deine Arme, indem Du Dich daneben stellst und 'B' drückst. Jetzt gilt es, wieder sicher nach unten zu gelangen. Betrete dazu die andere Rutschbahn an der Seite des Berges und schlittere gemütlich nach unten. Die scharfe Linkskurve sollte aber jetzt kein Problem mehr für Dich darstellen. Vor einer Holzbrücke wirst Du wieder auf zwei Beinen zum Stehen kommen. Die zwei patrouillierenden Schneemänner kannst Du nicht besiegen. Versuche die Brücke zu überqueren, ohne mit den beiden Dickmännern in Berührung zu kommen. Sobald einer der Schneemänner auf Dich zukommt, mußt Du schnell unter ihm hindurch rennen, wenn er sich wieder in die Luft erhebt. Wirst Du getroffen, verlierst Du nicht nur zwei Energiepunkte, sondern auch das Baby! Zwar wirst Du Dich jetzt im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Holzpfad befinden, aber der bringt Dich sicher zu Mama Pinguin. Halte ihr das Baby vor die Nase und quatsche mit ihr. Als Belohnung für das geschaffene Familienglück erhältst Du einen gelben Stern!

Das grosse Pinguin-Rennen Stern 3

Ziel: Rutsche mit dem Riesenpinguin um die Wette

Hinweise: Springe wieder einmal in den Schornstein der Berghütte. Vor der Eisbahn hat sich jetzt ein großer Pinguin niedergelassen, der Dich, sobald Du näher kommst, zu einem Wettrutschen auffordert. Um zu gewinnen, mußt Du nicht unbedingt wie ein Berserker die Bahn

hinunter rasen, sondern einfach nur einen kleinen Vorsprung bewahren. Achte vor allem darauf, daß Du nicht aus Versehen die geheime Abkürzung nimmst, denn sonst wirst Du ohne Gnade disqualifiziert. Natürlich kannst Du auch vorher noch ein paar Übungsrunden absolvieren, indem Du einfach die Aufforderung des Pinguins ablehnst.

Finde die acht roten Münzen

Stern 4

Ziel: Finde und sammle die acht roten Münzen ein.

Hinweis: Auch hier können alle acht Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Stirbst Du, mußt Du noch einmal von vorne beginnen.

Erste rote Münze: Über dem Baum am Start.

Zweite rote Münze: Bei der Gletscherspalte nahe der blauen Bergwand. (Rutschst Du von der Spitze des Berges die Eisbahn herunter, überquerst Du früher oder später eine hölzerne Brücke. Springe hier einfach nach rechts über den kleinen Zaun in Richtung der blauen Eiswand. Es ist auch möglich, Mario unsanft mit der Kanone dorthin zu befördern. Ein Wunder, daß dadurch keine Lawine ausgelöst wird. Du findest die gesuchte rote Münze hinter der großen Säule aus Eis. Nutze die Gelegenheit und schnappe Dir das Extra-Leben aus der gelben Kiste. Laufe nun nach links und springe selbstmörderisch von der Kante. Du kannst auch auf der rechten Seite herunterspringen, um zusätzlich an die blaue Münzenkiste zu kommen. Das ist aber alles andere als einfach!)

Dritte rote Münze: Neben der Wand in der Nähe des Schneemannkopfes und der Seilbahn.

Vierte rote Münze: Am oberen Ausgangspunkt der Seilbahn. (Nachdem Du die wackelige Seilbahn verlassen hast, erkunde einfach die Gegend zu Deiner Rechten.)

Fünfte rote Münze: Am Ende der kaputten Hängebrücke. (Hast Du die zerbrochene Brücke überquert, laufe einfach nach links, und Du wirst die Münze finden.)

Sechste rote Münze: Über dem Baum nahe der Hütte am Fuße des Berges.

Siebte rote Münze: Auf der Plattform zwischen den beiden Brücken rechts von der tiefer gelegenen Berghütte.

Achte rote Münze: Rechts neben der siebten roten Münze hinter der Ecke.

Der heiß begehrte Stern erscheint nun auf halbem Weg zurück zur Bergspitze. Es gibt einen gelb-weißen Bereich neben der Eisbahn des Berges. Dort findest Du auch eine blaue Kiste. Auf einem Felsvorsprung ganz in der Nähe solltest Du den Stern sehen können. Aber wie zum Teufel kommt man dorthin? Es gibt drei Möglichkeiten: 1) Benutze die Seilbahn, um zurück zum Kopf des Schneemannes zu gelangen. Überquere daraufhin die Hängebrücke, renne bis zum Ende der kaputten Brücke, die sich ganz in der Nähe befindet, und springe mit einem riesigen Satz auf das gegenüberliegende Teilstück. Vorsicht! Hier kannst Du sehr schnell Bekanntschaft mit Gevatter Tod machen! 2) Mache Dir die Kanone zunutze und schieße Mario hoch zur Gletscherspalte, wo auch die zweite rote Münze lag. 3) Um wieder zur Spitze des Berges zu kommen, suche den Teleporter in der Nähe der siebten roten Münze. Lasse Marios Hintern noch einmal auf der Eisbahn frieren, aber springe bei der scharfen Linkskurve nach rechts. Hier findest Du endlich den gelben Stern!

Ein kopfloser Schneemann? Stern 5

Ziel: Vereine Kopf und Rumpf des Schneemannes

Hinweise: Springe nochmals über den Schornstein der Berghütte auf die höher gelegene Ebene. Laufe den Hang hinab, bis Du vor einer großen hölzernen Plattform stehst, auf der jetzt ein riesiger Schneeball schmelzend in der Sonne brät. Sobald Du Dich dem Riesen-Raphaello näherst, beginnt dieser ein Gespräch mit Dir. Stelle Dich vor der Konversation möglichst weit vor den Ball, denn gleich kommt es mal wieder auf Geschwindigkeit an. Die Kugel fängt nach dem Gespräch sofort an rollen. Auf jeden Fall mußt Du jetzt so schnell wie möglich die Eisbahn bewältigen, ohne von der Schneekugel überrollt zu werden (kostet drei Energiepunkte). Ein vorzeitiger Absprung von der Eisbahn

bringt gar nichts, denn der Schneeball muß von Dir geleitet werden. Flitze danach sofort los zum Kopf des Schneemannes und stelle Dich davor. Der Körper springt nun automatisch an die Stelle unterhalb des Kopfes, und ein prächtiger Schneemann entsteht. Zur Belohnung gibt es eine Portion Spaghetti! Quatsch – natürlich erhältst Du jetzt einen Stern.

Greif nach den Sternen

Stern 6

Ziel: Finde den Stern auf dem isolierten Felsvorsprung nahe des Bergfußes. Benutze die Kanone.

Hinweise: Um überhaupt erst einmal in den Genuß des Kanonenfluges zu kommen, mußst Du eine Runde mit dem rosafarbenem Bob-omb Buddy sprechen. Diesen findest Du am Ende der am Rande der Seilbahn auf einer frei schwebenden Plattform. Ein gezielter Sprung aus der Gondel bringt Dich sicher zu ihm. Du hast jetzt zwei Möglichkeiten, um wieder auf sicheren Boden zurückzukommen. Es ist möglich zurück auf die Gondel zu springen, sobald diese ihren Rückweg antritt. Einfacher ist es aber, von der Plattform in Richtung der Pinguin-Mutter zu springen, um dann von einem gewaltigen Windstoß auf die andere Seite getragen zu werden. Auch wenn Mario sterben sollte, bleibt die Kanone aktiv. Weiter unten, nahe der Seilbahn, wartet nun die Kanone darauf von Dir benutzt zu werden. Ziele auf den Bereich über den Baum bei dem Felsvorsprung. Dieser fängt Dich nach dem Abschuß auf, bevor Du auf der anderen Seite wieder herunterrutschst und die Tiefe stürzt. Die Oberkante des Cursors sollte mit den beiden Seiten (grau und dunkelgrau) der sich berührenden Felswände abschließen. Folge nach der erfolgreichen Landung auf dem Felsvorsprung dem schmalen Pfad, und mache sämtliche Gegner einen Kopf kürzer. Eine fiese Schlucht macht sich jetzt vor Deinen Augen breit, die Du mit einem gekonnten Weitsprung (halte 'Z' gedrückt, bevor Du mit 'B' abspringst) leicht überqueren kannst. Auch ein Rückwärtssprung auf den höher gelegenen Pfad hat hier eine positive Wirkung. Der Pfad erweist sich irgendwann als Sackgasse. Wenn Du Dich aber ein wenig umschaust,

solltest Du zwei Felskanten entdecken. Um dort hinauf zu kommen, springst Du einfach an die gegenüberliegende Wand, prallst dort ab und hältst den Stick nach rechts. Glücklicherweise haben die Spiel-Designer unterhalb dieser schwierig zu bewältigenden Örtlichkeit ein Energieherz platziert, um einen vorzeitigen Tod des Klempners zu vermeiden. Oben angekommen, mußt Du nur noch dem schmalen Eisweg folgen, und der Stern gehört endlich Dir!

Finde 100 Münzen Stern 7

Ziel: Finde uns sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

Hinweise: Weil auf der Rutschbahn in der Berghütte so viele Münzen zu ergattern sind, sollte diese Aufgabe eigentlich nicht so schwer sein. Besonders dann nicht, wenn Du im Anschluß an die Rutschpartie den Teleporter benutzt, um wieder auf die Bergspitze zu gelangen und die zweite Eisbahn am Rand des Berges hinabrutschst. Achte darauf, daß die hundertste eingesammelte Münze nicht an einem unerreichbaren Ort liegt, denn an diesem erscheint daraufhin der Stern!

Maximale Punktzahl: 151 gelbe Münzen (oder gleichwertiges).

77 gelbe Münzen auf der Rutschbahn in der Berghütte (einschließlich einer blauen Münze). Einige der gelben Münzen schweben in der Luft, die Du auch nur mit hoher Geschwindigkeit und einem Sprung erreichen kannst.

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen).

15 gelbe Münzen erhältst Du, wenn Du alle Feinde erledigst.

2 blaue Münzen (10 gelbe Münzen) aus den blauen Kisten.

33 gelbe Münzen liegen verstreut am Rand des Berges.

Teleporter

[Jeder Teleporter ist sozusagen ein Zwei-Wege-Korridor. Teleporter 1.1 bringt Dich zu 1.2 und 1.2 bringt Dich wieder zurück zu 1.1! Um einen Teleporter zu aktivieren, bleibst Du am besten auf ihm stehen.]

1.1: Rechts vom Startpunkt befindet sich eine kaputte Brücke. Das Teleporterfeld befindet sich genau am Ende in der Mitte der Brücke.

- 1.2: Am Fuße des Berges findest Du eine weitere Berghütte. Rechts daneben siehst Du zwei kleine Brücken, von denen die eine ebenfalls unpassierbar ist. Auf dieser findest Du am Ende den zweiten Teleporter.

Big Boo's Geisterhaus

Zugangsvoraussetzung: 14 Sterne

Ort: Sobald Du 14 Sterne eingesammelt hast, wird ein Geist in dem Korridor erscheinen, den Du durch eine der beiden sternlosen Türen in der Haupthalle des Schlosses erreichen kannst. Am Ende des Korridors befindet sich eine große Tür, die in den Schloßgarten führt. Ganz hinten links treibt Big Boo sein Unwesen. In seinem Körper hält er einen Käfig versteckt, den Du zu Gesicht bekommst, wenn Du auf das Gespenst zuläufst. Nachdem Du Big Boo mit einem Stampf-Sprung erledigt hast (von hinten annähern), wirst Du in den Käfig teleportiert und landest schließlich vor dem Geisterhaus.

Beschreibung: Eine herrliche Geräuschkulisse liefert die schaurige Atmosphäre für diese Welt. Mario steht am Anfang vor Big Boo's Geisterhaus, das sich bedrohlich vor ihm erhebt. Flackerndes Licht und der riesige leuchtende Vollmond am Horizont sorgen unter anderem für ein richtiges Gruft-Feeling. Das Geisterhaus hat zwei Etagen, ein Dach und ein Kellergeschoß. Das Kellergeschoß kann durch den Schuppen links neben der Startposition erreicht werden.

Geh auf Geisterjagd Stern 1

Ziel: Bekämpfe Big Boos Geschwister und dann ihn selbst.

Hinweise: Laufe zur Rückseite des Geisterhauses und betrete es durch die Hintertür. Du stehst nun in einem Raum mit zwei kleinen Boos (ach, wie niedlich). Bekämpfe sie mit einem normalen Faustschlag oder mittels eines Stampf-Sprunges. Verlasse das Gebäude und begib Dich

wieder zur Frontseite. Betrete das Geisterhaus erneut und bekämpfe das Gespenst hinter der Tür auf linken Seite. Gehe nun durch die gegenüberliegende Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle und überquere schleunigst die instabile Steinbrücke. Töte auch hier den Geist und gehe weiter durch die nächste Tür. Balanciere vorsichtig auf dem Sims entlang und zeige wieder einmal Dein Können als Geisterjäger. Ein Geräusch ertönt und Big Boo höchstpersönlich erscheint in der Eingangshalle. Um ihn zu vernichten, mußt Du ihm drei harte Kopfnüsse verpassen. Eine sehr einfache Aufgabe, denn Big Boo erinnert von seinen Bewegungen her eher an eine Schildkröte als an einen finstren Geist. Nach erfolgreicher Tötung materialisiert sich in der zweiten Etage ein Stern. Diesen kannst Du über die nun erscheinende Treppe erreichen.

Fahre auf de Geisterkarussell Stern 2

Ziel: Finde das Geisterkarussell und vernichte dort alle kleinen Boos!

Hinweise: Gehe in das Kellergeschoß (durch den Schuppen am Anfang der Welt) und folge den beiden Korridoren. Sperrst Du nun Deine Lauscher auf, wirst Du die Kirmes-Musik hören können. Durch die Tür zu Deiner rechten gelangst Du in den Raum mit dem merkwürdigen Karussell. Bis auf die kleinen Boos, die es mal wieder zu vernichten gilt, gibt es hier noch keine großen Gefahren. Verkokel Dir aber nicht Mütze an den nun erscheinenden Feuerfontänen. Und wieder riskiert Big Boo selbst eine große Lippe und muß dem Boden gleichgemacht werden.

Das Geheimnis der Bücherei Stern 3

Ziel: Löse das Rätsel der Bücherei.

Hinweise: Betrete das Geisterhaus durch die Eingangstür. Gehe hoch in die zweite Etage und durch die zweite Tür links neben der Treppe. Renne zwischen den Bücherregalen hindurch und passe auf die angreifenden Bücher (!) auf. Du stehst nun in einer Sackgasse und erblickst drei grüne Bücher, die aus dem Regal ragen. Es gilt, jene in der

richtigen Reihenfolge mittels eines Faustschlages zwischen die anderen Bücher einzufügen. Machst Du einen Fehler, wirst Du mit einem Buch beschossen. Die korrekte Reihenfolge lautet: mittleres Buch, rechtes Buch, linkes Buch. Eine kleine Melodie ertönt, sobald Du das lächerliche Rätsel gelöst hast. Ein geheimer Gang öffnet sich und Du kannst Dir den dritten Stern greifen.

Finde die acht roten Münzen

Stern 4

Ziel: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

Hinweis: Auch hier können alle acht Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Stirbst Du, mußt Du noch einmal von vorne beginnen.

Erste rote Münze: Im Raum des Pianos.

(Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite in der Eingangshalle des Geisterhauses. Die rote Münze liegt hinter dem Piano. Locke dieses hervor und schnapp Dir die Münze!)

Zweite und dritte rote Münze: In der Bücherei. (Verlasse diesen Raum nun durch den Durchgang in der linken Mauer und hole Dir die zwei roten Münzen durch einen Sprung (Rückwärtssalto) auf die Bücherregale.)

Vierte rote Münze: Im Raum mit dem großen Loch. (Betrete den Raum hinter der ersten Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle. Balanciere auf dem schmalen Sims bis zur roten Münze. Solltest Du hier abstürzen, landest Du wieder beim Karussell.)

Fünfte rote Münze: Im Raum mit dem roten Gitter. (Gehe durch erste Tür links von der Treppe und Du wirst Dich auf einem großen Gitter stehend wiederfinden. Die rote Münze liegt auf der gegenüberliegenden Seite und sollte mit ein bißchen Geschick leicht zu holen sein.)

Sechste rote Münze: Bei der Falltür. (Betrete den Raum mit der Falltür, indem Du durch die zweite Tür rechts oberhalb der Treppe gehst. Wer hier aus Versehen durch die Falltür fällt, sollte mal einen Spieler-Grundkurs belegen, denn das ist wirklich einfach!)

Siebt und achte rote Münze: Im Raum mit den Särgen. (Gehe durch die erste Tür rechts oberhalb der Treppe. Ignoriere das rotierende Auge und laufe weiter zum rechts gelegenen Raum. Hier stehen einige Särgen herum, die sich bei Berührung erheben und zwei der roten Münzen freigeben.)

Den Stern wirst Du jetzt beim Treppengeländer auf der linken Seite finden.

Besiege Big Boo erneut Stern 5

Ziel: Vernichte Big Boo auf seinem Balkon

Hinweise: Steige die Treppen erneut hinauf und gehe durch die erste Tür auf der rechten Seite. Dort befindet sich eine Plattform oberhalb einer kleinen Erhebung auf dem Fußboden. Die Plattform erreichst Du mittels einer perfekt ausgeführten Wandsprungs. Dazu nimmst Du einfach Anlauf, springst mit einem Doppelsprung wagemutig gegen die Mauer, prallst mit einem weiteren Sprung ab und landest auf einer Ebene höher. Gehe durch die Tür und Du stehst auf dem staubigen Dachboden mit einem blauen Schalter, der einige Münzen freigibt. Die nächste Doppeltür bringt Dich direkt zum Balkon, auf dem Du mit Big Boo konfrontiert wirst. Um ihn jetzt zu besiegen, ist viel Geschick angebracht, denn man fällt nur allzu leicht ungewollt vom Balkon. Außerdem wird er im Laufe des Gefechts immer schneller und fieser. Versuche ihm den Rücken zuzudrehen, um dann, wenn er sich nähert, mit einem gekonnten Rückwärtssalto über ihm hinwegzuspringen. James Bond ist eine Flasche dagegen! Ein Faustschlag von hinten und Du bist Deinem Sieg schon näher. Vermeide es auch, durch die Tür zurückzugehen, um eventuell verlorene Energie wiederzufinden, denn Big Boo lädt seine Energie ebenfalls wieder auf. Warst Du siegreich, erscheint oben auf dem Dach der Stern.

Um diesen zu bekommen, mußt Du viel Anlauf nehmen, in Richtung des Daches rennen und mit einem Weitsprung den breiten Abstand überwinden. Sobald Du drüben angekommen bist, darfst Du auf keinen Fall aufhören zu rennen und zu springen, sonst rutschst Du wie ein

besoffener Dachdecker ab! Versuche die schmale Oberkante des Daches zu erreichen und folge ihr mit kleinen Schritten. Springe nun mit Anlauf auf die schmale Kante des nächsten Dachteiles und folge ihr bis zu dem Stern. (Im gelben Kasten findest Du ein weiteres Extra-Leben.)

Finde den Raum mit dem Auge Stern 6

Ziel: Finde den geheimen Raum mit Hilfe der Unsichtbarkeitsmütze.

Hinweise: Diesen Stern kannst Du nicht finden, bevor Du nicht den blauen Knopf für die Aktivierung der Unsichtbarkeitsmützen betätigt hast. Betrete den Raum in der zweiten Etage durch die zweite Tür auf der rechten Seite und hole Dir die Mütze aus der blauen Kiste. Laufe jetzt schnell zurück und begib Dich wieder (wie zuvor beschrieben) zum Dachboden. Dort hängt ein großes Bild von Big Boo an der Wand, durch das Du nun einfach hindurchlaufen kannst. Voilà! Der geheime Raum ist gefunden. Lasse Dich von dem großen Glubschauge nicht stören, sondern laufe einfach um dieses herum, bis es verschwindet. Solltest Du dabei Energie verlieren, kannst Du diese durch die Bekämpfung des kleinen Boos wieder gutmachen. Daraufhin erscheint ein weiterer Stern an der Stelle, wo zuvor das Auge blöd durch die Gegend glotzte.

Sammele 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

Hinweis: Wie in anderen Levels auch, ist es ein guter Start, wenn man vorher die acht roten Münzen einsammelt, denn die bringen ja immerhin jeweils zwei Punkte ein. Achte auch darauf, daß die Treppe (sofern Du wieder im 1. Level beginnst) verschwindet. Aber zum Glück liegen unten auf dem Karussell eine Menge Münzen, sobald Du die dortigen Geister fertiggemacht hast. Versuche trotzdem, die 100 Münzen in der Welt des vierten Sternes zu holen.

Maximale Punktzahl: 151 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

- 8 rote Münzen** (16 gelbe Münzen)
- 11 gelbe Münzen** aus den Holzkisten vor dem Haus
- 10 gelbe Münzen** in den gelben Kisten
- 94 gelbe und blaue Münzen** durch die Vernichtung der Geister
- 4 blaue Münzen** (20 gelbe Münzen) auf dem Dachboden

Das Giftgas-Labyrinth

Zugangsvoraussetzung: Erster großer Schlüssel (Bowser Welt 1)

Ort: Im Keller des Schlosses. Betrete eine der zwei Zentraltüren im Foyer und laufe dann die Treppe herunter. Die Tür öffnest Du mit dem Schlüssel, den Du in Bowsters erster Welt gefunden hast. Unten angekommen, wirst Du früher oder später im Abwasser stehen. Jetzt durch die erste Tür und rechts dem Weg folgen. Laufe weiter, bis Du vor einem Feuer-Gemälde stehst. Wieder rechts herum und durch die Tür mit dem Stern gehüpft. Ein Sprung in den merkwürdigen Pool bringt Dich zum sechsten Kurs.

Beschreibung: Dieser ist eine der abwechslungsreichsten Welten in Mario64. Drei völlig unterschiedliche Gegenden gilt es zu erkunden: das Giftgas-Labyrinth, ein Unterirdischer See (mit einem Loch Ness-Monster) und zahlreiche Baustellengebiete mit ihren Baugerüsten. Glücklicherweise existieren jede Menge Wandmalereien, die wie Karten benutzt werden können. Außerdem kann in dieser Welt der grüne Schalter zwecks Aktivierung der grünen Kisten gefunden werden.

Reite auf Nessies Rücken Stern 1

Ziel: Spiele Cowboy und reite auf Nessies Rücken, um an den Stern zu kommen.

Hinweise: Sobald Du die Höhle betreten hast, wird Dir sicherlich die Wandmalerei auf der gegenüberliegenden Wand auffallen. Präge Dir den Weg zum See genau ein, denn sonst könntest Du Dich ziemlich schnell in dieser miesen Giftgrotte verlaufen. Wähle jetzt den linken

Weg und überwinde die Schlucht mit einem Weitsprung. Zwei Stufen innerhalb des Abgrundes könnten Dich im Notfall noch auffangen, aber verlasse Dich nicht darauf.

Auf der anderen Seite angekommen, steht Mario auf einem großen Klettergerüst vor einem großen schwarzen Loch. Achte auf Fledermaus und Spinne, laufe nach rechts und springe auf den breiten grünen Weg. Während Du jetzt nach oben läufst, solltest Du stets die rollenden Steine im Auge behalten, sonst bist Du bald platt wie eine Flunder und kannst Dir die Radieschen von unten betrachten. Herumliegende Münzen frischen Deinen Energievorrat natürlich auch hier wieder auf. Hinter der Stahltür wirst Du neben einem Extra-Leben (gelbe Kiste) einen Fahrstuhl finden, mit dem Du in die Tiefe fährst. Folge nun dem Pfad zum See (jiih, ist das glitschig hier!) und mache einen Hechtsprung ins Wasser. Schwimme zu dem Monster (das nicht gerade der Vorstellung einer guten N64-Grafik entspricht) und klettere auf seinen Rücken. Mit einem Stampf-Sprung kannst Du das Tier dazu zwingen, seinen Kopf zu senken, so daß Du nun auf seinem Kopf stehend die Richtung bestimmen kannst. Lasse Dich zur Insel in der Mitte der Grotte tragen und sammle die sechs gelben Münzen sowie den gelben Stern ein.

Finde die acht roten Münzen Stern 2

Ziel: Finde und sammle alle roten Münzen ein.

Hinweise: Betrete erneut die Giftgas-Höhle, aber wähle diesmal den rechten Weg. Die ekeligen Spinnen und die Feuerfontänen sollten eigentlich kein Problem für Dich darstellen. Gehe durch die Tür und Du wirst im Baugebiet stehen. Rutsche an der Stange herunter und los geht's!

Irgendwo auf der rechten Seite führen einige grüne Stufen hinauf zum Fahrstuhl. Dieser hat vier Richtungspfeile, mit denen Du Deine Fahrtrichtung bestimmen kannst. Der Fahrstuhl setzt sich so lange in Bewegung, bis er an eine Kante stößt und Du am Ende aufpassen mußt, daß Dein kleiner bärtiger Freund wegen des harten Aufpralls

nicht runterknallt. Du kannst den Fahrstuhl aber auch stoppen, indem Du den Stecker Deines N64 herausziehst... – Spaß beiseite: Ein Stampsprung in der Mitte des Fahrstuhls sollte die Fahrt ebenfalls vorläufig beenden. Fährst Du zuerst vorwärts und dann nach rechts, wirst Du zwei Holzkisten finden, in denen rote Münzen versteckt sind (Nr. 1 und 2). Weiter geradeaus findest Du die dritte rote Münze. Springe einfach mit einem kleinen Satz über die auftauchende Barriere. Auf der linken Seite schwebt eine kleine grüne Plattform in der Luft, auf der ebenfalls eine rote Münze einzusammeln ist (Nr. 4).

Die übrigen Münzen sind etwas höher versteckt worden. Gehe zurück zum Startpunkt des Fahrstuhls und fahre mit diesem erst nach links und dann nach vorne, bis er an der grauen Wand und einem kleinen Teil des Gerüsts anhält. Bleibe auf dem linken Richtungspfeil stehen, damit der Fahrstuhl nicht abhaut. Springe nun auf den grünen Vorsprung in der Wand und klettere die Stange rauf. Auf einer weiteren kleinen Plattform angekommen, mußt Du nun auf das Teil mit dem Schachbrett-Muster springen. Dieses Ding (was auch immer es sein mag) setzt sich sofort in Bewegung und folgt einem vorprogrammierten Weg. Die erste auf Dich zukommende Kiste zerschlägst Du am besten mit einem Faustschlag, und Du fährst sicher auf Münze Nr. 5 zu. Während der Fahrt wirst Du auch die restlichen roten Münzen einsammeln können (Nr. 6, 7 und 8). Gleite wieder an der Stange herunter und hole Dir den zweiten Stern, der sich jetzt in der Mitte des Raumes gebildet hat.

Betätige den Schalter Stern 3

Ziel: Trage die Metall-Mütze und betätige den Knopf in Nessies Höhle.

Hinweise: Kehre zum unterirdischen See zurück. Wenn Du zuvor schon den Knopf für die Aktivierung der grünen Kästchen gedrückt hast, kannst Du jetzt eine Metallmütze aus der Kiste vor dem See holen. Laufe jetzt als Terminator-Mario so schnell wie möglich am Meeresgrund entlang und folge dem braunen Pfad bis zu dem lilafarbenen Schalter, den Du auch nur drücken kannst, wenn Du die

Metall-Kappe trägst. Als ob das Gewicht dieses fetten Klempners nicht schon ausreichen würde. Ein Tor öffnet sich, durch das Du nun hindurchgehst. Am Ende des folgenden Korridors liegt der dritte Stern. Die breiten Abgründe überwindest Du am besten mit einigen Weitsprüngen. Beeile Dich, Du stehst nämlich auf der Speisekarte der dort lebenden Spinnen!

Finde den geheimen Stern Stern 4

Ziel: Finde den geheimen Ausgang aus dem Labyrinth.

Hinweise: Folge wieder dem rechten Gang und betrete das Baugebiet mit dem Fahrstuhl. Rutsche nochmals an der Stange runter und laufe durch den zweiten Durchgang nach links. Öffne die Tür am Ende des Ganges und betrete die Giftgas-Grotte. Studiere auch hier die Karte im Vorraum. Springe nun ins Loch. Das gelbe Giftgas entzieht Dir bei längerem Aufenthalt im Dunst massig Energiepunkte. Bewege Dich ohne zu zögern vorwärts und öffne die grüne Ausrufezeichen-Kiste. Setze die Metallmütze auf, die Dich vor den Feinden und vor dem Gas schützt, und laufe an der linken Wand entlang bis sich der Boden stark senkt. Gehe aus dieser Senkung raus und wende dem kleinen Höhle oberhalb den Rücken zu. Ein Rückwärtssprung bringt Dich auch hier weiter. Nun durch die Stahltür hindurch und ab auf den Fahrstuhl, der Dich zum vierten Stern bringt.

Finde den zweiten geheimen Stern Stern 5

Ziel: Finde den zweiten geheimen Ausgang aus dem Labyrinth.

Hinweise: Betrete die Giftgrotte wie auch beim vierten Stern und hole Dir die Metall-Mütze. Folge wieder der linken Wand und suche nach einem kleinen Maulwurfsloch im Boden. Etwas weiter oben solltest Du einen Durchgang in der Wand erblicken, in dem auch eine Tür integriert ist. Auch hier kommst Du mit einem Rückwärtssalto hinauf. Hinter der Tür wartet ein weiterer Fahrstuhl darauf von Dir benutzt zu werden. Folge Deinem Erkundungstrieb und verlasse den Raum oberhalb des

Fahrstuhls durch die Tür. Jetzt stehst Du wieder auf einem Gerüst über dem schwarzen Loch. Hänge Dich nun an dem Gerüst entlang (springen und 'A' festhalten), bis Du das nächst höhergelegene erreichst. Um das andere Gerüst zu erreichen, bedarf es eines Doppelsprungs. Ein schmales Teil des Gerüsts führt direkt zum fünften Stern. Ein Extra-Leben befindet sich direkt in der Nähe.

Vorsicht Steinschlag!

Stern 6

Ziel: Finde den versteckten Stern.

Hinweise: Kehre zum schwarzen Loch zurück (dort, wo die großen Steine rollen). Wie zuvor erwähnt, befindet sich eine Stahltür am Ende des schmalen Korridors. Schau hier nach oben und Du wirst zwei Öffnungen in der Wand erkennen können. In der rechten Aussparung befindet sich der sechste Stern. Behalte alle Nerven beisammen und versuche mit einigen Wandsprüngen an den Stern zu kommen! So schwer ist es nicht...

Sammele 100 Münzen ein

Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

Hinweis: Da der Kurs sich während des Spielablaufs nicht verändert, sollte es kein Problem sein, auch im ersten Level an die 100 Münzen zu kommen.

Maximale Punktzahl: 138 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

46 gelbe Münzen in der freien Umgebung

41 gelbe Münzen durch die Tötung der Feinde

7 blaue Münzen (35 gelbe Münzen) aus der blauen Kiste in der Giftgas-Höhle

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 2)

Anmerkung: Betrete nicht die Höhle der Metall-Mütze, denn diese Aktion setzt Deinen Punktestand zurück!

Tödliche Lava-Welt

Zugangsvoraussetzung: Erster großer Schlüssel (aus Bowers erster Welt)

Ort: Im Keller des Schlosses. Gehe dorthin, wo auch der Zugang zum Giftgas-Labyrinth ist (siehe oben), aber springe durch das Bild mit der Feuerfratze.

Beschreibung: Viele Plattformen treiben zwar scheinbar sicher auf der blubbernden Lava hin und her, schaut man aber genauer hin, sieht man die eigentlichen Probleme. Die Plattformen tauchen nämlich manchmal unter und könnten Mario eventuell mit in die Lava reißen. Gleich hinter der Startposition kann man sich jedoch an der Flügel-Mütze zu schaffen machen, zu der man mit einem Weitsprung gelangt. Besser sogar ist der kleine Koopa-Panzer, der im Level des vierten Sternes erscheinen wird. Mit ihm kann man einigermaßen sicher auf der Lava umher surfen, sofern man sich nicht an einem der zahlreichen Hindernisse die Birne stößt.

Lava hin, Lava her - eine ganz andere Gefahr stellen die kleinen (und großen) Bomben dar, die ständig darum bemüht sind, Mario ins Feuer zu schubsen. Naja, wenigstens im Vulkan hat man Ruhe vor den Biestern.

Bekämpfe Big Bully Stern 1

Ziel: Schubse Big Bully in die Lava!

Hinweise: Laufe vorwärts, springe über die Spalte und setze Deinen Weg dann nach links über den braunen Pfad fort. Hüpfе auf den grauen Weg. Gehe wieder nach links über die Brücke und laufe um das Auge herum. Ein Satz auf die tiefer gelegene Plattform und Du kannst Deinen Weg über Bowers Schiebepuzzle fortsetzen. Weiter geradeaus triffst Du auf einige Bullies. Hier kannst Du übungsweise schon mal Deine Karate-Künste unter Beweis stellen, indem Du die lästigen Dinger mit geschickt platzierten Tritten in die heiße Brühe beförderst. Gib auf der nun folgenden Plattform auf die Feuerfontäne acht. Rennst Du hier drei Mal im Kreis, kannst Du ein weiteres Extra-Leben auf Deinem Konto verbuchen. Springe nun auf die hölzernen Plattformen, die zwar mit den

Wellen auf und ab wippen, aber niemals völlig in der Lava versinken. Mache hier eine kleine Pause und warte darauf, daß sich die graue Plattform vor Dir vollständig erhoben hat. Auf der nächsten Plattform sollte nun Dein Feind Big Bully zu sehen sein. Wenn Mario zuschlägt, braucht er einen gewissen Abstand und Zeit. Mache Dich darauf gefaßt, etwas herum geschubst zu werden. Nachdem Big Bully sein Leben in der Lava gelassen hat, erscheint etwas weiter oben der Stern auf einem kleinen Felsvorsprung.

Zerstöre alle Bullies Stern 2

Ziel: Bekämpfe drei kleine Bullies und ihren Daddy!

Hinweise: Kehre an den Ort zurück, an dem Du auch schon Big Bully eins auf die Nase gegeben hast. Fahre nun auf der Gitter-Plattform zur nächsten großen Plattform und vernichte dort die drei Bullies. Hast Du Deinen Job erfolgreich erledigt, macht sich jetzt vor Dir ein Big Bully breit. Dieser sollte nun aber kein Problem mehr für Dich darstellen. Nach einem Sieg materialisiert sich ein Stern in der Mitte des Schlachtfelds.

Finde alle 8 roten Münzen Stern 3

Ziel: Sammle acht rote Münzen auf dem Schiebepuzzle ein.

Hinweise: Laufe einfach bis zu Bowsers Schiebepuzzle und sammle alle roten Münzen ein. Der Stern erscheint daraufhin auf einem kleinen Steinblock in der Nähe. Stehst Du auf Bowsers Puzzle, wenn das Gesicht komplett zusammengesetzt wurde, spuckt Bowser fünf gelbe Münzen aus!

Tanze auf dem Baumstamm Stern 4

Ziel: Schnapp Dir den Stern in der Nähe des Baumstammes.

Hinweise: Folge dem Weg am Anfang des Levels bis zu der grauen Plattform mit dem kleinen Bully. Laufe weiter nach rechts auf die

hellbraune Plattform und dann auf die schwebenden grauen Plattformen. Renne anschließend über die anderen grauen Plattformen zu Deiner rechten und weiche dabei den Lava-Schüssen aus. Hüpf auf die hellbraune Ebene und danach auf die achteckige Plattform mit den zwei Kanonenkugeln. Ignoriere diese und weiter geht's auf das kleine, schwarze Gitter, das Dich rüber zum Baumstamm trägt. Auf dem Baumstamm angekommen, fängt dieser sogleich an zu rollen. Du kannst die Laufrichtung durch Gegensteuern bestimmen. Sobald Du in die Nähe des Sternes kommst, sollte sich der Rest von selbst erklären.

Erkunde den Vulkan Stern 5

Ziel: Finde den zweiten geheimen Ausgang.

Hinweise: In der Mitte des Lavasees befindet sich ein feuerspuckender Vulkan. Diesen erreichst Du am Besten mit der Flügel-Mütze. Innen angekommen laufe zunächst nach links, auf dem schwarzen Steinweg entlang. Hopse auf den orangefarbenen Felsvorsprung und folge dem Weg nach oben. Nun gilt es, dem Weg über die kleinen Plattformen nach oben zu folgen. Solltest Du hier schon wenig Energie übrig haben, hilft Dir das Herz zur rechten sicherlich weiter. Hüpf nun von Plattform zu Plattform und falle bloß nicht runter! Oben angekommen, wartet wieder eine Kanonenkugel zwischen zwei Feuerfontänen auf eine Auseinandersetzung mit Dir.

Anmerkung: Da der Aufstieg im Vulkan sehr gefährlich ist, lohnt es sich allemal, vorher in der Außenwelt sämtliche Extra-Leben mittels des Schildkrötenpanzers einzusammeln.

Betrete erneut den Vulkan Stern 6

Ziel: Sammle den zweiten Stern im Vulkan ein.

Hinweise: Im Vulkan selbst gibt es noch einen zweiten Weg nach oben. Rechts neben der Startposition wartet eine der Plattformen mit dem Schachbrett-Muster darauf, Dich nach oben zu tragen. Von dort aus springst Du schleunigst auf die zweite und dann hoch zur

Fahnenstange. Klettere an ihr hinauf und mache oben einen Handstand. Die graue Plattform oberhalb der Stange rotiert und ist außerdem als Grillplatz gut geeignet. Warte, bis der Flammenstrahl vorbeizieht und springe an die nächste Stange. An ihrem Ende wirst Du den sechsten Stern finden!

Sammele 100 Münzenein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

Hinweise: Wähle für eine einfache Erledigung dieses Levels am Besten den Level des fünften Sternes um mit dem Koopa-Panzer an die extrem schlecht platzierten Münzen zu kommen. Sammle erst einmal sämtliche Münzen ein, die Du zu Fuß erreichen kannst. Mit Hilfe der Flügel-Mütze sollten auch die Münzen kein Problem darstellen, die auf separat gelegenen Stellen scheinbar unerreichbar sind. Die letzten 20 Münzen können aus dem Vulkan selbst geholt werden.

Maximale Punktzahl: 63 gelbe Münzen in der Außenwelt

18 gelbe Münzen werden von besieigten Gegner freigegeben (einschließlich zwei blauen Münzen aus dem Sieg über die rotierenden Augen)

5 gelbe Münzen in der Holzkiste

5 gelbe Münzen auf Browsers Schiebepuzzle (siehe Stern 3)

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) auf Browsers Schiebepuzzle

23 gelbe Münzen im Vulkan

Wobiwaba Wüste

Zugangsvoraussetzung: 30 Sterne oder mehr

Beschreibung: Eine kleine Wüstenlandschaft umgibt eine riesige ägyptische Pyramide. Zu den Besonderheiten zählen unter anderem Treibsand-Flächen, die Dich in den Tod reißen, ein wirbelnder Tornado, der Mario hoch in die Luft wirbelt und ein Mini-Labyrinth mit Steinblock-Monstern.

Folge dem Riesengeier!

Stern 1

Ziel: Schnapp Dir den Stern des Geiers.

Hinweise: Du mußt zuerst durch das Steinlabyrinth kommen. Dazu gibt es drei Möglichkeiten. Laufe über die Plattformen, aber vermeide eine Berührung mit den Steinmonstern. Sie haben jeweils an einer Seite eine Öffnung, wo Du Dich eventuell hineinstellen kannst. Alternativ dazu kannst Du auch über das Labyrinth fliegen. Am Anfang des Kurses stehst Du vor einem kleinen Tempel.

Hier einfach genügend Anlauf nehmen und mit einem Dreisprung aufs Dach. Dort findest Du einen Kasten mit einer Mütze.

Sobald Du das Labyrinth überwunden hast, solltest Du zum rosafarbenen Bob-omb bei der Oase gehen. Dieser aktiviert für Dich eine Kanone auf der rechten Seite des Labyrinths, welche später noch Verwendung findet.

In der Nähe der Oase steht auch eine hohe Steinsäule, um deren Spitze ein Geier kreist.

Lauf einfach an der Säule hoch und schnapp Dir mit einem Sprung in Richtung des Geiers den Stern. Der gesuchte Stern schwebt nun zwischen den beiden Säulen hinter der Pyramide.

Bringe Licht in die Pyramide!

Stern 2

Ziel: Hol Dir den Stern von der Spitze der Pyramide.

Hinweise: TES gibt drei Möglichkeiten, dies zu tun. Beispielsweise kannst Du Dich auf leichte Art und Weise mit der nun aktivierten Kanone beim Labyrinth hochschießen lassen.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, mit dem Schildkrötenpanzer auf dem Tempel-dach um die Pyramide herum zu surfen und an der Seite nach oben zu rutschen. Falls Du an Geschwindigkeit verlieren solltest: Einfach kurz nach unten 'abtauchen' und dann wieder nach oben ziehen. Der Stern befindet sich in einem kleinen Loch in der Spitze der Pyramide, also sei vorsichtig. Du kannst aber auch zum unteren Plateau der Pyramide surfen, laufen oder fliegen und dann, anstatt den

Eingang zu benutzen, mit einem Rückwärtssalto auf die nächste Stufe springen. Mit dieser Technik kommst Du dem Stern stets näher.

Begib Dich in die Pyramide!

Stern 3

Ziel: Hole Dir den Stern aus der Pyramide

Hinweise: Fliege, surfe oder laufe zum Pyramiden-Eingang und betrete diesen. Gehe nach rechts, bis Du einen Holz-Block siehst, der permanent auf den Boden stampft. Dort mit einem Rückwärtssalto hinauf und weiter zur nächsten Ebene. Jetzt in die Richtung zurück, aus der Du gekommen bist und am dort stehenden Mast hoch, der von zwei Goombahs bewacht wird. Weiter geradeaus zum Drahtgitter. Hier kannst Du Dich zur anderen Seite hangeln, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst. Die Stufen hoch bis zur dritten Ebene und achte auf den rollenden Stein. Springe auf die Plattformen, bis Du den vierten Level erreichst. Laufe immer weiter bis zum nächsten Mast, der Dich zur sechsten Ebene trägt. Nun wirst Du einen weiteren Steinblock erblicken. Du kannst entweder unter ihm hindurch laufen, oder aber mit einem Satz auf ihn drauf springen. Gehe weiter bis zur siebten Etage. Mit einem Doppelsprung kommst Du auf die Plattform mit dem dritten Stern. Eine alternative Route findest Du bei der Beschreibung des vierten Sterns - springe einfach vom Fahrstuhl runter, sobald er sich in Bewegung setzt. Der Stern liegt dann genau vor Dir, wenn der Fahrstuhl nach unten fährt.

Lande auf allen vier Säulen

Stern 4

Ziel: Stell Dich auf alle vier Säulen, um die Spitze der Pyramide in die Luft zu sprengen.

Hinweise: Hol Dir besser vorher so viele Extra-Leben, wie nur möglich. Schnapp Dir Dein 'Surfbrett' und ab geht's auf die vier Säulen. Die gelben Münzen brauchst Du dort nicht einzusammeln, fahre einfach jeweils über die Spitze. Hast Du alles erledigt, ertönt ein Warnsignal und das Dach der Pyramide fliegt in die Luft. Begib Dich nun mit Hilfe der

Beschreibung vom zweiten Stern zur Spitze.

Oben angekommen, mußt Du mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Im großen Steinraum angekommen, triffst Du auf zwei Steinhände, die Dich zerquetschen wollen. Die größte Gefahr liegt aber darin, daß sie Dich von der Plattform schubsen können, also Vorsicht! Die Hände bewegen sich erst seitwärts, dann nach vorne, zurück, und öffnen sich schließlich. Renne in diesem Moment schnell zu den Augen und verpasse ihnen einen Schlag. Drei Treffer sind für jede Hand nötig.

Flug über den Wolken Stern 5

Ziel: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

Hinweise: Drehe Dich zu Anfang um und laufe vorsichtig weiter. Dort ist die erste rote Münze. Zerschlage die Kisten beim Stein-Tempel, in einer liegt die zweite Münze. Die nächste findest Du im Labyrinth. Beim kleinen Pool wartet die vierte Münze. Im Schatten der Palme befindet sich ein Teleporter. Dieser trägt Dich zur Kanone am anderen Ende des Labyrinths. Bevor Du reinspringst, solltest Du Dir die Flügel-Mütze aufsetzen. Fliege ein wenig herum und sammle die restlichen Münzen ein. Der Stern liegt dann auf dem Dach des Tempels.

Löse das Pyramidenpuzzle! Stern 6

Ziel: Sammle fünf Sondermünzen ein, die im Inneren der Pyramide liegen.

Hinweise: Nimm die selbe Route wie beim dritten Stern aber springe nicht auf den Vorsprung in der Wand. Gehe stattdessen durch den Durchgang in der Wand rechts unten. Ein Blick nach unten und Du wirst die erste Münze entdecken, die auf einem schmalen Sims liegt. Springe dorthin. Drehe Dich nach rechts um und schaue wieder nach unten. Aha, die zweite Münze! Mit einem kurzen Satz kommst Du auch dort hin. Weiter unten findest Du auch die dritte Münze, die Du ebenfalls mit einem kurzen Sprung erreichen kannst. Springe danach auf den schmalen 'Sandkanal', der Dich zur vierten und fünften Münze

trägt. Die sechste Münze liegt ganz am Ende.

Sammele 100 Münzen ein! Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

Hinweise: Der Schlüssel zum Erfolg liegt außerhalb der Pyramide. Dort kannst Du nämlich schon 65 Münzen einsammeln. Sobald Du aber in der Pyramide bist, gibt es kein zurück mehr!

Die Monster mit den kugeligen Körperteilen (?) sind wichtige Gegner und erweisen sich nach einem Sieg als hervorragende Münzspender. Die blauen Münzen tragen ebenfalls ihr weiteres zum Erfolg bei.

Maximale Punktzahl: 130 gelbe Münzen (oder Gleichwertiges)

22 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen), siehe Stern 5

13 gelbe Münzen in den Kisten

14 gelbe Münzen im Sand außerhalb der Pyramide

50 gelbe Münzen in der Pyramide

15 blaue Münzen aus der blauen Kiste in der Pyramide

Wilde Wasserwerft

Zugangsvoraussetzung: 30 S0 Sterne

Beschreibung: Nachdem es in den letzten beiden Levels etwas heißer war, bekommst Du nun eine entsprechende Abkühlung in den Wasserwelten des neunten Kurses. Eine große Gefahr stellt hier der Wasserstrudel dar, der Mario in den Tod reißen kann. Im zweiten Abschnitt der Wasserwerft stößt Du auf Bowsters eigenes U-Boot. Entferne dort den Stern und der Eingang zu Bowsters zweiter Welt wird vor dem Eingang des neunten Kurses freigelegt.

Browsers U-Boot

Stern 1

Ziel: Klettere auf das U-Boot, um an den ersten Stern zu gelangen.

Hinweise: Tauche hinab, vermeide eine Berührung mit dem Strudel, schwimme durch den Tunnel (während Du die gelben Münzen einsammelst) und folge den Pfeilen bis zu den Docks. Schwimme an die Oberfläche und springe aus dem Wasser. Betätige den lilafarbenen Knopf, um einige Stufen erscheinen zu lassen. Zwar läuft die Zeit jetzt ziemlich schnell ab (hörbar am Klick-Geräusch) aber dennoch solltest Du die Nerven bewahren und rechtzeitig auf das U-Boot gelangen. Dort findest Du dann auch den ersten Stern.

Öffne die Truhen!

Stern 2

Ziel: Öffne vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge.

Hinweise: Im ersten Abschnitt der Wasserwerft stehen vier Schatztruhen auf dem Grund nahe des Strudels. Schatztruhe eins steht unterhalb einer Reihe von Münzen, die auf die Truhe 'zeigen'. Schatztruhe zwei steht mit dem Rücken zum Strudel, während Schatztruhe drei mit der Frontpartie zum Strudel gerichtet ist. Die letzte Truhe steht gleich rechts neben dem Strudel, also sei extrem vorsichtig! Sobald Du alle vier geöffnet hast, erscheint der Stern beim Tunnelleingang. Machst Du einen Fehler, bekommst Du einen Elektro-Schock und darfst noch mal von vorne beginnen.

Springe zu den roten Münzen!

Stern 3

Ziel: Sammle die acht roten Münzen über den Docks ein.

Hinweise: Um an die Münzen zu kommen, mußt Du zuerst Bowser in seiner zweiten Welt besiegen, denn dann erscheinen einige Masten, die Dich zu den Münzen tragen. Schwimme danach in das Hafengebiet und betätige den lilafarbenen Knopf, der wiederum zahlreiche Stufen erscheinen läßt. Klettere an den Kisten hinauf, die am weitesten vom Knopf entfernt stehen. Auf der Plattform findest Du die erste rote Münze, während die Münzen 2, 3 und 4 in einer Linie links von Dir zu

sehen sind. Springe an den Mast, um sie einzusammeln. Achte dabei auf den Schatten des Mastes, denn der kann Dir sehr hilfreich beim Sprung sein. Kehre zur ersten Plattform zurück und hüpfе an den anderen Mast. Von der nächsten Plattform mußt Du nach links weitergehen, um an die fünfte Münze zu gelangen. Irgendwann erreichst Du eine Kiste mit blauen Münzen. Von hier aus schwebt ein weiterer Mast in Richtung Münze Nummer fünf.

Kehre zur zentralen Plattform zurück. Gehe hier weiter geradeaus zum nächsten Mast. Ein zweiter Schwebе-Mast schließt sich an und der wird Dich zu Münze Nummer sechs bringen. Um an die beiden letzten Münzen zu kommen, mußt Du zwischen den beiden Gitterwänden hindurchspringen, zum parallel verlaufenden Mast. Lasse Dir dabei ruhig Zeit. Auf der Zentral-Plattform wartet dann der dritte Stern auf Dich!

Schwimme durch die Ringe

Stern 4

Ziel: Schwimme in aufeinanderfolgender Reihe durch fünf Strömungs-Ringe.

Hinweise: Im zweiten Abschnitt der Wasserwerft sorgt ein dicker Strudel für zahllose 'Strömungs-Ringe'. Du mußt hier nur die richtige Position finden, und Mario gleitet wie von selbst durch fünf der Ringe. Jeder Ring versorgt Mario auch noch mit Sauerstoff, so daß Du Dir deswegen keine Sorgen machen brauchst. Sobald Du durch fünf der Ringe hindurch geschwommen bist, erscheint der Stern am Grund der Strudels. Mario kann ihn nur sehr schwer durch simples Tauchen erreichen, da die Strömung zu stark ist. Am besten erst einmal zur Oberfläche zurück. Mit einem Sprung kommst Du über die Mauer und kannst Dir die Metallmütze greifen. Jetzt einfach durch den Strudel hindurch laufen und der Stern gehört Dir!

Folge dem Fisch!

Stern 5

Ziel: Schwimme in aufeinanderfolgender Reihe durch fünf Ringe, die der Manta verursacht.

Hinweise: Im Gegensatz zum vierten Stern, mußt Du hier sehr schnell schwimmen. Schwimme so nah wie nur möglich an den Manta heran und bleibe an seinem Schwanz. Bleibe konstant auf einer Höhe mit dem Fisch und tauche durch fünf Ringe hindurch. Der Stern erscheint nun über dem Strudel – also Vorsicht!

Vereine die Mützen

Stern 6

Ziel: Hole Dir den versteckten Stern.

Hinweise: Schwimme wieder zur unterirdischen Bucht und springe über das rote Gerüst. Setze Dir die Unsichtbarkeits-Mütze auf und springe ins Wasser. Nun kommst Du durch den Käfig hindurch zum Stern. Alternativ dazu kannst Du auch mit der Mütze durch das nächste rote Gerüst gehen und Dir die Metallmütze aufsetzen. Ab ins Wasser und einfach auf dem Grund zum Stern laufen.

Sammele 100 Münzen ein

Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

Hinweise: Da es nur insgesamt 106 Münzen gibt, sollte man diese Aufgabe mit dem Level des dritten Sterns kombinieren. Du mußt aber den siebten Stern vor dem dritten nehmen, denn der bringt Dich aus dem Level.

Alle Münzen sind ziemlich leicht zu finden. Vor allem am Anfang solltest Du Dir die Reihe der gelben Münzen gleich einheimsen. Auch dort, wo das U-Boot den Kurs verlassen hat, findest Du einige Münzen. Aber lasse Dich nicht von der Strömung aus dem Level reißen!

Maximale Punktzahl:

Erster Level-Abschnitt:

42 gelbe Münzen

Zweiter Level-Abschnitt:

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen)

18 gelbe Münzen

GAME BOY

GEHEIMNISSE
STRATEGIEN
LÖSUNGEN

Mortal Kombat 3

Extra-Credits

Drücke Oben, wenn das "Choose Your Destiny"-Menü erscheint, um die Anzahl deiner Credits auf fünf zu erhöhen.

Kombat-Codes

Benutze Links oder Rechts, um den Cursor zu bewegen, und Oben oder Unten, um die Icons (0 – Drachen, 1 – MK, 2 – Yingyang, 3 – 3, 4 – ?, 5 – Blitz, 6 – Goro, 7 – Rayden, 8 – Kahn, 9 – Totenkopf) zu bewegen.

192/234	Smoke UKK
100/100	Keine Würfe
020/020	Kein Blocken
460/460	Vertauschen
466/466	Immer rennen
033/000	Spieler 1 halbe Energie
000/033	Spieler 2 halbe Energie
707/000	Spieler 1 viertel Energie
000/707	Spieler 2 viertel Energie
205/205	Gegen Smoke kämpfen
987/123	Keine Balken
688/422	Dunkel
985/125	Psycho
987/666	Nachricht eins
123/926	Nachricht zwei
282/282	Nachricht drei

Motorcars Maniacs

Unterirdische Abkürzung

Finde den Looping, der sich auf der Hälfte der ersten Runde von Route 2A befindet. Links liegt Dreck, und auf der rechten Seite ist eine Rampe. Drücke an dieser Stelle viermal B, während du im Looping bist. Du kommst in den Untergrund, wenn du den Looping verlässt.

Mysterium

Level überspringen

Drücke Select, um das Inventar aufzurufen. Aktiviere die Karte. Wenn du die Karte siehst, dann drücke gleichzeitig B, Select und Unten. So kommst du einen Level weiter.

Alle Waffen

Aktiviere die Karte und drücke gleichzeitig B, Select und Unten. Geh jetzt in das Inventar, um all deine neuen Waffen zu bewundern.

Navy Blue

Passwort

Ende FLTCWMHN

NBA Jam

Verteidigung verstärken

Halte im Menü vor dem Spiel Oben gedrückt und drücke dann jede Taste fünfmal. Halte Oben weiter gedrückt, bis das Spiel beginnt, um deine Verteidigung zu verstärken.

Turbo verstärken

Drücke im Menü vor dem Spiel jede Taste 15 mal schnell hintereinander. Halte dann B und Oben gedrückt, bis das Spiel beginnt.

Abfangfähigkeit verstärken

Halte im Menü vor dem Spiel Rechts auf dem Steuerkreuz gedrückt und drücke dann jede Taste 15 mal. Halte Rechts weiter gedrückt, bis das Spiel beginnt.

Wurfsicherheit erhöhen

Halte im Menü vor dem Spiel Links gedrückt und drücke jede Taste 7 mal. Halte Links weiter gedrückt, bis du die Worte "Power Up Fire" siehst.

Verbesserte Dunks

Drücke im Menü vor dem Spiel jede Taste 10 mal. Halte dann Unten und A gedrückt, bis du die Worte "Power Up Dunks" siehst.

Trefferwahrscheinlichkeit verändern

Drücke im Menü vor dem Spiel jede Taste dreimal. Halte dann Oben und B gedrückt, bis das Spiel beginnt.

Juice-Modus

Drücke im Menü vor dem Spiel 14 mal die A-Taste. Halte dann A und B gedrückt, bis das Spiel beginnt. Du kommst in den extraschnellen Juice-Modus.

Als Rivett spielen

Gib in dem Menü, in dem du deine Initialen eingeben kannst, R und J ein. Bringe den Cursor dann über den Buchstaben F. Drücke zur gleichen Zeit Oben, A und B und die Initialen RJ_ werden eingegeben. Jetzt kannst du als Rivett spielen.

Als George Clinton spielen

Gib in dem Menü, in dem du deine Initialen eingeben kannst, die Buchstaben F und N ein. Bringe dann den Cursor über den Buchstaben L. Drücke jetzt gleichzeitig Links und B, und die Initialen FNK werden eingegeben. Jetzt kannst du als George Clinton spielen.

Als Chow Chow spielen

Gib A und M als deine Initialen ein und bewege den Cursor dann über den Buchstaben Q. Drücke jetzt gleichzeitig Unten, A und B, und die Initialen AMX werden eingegeben, so dass du als Chow Chow spielen kannst.

Als Divita spielen.

Gib S und D als deine Initialen ein und bewege dann den Cursor über den Buchstaben T. Drücke zur gleichen Zeit Unten und B, und die Initialen SD_ werden eingegeben, so dass du als Divita spielen kannst.

Als Kabuki spielen

Gib die Initialen F und R ein. Platziere den Cursor jetzt über dem Buchstaben E und drücke dann gleichzeitig Links und B. Jetzt werden die Initialen FRD eingegeben, und du kannst als Kabuki spielen.

Als Turmell spielen

Gib W und I als deine Initialen ein. Bewege den Cursor dann über den Buchstaben M und drücke gleichzeitig Links und B. Es werden die Initialen WILL eingegeben, und du kannst als Turmell spielen.

Als Brutha spielen

Gib B und A als deine Initialen ein und platziere den Cursor dann über dem freien Feld. Drücke jetzt gleichzeitig Oben, A und B, und die Initialen BAT werden eingegeben.

Als Moon spielen

Gib die Initialen V und I ein. Bringe den Cursor jetzt über das J und drücke dann gleichzeitig Rechts, A und B. Es werden die Initialen VIK eingegeben, und du kannst als Moon spielen.

Als Air Dog spielen

Gib J und A als deine Initialen ein. Platziere den Cursor über dem T und drücke dann gleichzeitig Oben und B. Es werden die Initialen JAM eingegeben, so dass du als Air Dog spielen kannst.

Als Bill Clinton spielen

Gib U und S als deine Initialen ein. Drücke, während sich der Cursor über dem B befindet, gleichzeitig Links A, A und B. Es werden die Initialen USA eingegeben, und du kannst als Präsident Clinton spielen.

Als Weasel spielen

Gib die Initialen M und A ein, bewege den Cursor auf das U und drücke gleichzeitig Oben, Start A und B. Jetzt werden die Initialen MAN eingegeben, und du kannst als Weasel spielen.

Als Al Gore spielen

Gib die Initialen E und X ein und platziere den Cursor über dem J. Drücke jetzt gleichzeitig Oben, Start und B, und es werden die Initialen EXC eingegeben, so dass du als Al Gore spielen kannst.

NBA Jam: Tournament Edition

Schnelle Hände

Drücke im Menü vor einem Match Links, Links, Links, Links, A und Rechts, um die Wahrscheinlichkeit für das Klauen des Balles zu erhöhen. QUICK HND wird vor dem Spiel auf dem Bildschirm erscheinen, um anzuzeigen, dass der Cheat aktiviert ist.

Maximale Power

Drücke Rechts, Rechts, Links, Rechts, B, B und Rechts im Menü vor einem Match, um die Kraft deiner Spieler zu erhöhen. Es erscheint die kurze Nachricht MAX PLYR vor dem Spiel.

Offensive verstärken

Drücke im Menü vor einem Match A, B, Oben, A, B, Oben und Unten, um deine Fähigkeiten in der Offensive zu verbessern. Vor dem Spiel erscheint OFFENSE auf dem Bildschirm, damit du weißt, dass der Cheat funktioniert hat.

Unbegrenzte Turbo-Power

Drücke im Menü vor einem Match B, B, B, A, Unten, Unten, Oben und Links, und du bekommst unbegrenzte Turbo-Power. Es erscheint TURBO auf dem Bildschirm.

Juice-Modus

Drücke im Menü vor einem Match Oben, Oben, Oben, Oben, Links, Links, Links, B und A für ein extraschnelles Spiel.

Stoßkraft erhöhen

Drücke Unten, Rechts, A, B, A, Rechts und Unten, um die Stoßkraft zu erhöhen. Auf dem Bildschirm erscheint kurz das Wort PUSH.

Trefferwahrscheinlichkeit anzeigen

Drücke Oben, Oben, Unten, Unten und B im Menü vor dem Match. Es erscheint SHOT % auf dem Bildschirm. Jedesmal, wenn du jetzt einen Korbwurf ausführst, gibt das Spiel die Trefferwahrscheinlichkeit an.

Dunks verbessern

Wenn du im Menü vor einem Match Links, Rechts, A, B, B und A drückst, bist du in der Lage, von jeder Stelle des Spielfeldes aus einen Dunk auszuführen. Vor dem Spiel erscheint ULTRA JAM auf dem Schirm, um anzuzeigen, dass der Cheat aktiviert ist.

Permanent On-Fire

Drücke im Menü vor dem Match Unten, Rechts, Rechts, B, A und Links. FIRE erscheint auf dem Bildschirm, bevor das Spiel beginnt, um dich zu warnen, dass der Cheat aktiviert ist.

Abfangen

Drücke Rechts, Oben, Unten, Rechts, Unten und Oben im Menü vor dem Match. GOALTEND erscheint auf dem Bildschirm, bevor das Spiel beginnt. Jetzt kannst du jeden Wurf abfangen, ohne eine Strafe zu kassieren.

3-Punkte-Würfe

Drücke Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Unten und Oben im Menü vor dem Spiel, um die Chance für einen 3-Punkte-Wurf zu verbessern. 3PT erscheint auf dem Schirm, bevor das Spiel beginnt.

Rutschiger Boden

Drücke A, A, A, A, A, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts und Rechts im Menü vor einem Match, und der Boden wird rutschig.

Höher werfen

Wenn du im Menü vor dem Spiel Unten, Oben, Unten, Rechts, A, A, A, A und Unten drückst, fliegen die Bälle bei einem Wurf hoch in die Luft, bevor sie den Korb erreichen.

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

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

NINTENDO

CHEATS UND LÖSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 5) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.