

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

Einleitung	3
Installation des Spiels	3
Spielstart	3
Hauptmenü	4
Pause-Menüs	5
Pause-Menü der Hauptinsel	5
Stunt Action-Unterspiele Pause-Menü	6
Los geht's	6
Stunt Action-Unterspiele	6
Autobahn-Action	7
Biker-Desperados	8
Wellenreiter	8
Duell in den Lüften	9
Luftrettung	10
Die Insel	10
Steuerung	11
Weitere Unterspiele	13
Fotolabor	13
Ärger im Laden	13
Sammelobjekte	14
Unter-Aufgaben	15
Peppers PDA	15
Mitwirkende	20
Lizenzbedingungen	22
Garantie	22
Hotline	23

EINLEITUNG

Das LEGO® Filmstudio hat LEGO Island als Schauplatz für seinen neuesten Action-Kassenschlager "Xtreme Stunts" ausgewählt. Dieser Film wird mit Sicherheit von der LEGO Akademie für Film und Fernsehen nominiert, und der Regisseur möchte Pepper unbedingt bei diesem Film dabei haben. Ehe Pepper sich versehen hat, ist er schon der führende Stuntman! Einer der anderen Hauptdarsteller ist allerdings der Steinbrecher, ein boshafter Taugenichts. Alle auf der Insel glauben fest daran, dass sich der Steinbrecher geändert hat, doch Pepper weiß, dass dies nicht der Fall ist. Der Steinbrecher ist davon überzeugt, dass er ein weitaus besserer Stuntman als Pepper ist und scheut keine Mittel und Wege, Pepper zu schlagen und die begehrte Auszeichnung Platin-Stern zu gewinnen!

Um den großen Durchbruch im Show-Business zu schaffen, muss Pepper gewagte Stunts durchführen, während er gleichzeitig ein Auge auf den Steinbrecher und seine heimtückischen Tricks haben muss.

Hilf Pepper bei seinen Stunts, besiege den Steinbrecher und sorge dafür, dass die Filmindustrie wieder zur Vernunft kommt!

INSTALLATION DES SPIELS

Lege die CD in das CD-/DVD-Laufwerk deines PCs ein und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis: Weitere Informationen oder Tipps bei Problemen bei der Installation findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

SPIELSTART

Nachdem du *Island Xtreme Stunts* installiert hast, kann es losgehen. Du kannst das Spiel entweder über den Start-Button oder die Verknüpfung auf deinem Desktop starten. Daraufhin erscheint ein Bildschirm zum Laden des Spiels:



Nachdem der LEGO Titelbildschirm und die *Island Xtreme Stunts*-Bildschirme erschienen sind, erwacht die Insel zum Leben und du wirst zu den verschiedenen Schauplätzen geführt. Drücke die LEERTASTE, um fortzufahren.

HAUPTMENÜ

Mit den Pfeiltasten OBEN und UNTEN beziehungsweise der Maus kannst du die gewünschte Option auswählen.



- Markiere eine Option und linksklicke oder drücke ENTER, um weiter zu machen.

Neues Spiel

Mit dieser Option wird ein neues Spiel gestartet. Du wirst direkt zu den Dreharbeiten von *Xtreme Stunts* geführt, wo du Pepper bei seinem allerersten Stund helfen musst.

Spiel laden



Mit dieser Option werden gespeicherte Spiele geladen. Du erfährst außerdem, wie viel Prozent des Spiels du schon geschafft hast. Du kannst ein gespeichertes Spiel jederzeit laden, während du *Island Xtreme Stunts* spielst, außer in Unterspielen. Dazu wählst du im Pause-Menü (siehe auch Abschnitt *Pause-Menü*) **LADEN**.

Jetzt erscheint eine Liste mit zuvor gespeicherten Spielen. Wähle die Datei aus, die du laden möchtest, und drücke ENTER. Du kannst jetzt an dem Punkt weiterspielen, an dem du das letzte Mal gespeichert hast.

Hinweis: Wenn du ein Spiel lädst, während du *Island Xtreme Stunts* spielst, gehen deine aktuellen Spieldata verloren. Wenn du zu einem späteren Zeitpunkt zum aktuellen Spiel zurückkehren möchtest, musst du zuerst dein Spiel speichern, bevor du ein anderes gespeichertes Spiel lädst.

Optionen

Im Bildschirm Optionen kannst du individuelle Spieleinstellungen vornehmen.

SOUND & GRAFIK



Ändere die Lautstärke-Einstellungen, den Radiomodus und die Darstellung des Spiels:

AUFLÖSUNG

Mit den Pfeiltasten kannst du eine höhere oder niedrigere Einstellung wählen. Die Standardeinstellung ist **640X480**.

DETAILTIEFE

Wähle zwischen NIEDRIG und HOCH.

SICHTWEITE

Bestimme, wie weit du sehen kannst.

SPRECHER-LAUTSTÄRKE

Mit dem Schieberegler kannst du die Sprecher-Lautstärke lauter oder leiser einstellen.

MUSIK-LAUTSTÄRKE

Mit dem Schieberegler kannst du die Musik-Lautstärke lauter oder leiser einstellen.

SOUND-LAUTSTÄRKE

Mit dem Schieberegler kannst du die Lautstärke der Soundeffekte leiser oder lauter stellen.

RADIOMODUS

Wähle die Musik aus, die du während des Spiels hören möchtest: **AUTO, WÄHLEN, COUNTRY, EASY, ROCK, SOUL und POP**.

STEUERUNG

Hier kannst du die Tastenbelegung für *Island Xtreme Stunts* ändern. Wähle dazu die Steuerung aus, die du ändern möchtest, drücke ENTER, dann eine weitere Taste und wieder ENTER, um die Änderung zu bestätigen. Du kannst alle Tasten wieder auf ihre ursprüngliche Belegung zurücksetzen, indem du STANDARDEINSTELLUNGEN wählst.

UNTERTITEL EIN/AUS

Mit dieser Option kannst du die Untertitel EIN- oder AUSschalten.

AUF STANDARD ZURÜCKSETZEN

Alle Optionen werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

PAUSE-MENÜS

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kannst du eins der Pause-Menüs aufrufen. Drücke dazu einfach ESC.

Pause-Menü der Hauptinsel

In diesem Menü kannst du deinen Spielfortschritt speichern. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:



- Drücke ESC, um zum Pause-Menü der Hauptinsel zurückzukehren.
- Drücke ESC, um zum Abenteuer auf LEGO® Island zurückzukehren.

Stunt Action-Unterspiele Pause-Menü

Drücke ESC während du eines der Unterspiele spielst, um das folgende Pause-Menü aufzurufen:



- Drücke ESC, um zum Spiel zurückzukehren.

Los geht's

In *Island Xtreme Stunts* dreht sich alles um fünf Xtreme Stunt-Actionfilmszenen. Diese Unterspiele sind Autobahn-Action, Biker-Desperados, Wellenreiter, Duell in den Lüften und Luftrettung. Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, wirst du direkt in die erste Szene des Spiels Autobahn-Action befördert.

Wenn du diese Szene geschafft hast, kannst du dich entweder auf die Suche nach den Eingängen zu anderen Unterspielen machen oder die Insel und die Freizeitmöglichkeiten, die sie zu bieten hat, erkunden!

Stunt Action-Unterspiele

Das blaue Zimmer

Zu Beginn jedes Unterspiels findest du dich im "blauen Zimmer" wieder. Dort wird dir die Steuerung für das Unterspiel gezeigt, und der Regisseur erklärt dir das Einsatzziel des Spiels. Du kannst die einzelnen Befehle so lange üben, wie du möchtest. Wenn du denkst, dass du soweit bist, drückst du einfach ENTER, und schon geht's los!

Bildschirm Spielergebnisse



Wenn du ein Unterspiel beendet hast, erscheint ein Bildschirm mit den Ergebnissen. Wenn du nicht erfolgreich warst, wird dir erklärt, wieso, und du erhältst die folgenden Möglichkeiten:

- WIEDERHOLUNG - du kannst das Unterspiel neu starten.
- WEITER - du kehrst zur Hauptinsel zurück



Wenn du gewonnen hast *und* einen Highscore erzielt hast, kannst du einen aus drei Buchstaben bestehenden Namen eingeben, indem du mit den Pfeiltasten OBEN und UNTEN einen Buchstaben änderst, und mit den Pfeiltasten LINKS und RECHTS auswählst, welcher Buchstabe geändert werden soll. Wenn du mit deiner Wahl zufrieden bist, drückst du ENTER, um fortzufahren.



Die Optionen Wiederholung oder Weiter haben die oben beschriebene Funktion.

L.A.F.T.A.-Verleihung

Wenn du das Spiel erfolgreich beendest, gelangst du, nachdem du deinen Score erhalten hast, in das blaue Zimmer. Hier wird dir der Bronzene, Silberne oder Goldene L.A.F.T.A. verliehen (abhängig vom Level) und der Regisseur zeigt dir einen kurzen Ausschnitt der Szene, die Pepper gerade gedreht hat.

Funktion	Beschreibung	Steuerung
Zeile überspringen	Überspringt eine Zeile des Texts	ENTER
Zu den Mustern	Bringt dich direkt zu den Mustern, die während des Unterspiels gefilmt wurden	Zweimal ENTER drücken
Zurück zur Insel	Nachdem das Muster gezeigt wurde, kehrst du zurück zu LEGO® Island	LEERTASTE

Autobahn-Action



Pepper verfolgt den Steinbrecher in dieser rasanten Jagd durch die Straßen der Stadt und rempelt ihn an, um Steine aus seinem Wagen herauszubrechen. Sammle die verschiedenen Powerups auf, denn sie könnten dir eine Hilfe sein. Die Powerups werden in der oberen, rechten Ecke über der Gesundheitsleiste angezeigt. Während des Rennens kann Peppers Wagen einen Boxen-Stop einlegen und repariert werden. Die Boxen erkennst du an den Zeichen und Pfeilen am Streckenrand.

Powerups Autobahn-Action:



Turbo

Verleiht Peppers Wagen einen Xtreme-Geschwindigkeitsboost.



Schaden

Verdoppelt den Schaden, den Peppers Wagen am Wagen des Steinbrechers anrichtet.



Bereit

Hindert den Steinbrecher daran, die Bahnen zu wechseln.



Hupe

Jagt die anderen Wagen auseinander und macht Pepper somit den Weg frei.

**Zufall**

Pepper erhält eins der anderen zufällig ausgewählten Powerups.

Steuerung

Lenken	Pfeiltasten LINKS oder RECHTS
Beschleunigen	Rechte SHIFT-Taste
Bremsen	Linke STRG-Taste
Powerup verwenden	ENTER
Kamera-Zoom umschalten	, (Komma)

Biker-Desperados

Der Steinbrecher flieht über zahlreiche Strecken auf einem Motorrad, und Pepper muss vor ihm die Ziellinie erreichen. Dabei musst du Hindernisse überwinden und sanft landen, und gleichzeitig deine Geschwindigkeit halten. Achte darauf, dass du die Kontrollpunkte erreichst, bevor die Zeit abläuft, und deinen Zeit-Bonus sammelst, um zum nächsten Kontrollpunkt zu gelangen.

Wenn er in der Luft ist, vollführt Pepper mithilfe der ENTER-Taste und verschiedenen Kombinationen der Pfeiltasten Stunts. Du kannst deine Geschwindigkeitsboost-Anzeige auffüllen, indem du so lange wie möglich in der Luft bleibst und sicher landest.

Sei aber vorsichtig, dass du nicht runterfällst! Wenn das passiert, verlierst du nämlich wertvolle Zeit und musst von vorne anfangen.

Steuerung

Nach vorne beugen	Pfeiltaste RECHTS
Zurückbeugen/Wheelie	Pfeiltaste LINKS
Beschleunigen	Rechte SHIFT-Taste
Bremsen	Rechte STRG-Taste
Stunt zeigen	Halte ENTER gedrückt und drücke die Pfeiltasten verschiedene Pfeiltasten-Kombination lösen verschiedene Stunts aus.

Wellenreiter

Der Steinbrecher ist jetzt mit seinem schnellen Speedboot auf dem Wasser unterwegs und wird von Pepper auf seinem Jet-Ski verfolgt. Die Tatsache, dass die Handlanger des Steinbrecher ebenfalls auf dem Wasser unterwegs sind, gestaltet die ganze Sache nicht gerade einfach für Pepper. Er muss den Steinbrecher und alle seine Handlanger bis zum Ende des Rennens besiegen.

Folge den Pfeilen, passiere jeden Kontrollpunkt und pass auf, dass du auf der Strecke bleibst! Zeige Stunts in der Luft, um deinen Geschwindigkeitsboost anzukurbeln.

Steuerung

Lenken	Pfeiltasten LINKS und RECHTS
Nach vorne beugen	Pfeiltaste OBEN
Zurückbeugen	Pfeiltaste UNTEN (wenn sie mit den Pfeiltasten LINKS und RECHTS kombiniert wird, kann sich Pepper schneller drehen)
Beschleunigen	Rechte SHIFT-Taste
Stunt zeigen	Halte ENTER und drücke die Pfeiltasten - verschiedene Pfeiltasten-Kombination lösen verschiedene Stunts aus.

Duell in den Lüften



Steinbrecher anzugreifen.

Halte die **Boost-Taste** (ENTER) gedrückt, um anzugreifen, und lösse den Boost aus, wenn du Benzin aufzubewahren musst oder einen besseren Angriff planst.

Im Spiel Duell in den Lüften gibt es die folgenden Powerups:



Motor

Erhöht die Motorleistung von Peppers Flugzeug, dadurch kann mehr Benzin getankt werden.



Benzin

Je mehr Benzin an Bord ist, umso länger kann Pepper den Steinbrecher in die Zange nehmen. Dabei wird das Benzin zwar verbraucht, doch du kannst immer wieder neues Benzin aufnehmen und die Jagd weiterführen.



Flügel

Verbessert die Manövrierefähigkeit von Peppers Flugzeug.

Steuerung

Lenken	Pfeiltaste LINKS oder RECHTS
Tauchen	Pfeiltaste OBEN
Steigflug	Pfeiltaste UNTEN
Angreifen	ENTER

Luftrettung

Der Steinbrecher hat die Passagiere aus dem Flugzeug geschubst! Pepper muss nun sein Können als Fallschirmspringer beweisen und jeden einzelnen mit einem Fallschirm versorgen, so dass sie sanft zum Boden segeln können. Bilde eine Reihe mit den Ringen, um deine Stunt-Anzeige zu verbessern, und erhalte die Chance, einige spektakuläre Stunts zu zeigen.

Hinweis: Die Stunt-Leiste leert sich, wenn Pepper einen Ring verpasst. Du gewinnst, wenn du super-sanft landest.

Die Luftrettung-HUD sieht folgendermaßen aus, während du sinkst:



Wenn du alle Passagiere gerettet hast, musst du sanft im Zielkreis landen:

Steuerung

Lenken	Pfeiltasten LINKS und RECHTS
Nach vorne fallen	Pfeiltaste OBEN
Zurückfallen	Pfeiltaste UNTEN
Stunt zeigen	Halte ENTER gedrückt und drücke die blinkenden Pfeiltasten in der angezeigten Reihenfolge, um den Stunt zu machen.
Fallschirm öffnen	Drücke ENTER, wenn das Fallschirm-Icon angezeigt wird.

DIE INSEL

Das Spiel findet auf all den verschiedenen Schauplätzen von LEGO® Island statt.

QUESTS

Während Pepper mit den Bewohnern der Insel spricht, fordern ihn einige von ihnen auf, verschiedene Aufgaben zu erledigen. Wenn er diese Quests annimmt und erfüllt, erhält er dafür Belohnungen sowie neue Fähigkeiten, z.B. verschiedene Führerscheine.

SKATEBOARDEN

Pepper liebt sein Skateboard! Auf LEGO Island gibt es zwei Skate-Parks, ganz zu schweigen von den vielen anderen Gebieten, in denen du skaten und coole Tricks üben kannst.

HERUMSPIELEN

Mit verschiedenen LEGO Objekten, die du auf der Insel findest, kannst du "herumspielen", d.h. du kannst sie in etwas anderes verwandeln und ihnen deinen eigenen Look verpassen.

PIZZEN

Wirf Pizzen auf Gegenstände der Insel und Stein-Boter!

FAHRZEUGE

Auf der Insel gibt es zahlreiche Fahrzeuge, die Pepper sowohl auf dem Land als auch auf dem Wasser und in der Luft einsetzen kann - natürlich erst, wenn er sich den entsprechenden Führerschein verdient hat!

BELOHNUNGEN/ SAMMELOBJEKTE Halte Ausschau nach all den LEGO® Island-Sammelobjekten, einschließlich L.A.F.T.A.s, Brickimals, Handelskarten und Beweisfotos.

Steuerung

Mit deinem Skateboard kannst du die Insel noch schneller erkunden - und siehst dabei auch noch cool aus!

Kamerasteuerung

Die Kameraeinstellungen können, während Pepper über LEGO Island fährt, fliegt oder läuft, geändert werden:

Kamera zurücksetzen	. (Punkt)
Perspektive 1. Person	. (Punkt) gedrückt halten
Kamera-Zoom	, (Komma)
Kamera bewegen	Maus oder ? und Pfeiltasten

Pepper ist zu Fuß unterwegs

Laufen	Pfeiltasten/Linke Maustaste
Schleichen	Pfeiltasten antippen
Springen	Rechte SHIFT-Taste/Rechte Maustaste
Sprechen/Interaktion/Skateboard	ENTER
Pizza werfen	Rechte STRG-Taste
Herumspielen (verwandelt einen Gegenstand in etwas anderes)	LEERTASTE

Pepper ist auf seinem Skateboard unterwegs

Skateboarden starten/stoppen	ENTER
Beschleunigen	Pfeiltaste OBEN
Bremsen/Stoppen	Pfeiltaste UNTEN
Lenken	Pfeiltasten LINKS und RECHTS
Springen	Rechte SHIFT-Taste (je länger du sie gedrückt hältst, desto höher springst du)
Grab	Rechte STRG-Taste und Pfeiltasten (in der Luft)
Spin links	Pfeiltaste LINKS (in der Luft)
Spin rechtsPfeiltaste	RECHTS (in der Luft)
Pause-Menü	ESC
PDA öffnen	BACKSPACE

Mit anderen Inselbewohnern sprechen

Satz überspringen	ENTER
Ganzes Gespräch überspringen	ENTER zweimal antippen
Antwort wählen	Pfeiltasten LINKS und RECHTS
Antwort OK	ENTER

Pepper auf Land und Wasser

Beschleunigen	Rechte SHIFT-Taste
Bremsen/Rückwärts	Rechte STRG-Taste
Lenken	Pfeiltasten LINKS und RECHTS
Fahrzeug verlassen	ENTER
Hupen (Straße)	LEERTASTE

Pepper im Flugzeug & Helikopter

Schnell	Rechte SHIFT-Taste
Langsam (Bremsen/Rückwärts im Helikopter)	Rechte STRG-Taste
Steigflug	Pfeiltaste UNTEN
Tauchen	Pfeiltaste OBEN
Lenken	Pfeiltasten LINKS und RECHTS
Landen	ENTER (Wenn du in der Nähe einer Landebahn oder Landeplattform bist, erscheint ein entsprechendes Symbol.)

Aktionstasten-Icons

Die Aktionstasten-Icons werden in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Diese geben an, dass es in der Nähe etwas gibt, mit dem Pepper interagieren kann.

Zum Beispiel:



Mit Minifigur sprechen, deren Name unter dem Icon steht

Icon	Name	Aktion
	Fahren	Benutze das Fahrzeug, dessen Name unter dem Icon steht.
	Schwarzes Brett überprüfen	In der Nähe des Studios und außerhalb der Unterspiele gibt es Schwarze Bretter, die Pepper mit wichtigen Informationen versorgen.
	Lande-Symbol	Zeigt dir an, dass du deinen Helikopter oder dein Flugzeug landen kannst (erscheint in der Nähe von Landebahnen und Helipads).

Highscore

Wähle das Unterspiel aus, dessen Highscores du dir ansehen möchtest.



- Drücke ESC, um von der Highscore-Tabelle zum Highscore-Menü zurückzukehren.
- Drücke ESC erneut, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

WEITERE UNTERSPIELE

Es gibt noch drei weitere Unterspiele, *Ärger im Laden*, *Fotolabor* und *Xtreme Tower*. Sowohl *Fotolabor* als auch *Ärger im Laden* sind freigeschaltet, so dass du sie zu jeder Zeit spielen kannst.

Fotolabor



Nick Brick, der Polizist, besitzt zwar Teile eines Fotos einer bestimmten Person, diese wurden jedoch durcheinander gebracht, weshalb er nicht sagen kann, wer diese Person ist. Du musst Nick also helfen, die einzelnen Teile zusammenzufügen und den Schuldigen zu finden.

Steuerung

Teil nach links bewegen	Pfeiltaste LINKS
Teil nach rechts bewegen	Pfeiltaste RECHTS
Teil nach oben verschieben	Pfeiltaste OBEN
Teil nach unten verschieben	Pfeiltaste UNTEN
Bild zeigen	ENTER

Ärger im Laden



Jack O'Trades und M.P.Post benötigen beide Hilfe beim Aufräumen ihres Ladens. Deine Aufgabe ist es, die farbigen Boxen den gleichfarbigen Bodenfliesen zuzuordnen. Dir steht allerdings nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um diese Aufgabe zu lösen.

Steuerung

Nach links bewegen	Pfeiltaste LINKS
Nach rechts bewegen	Pfeiltaste RECHTS
Nach oben bewegen	Pfeiltaste OBEN
Nach unten bewegen	Pfeiltaste UNTEN

Xtreme-Turm

Das Unterspiel Xtreme-Turm wird aufgerufen, wenn mindestens ein Level jedes Stunt Action-Unterspiels erfolgreich beendet wurde. Pepper muss den Pfeilen folgen und alle seine Fertigkeiten, die er sich als Stuntman angeeignet hat, unter Beweis stellen, bis er die Spitze des Xtreme-Turms erreicht hat und es in einem finalen Showdown mit dem Steinbrecher aufnehmen kann.

Sammelobjekte

L.A.F.T.A.s

L.A.F.T.A.s sind Auszeichnungen, die auf LEGO® Island von der LEGO Akademie für Film und Fernsehen für hervorragende schauspielerische Leistungen vergeben werden.



Du benötigst eine bestimmte Anzahl an L.A.F.T.A.s, um zu den Stunt Action-Unterspielen zu gelangen. L.A.F.T.A.s werden für erfolgreich beendete Spiele vergeben.

Autobahn-Action - Benötigt
Biker-Desperados - Benötigt
Wellenreiter - Benötigt
Duell in den Lüften - Benötigt
Luftrettung - Benötigt

0 L.A.F.T.A.s
1 L.A.F.T.A.
3 L.A.F.T.A.s
5 L.A.F.T.A.s
10 L.A.F.T.A.s

Jedes der Film-Unterspiele besteht aus drei Leveln: Bronze, Silber und Gold. Pepper erhält für das erfolgreiche Beenden jedes Levels den entsprechenden L.A.F.T.A. Für jedes der fünf Film-Unterspiele stehen drei L.A.F.T.A.s zur Verfügung, insgesamt also 15. Zusätzlich gibt es noch 2 L.A.F.T.A.s, die auf LEGO Island versteckt sind, und die Gesamtsumme von 17 ergeben.

Hinweis: Die beiden versteckten L.A.F.T.A.s werden nicht zum L.A.F.T.A.-Score hinzugezählt, den du benötigst, um ein Unterspiel spielen zu können.

Beende das Spiel, um den Goldenen LAFTA für den "Besten Schauspieler" zu gewinnen, und schau dir Pepper auf der Leinwand im fertigen Film an. Dann solltest du versuchen, alle Gegenstände einzusammeln, um die ultimative Auszeichnung zu erhalten - den Platin-L.A.F.T.A.!

Hinweis: Um deine Auszeichnung zu erhalten, musst du dich wahrscheinlich in das "blaue Zimmer" begeben.

Beweisfotos



Pepper bewahrt auf seinem PDA Beweisfotos auf, die belegen, dass der Steinbrecher Schaden am Film-Set anrichtet. Jedes Mal, wenn er Nick Brick hilft, die einzelnen Teile im Unterspiel Fotolabor zusammenzufügen, wird ein Foto erstellt. Es gibt 5 Beweisfotos, die gesammelt werden können.

LEGO® Steine



Du kannst auf der Insel LEGO Steine sammeln, um LEGO Tiere, die so genannten Brickimals, zu bauen (siehe Abschnitt *Brickimals*). Es gibt zwei Arten von Steinen: rote Standard-Steine und Brickimal-Herzen. Die Brickimal-Herzen aktivieren den Bauplan für ein neues Brickimal. Mithilfe deines PDA (siehe Abschnitt *Peppers PDA*) kannst du herausfinden, ob du genügend rote Steine besitzt.

Handelskarten



Die Handelskarten basieren auf den Figuren von LEGO Island, jede zeigt das Bild einer bestimmten Figur sowie eine kurze Beschreibung auf der Rückseite. Manchmal bekommt Pepper eine dieser Karten, wenn er eine Aufgabe für einen Inselbewohner erledigt hat, andere sind dagegen irgendwo auf der Insel versteckt.

Unter-Aufgaben



Unter-Aufgaben sind Aufgaben und Gefälligkeiten, die Pepper den Inselbewohnern erweist. Als Gegenleistung bekommt er von ihnen Belohnungen.

PEPPERS PDA



Pepper trägt seinen PDA immer bei sich, egal, wohin er geht, denn der PDA enthält Informationen über seine gesammelten Steine, Brickimals sowie Handelskarten. Er enthält aber auch andere Informationen, wie z.B. wie weit du im Spiel schon fortgeschritten bist, welche Führerscheine du erlangt hast und vieles mehr.

PDA-Steuerung

PDA öffnen	BACKSPACE
Bewegen	Pfeiltasten
Wählen	ENTER
Abbrechen/Zurück	ESC
Menü schließen	ESC
PDA-Bildschirm wechseln	Z oder X

Status-Bildschirm

Der Status-Bildschirm ist der Standard-Bildschirm und wird angezeigt, wenn der PDA geöffnet wird. Auf diesem Bildschirm siehst du direkt alle wichtigen Informationen. Dazu zählen:



1. **Linker Bildschirm:** Zeigt an, welcher PDA-Bildschirm mithilfe des Buttons in der linken, oberen Ecke geöffnet wird. In diesem Fall ist es das Tagebuch.
2. **Highscore-Tabelle:** Die Highscore-Tabelle für alle Unterspiele und deren verschiedene Level wird geöffnet.
3. **Rechter Bildschirm:** Zeigt an, welcher PDA-Bildschirm mithilfe des Buttons in der rechten, oberen Ecke geöffnet wird. In diesem Fall ist es die Karte.
4. **Führerschein:** Zeigt an, welche Führerscheine Pepper schon besitzt, und welche er noch erwerben muss.
5. **Unterspiele und L.A.F.T.A.s:** Zeigt alle Unterspiele an; die, die bereits gespielt wurden, und die, die noch gespielt werden müssen. Diese werden in der oberen Reihe angezeigt, in der zweiten Reihe siehst du alle L.A.F.T.A.s, die Pepper schon erhalten hat.
6. **Handelskarten:** Verschafft einen Überblick über die Anzahl der Handelskarten und wie viele schon gesammelt wurden.
7. **Leiste am unteren Bildschirmrand:** Versorgt dich mit weiteren Informationen zum ausgewählten PDA-Gegenstand.
8. **Brickimals:** Dieser Button in Form eines Herzens öffnet den Brickimal-Bildschirm, der dir ermöglicht, Brickimals zu erstellen.
9. **Beweis:** Zeigt an, wie viele Beweistücke es gibt, und wie viele schon gesammelt wurden.

Unterspiele/L.A.F.T.A.s



Hier wird ein Icon angezeigt, das jedes der fünf Unterspiele darstellt. Unter jedem Bild findest du drei Felder, die jedes Mal, wenn du einen der drei L.A.F.T.A.s erhältst, die es für dieses Spiel gibt, angeklickt werden. Die Icons der Spiele sind so lange grau unterlegt, bis die Spiele freigeschaltet wurden.

Darunter findest du die Icons für die beiden auf der Insel versteckten L.A.F.T.A.s sowie die Icons, die die beiden finalen Auszeichnungen präsentieren: den Goldenen L.A.F.T.A. und den Platin-L.A.F.T.A.

Führerscheine



Pepper kann sich sowohl die Fahrerlaubnis für Auto und Boot als auch die Flugerlaubnis verdienen. Bevor er das entsprechende Fahr- oder Flugzeug steuern darf, muss er den notwendigen Führerschein erwerben. Wenn du alle drei besitzt, hast du die Möglichkeit, die komplette Insel zu erkunden!



Highscores

Die Highscore-Leiste wird angezeigt, wenn das Punkte-Icon oben auf dem PDA ausgewählt wurde.

Linker Bildschirm: Zeigt an, welcher PDA-Bildschirm geöffnet wird, wenn der linke Bildschirm ausgewählt wurde. In diesem Fall ist es der Bildschirm mit der Aufgaben-Liste.

Untere Leiste: In diesem Abschnitt erfährst du, welches Unterspiel und welche Punkte du dir gerade anschaust.



Rechter Bildschirm: Zeigt an, welcher PDA-Bildschirm geöffnet wird, wenn der rechte Bildschirm ausgewählt wurde. In diesem Fall ist es die Karte.

Weitere Bildschirme: Schalte nach rechts und links, um weitere Bildschirme zu sehen.

Brickimals



Ein Icon für einen LEGO® Stein, das als "Baustein-Vorrat" bezeichnet wird, stellt die Gesamtzahl aller von dir bisher gesammelten Standard-Steine dar.



Direkt daneben findest du ein Icon eines 'Brickimal-Herzens'. Um ein Brickimal zu "aktivieren", musst du zuerst ein Brickimal-Herz sammeln.



Dieses findest du dann im Status-Bildschirm des PDA.

Wenn du das Brickimal-Herz-Icon auswählst und ENTER drückst, wird der Brickimal-Creator geladen. Der PDA zeigt dann den Brickimal-Creator im Baustein-Vorrat an.



Brickimals können den folgenden Status haben:

Beweisbuch



Es gibt ein Icon, das Nick Bricks (der Polizist) Beweisbuch darstellt und die Anzahl der bisher gesammelten Bilder anzeigt (siehe Abschnitt *Fotolabor*).

Handelskarten

Ein weiteres Icon präsentiert die Handelskarten und zeigt die Anzahl der bisher gesammelten Karten an. Um dir die Handelskarten anzusehen, wählst du das Handelskarten-Icon aus und drückst ENTER.

Karte



Drücke im Status-Bildschirm die X-Taste, um den Karten-Bildschirm aufzurufen.

Dies ist die Karte von LEGO® Island. Darauf siehst du, wo Pepper sich momentan befindet. Mit der Richtungstaste kannst du dich über die Insel-Karte bewegen. Die Namen der einzelnen Orte werden in einem Textfeld am unteren Bildschirmrand angezeigt, wenn du den Cursor über den entsprechenden Ort bewegst.

Drücke Z, um zum PDA-Status-Bildschirm zurückzukehren.

Tagebuch



Im Status-Bildschirm kannst du Z drücken, um dir das Tagebuch anzusehen.

Auf deinem PDA findest du eine Liste mit den verschiedenen Aufgaben, die Pepper erfüllen musste. Außerdem zeigt sie an, welche Aufgaben erledigt sind und welche noch nicht.

MITWIRKENDE

Silicon Dreams Studio Ltd

Lead Programmers: Jeb Mayers, Steve Hughes
Programmers: Adrian Smith, Alex Comer, Andy Bray, Byron Blay, Christopher Gilkes, David Reyes, David Spencer, Paul Baker, Philip Hodgson
Lead Artists: David Hamblin, Martin Wood, Simon Phillips
Artists: Ainsley Donnelly, Andronikos Antonakakis, Dermot Bailie, Gary Leonardi, Gavin Cooper, Ian Peaker, Matt Pearson, Paul Amesbury, Richard Burgess-Dawson, Shane Mitchell, Sophie Mobbs
Audio Manager/Musician: John Hancock
Video/FMV Editor: John Le'Burn
Sound Designer/Musician: Steve Gow, Stafford Bawler, Mark Hyett
Voice Editor/Sound Designer: Brian Smith
Design: Jonathan Phillips, Richard Hancock
Central Resource: Rod Mack, Leigh Davis, Andrew Sage, Iain Hutchison
Voice Talent: Alan Marriot, Mike Jones, Dian Perry, James Goode, Maureen Oakley, Brad Lavelle, Sharon Holmes, John Guerrasio, Nigel Pgram
QA: Craig Eakets, John-Paul Pittman
Production: David Rutter, Dean Roskell, Lara Sweeney
Technical Manager: Andy Hersee
Art Manager: Nina-Simeone Drabwell
Managing Director: Gavin Cheshire
Thanks to: Rob Palfreman, Dene Landucci, Linda Richardson, Katie Cromwell, Helena Giles, Geoff Brown, John Pirie, Fred Gill

Lego® Interactive

Global Vice President of Software: Tom Stone
Director Of Production: David Ratcliffe
Senior Producer: Tim Green
Producer: Scott Mackintosh
Director of Software Operations: Kevin Turner
Project Manager: Geoff Smith
Technical Director: Ian Johnson
Software Analysts: Warren Leigh, Eddie Hayden
Global Brand Director: Sean Ratcliffe
Global Marketing Manager: Helen Nicholas
Head of Business Affairs: Clive Illenden
Business Affairs Executive: Staci Kalama
Market Research Manager: Tim Price

Electronic Arts

Line Producer: Michael Ress
Assistant Producer/Writer: Jason Berisford
European Marketing Manager: Susann Oelschlegel
European Marketing Assistant: Christian Sponziello
US Product Manager: Anne Kain
US Public Relations: Tim McDowd
Package Project Management: Candice Westman
Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller
Mastering: Wayne Boyce, Des Gayle, Donna Hicks, James Kneen, Matt Price, Sam Roberts
EAD Localisation Manager: Isabelle Martin
EAD Localisation: Project Manager, Elena Carballido
Documentation: John Morris-Smith
Creative Services: Liz Simpson, Candice Westman
Production Manager: Jenny Whittle
Account Executive: Jane Martin-Kaye
Production Planner: Mark Jefferson
Documentation Layout and Translation Coordination: Paul Ryan
European CQC Operations Manager: Linda Walker
European CQC Test Manager: Jean-Yves Duret
European CQC Test Supervisor: David Fielding
European CQC Test Leads: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson
European CQC Senior Testers: James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Tony Hopkins, Andrea Lori, Jamie Keen, Gary Napper
European CQC Platform Manager: James Featherstone
European CQC Platform Specialists: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman
Quality Assurance: Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne, Daniel Simcock, Barrie Tingle, John Hopkin, Nick Barrett, James Fry, Luke Batten, Shaun Fennell, Ed Carter, Jason Bassett, Graham Parkings, Zahir Auddin, Rob Moody, Ben Craven, Con Yacoumis, Melvin Verrasamy

Deutsche Version

Marketing-Direktor: Oliver Kaltner
PR: Raoul Birkhold
Produktmanager: Steffen Rühl, Dirk Schülgen
Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt
Lokalisierungskoordination: Nadine Monschau, Bettina Bachon
Übersetzung: Robert Böck, Nadine Monschau
Koordination Sprachtests: Dirk Vojtilo
Sprachtests: Andreas Grabner
Dokumentationslayout: Alexandra Lewalter, Frank Werner

LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekomplizierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

**Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15,
D-50823 Köln**

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 505 515
(0,62 € pro Minute)
für technische & spielerische Fragen zu LEGO® Produkten
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 241 239
(0,68 € pro Minute)
für technische & spielerische Fragen zu LEGO Produkten
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 737 737
(1,00 CHF pro Minute)
für technische & spielerische Fragen zu LEGO Produkten
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr



Software und Dokumentation © 2002 The LEGO Group. LEGO, das LEGO Logo, die Minifigur und die Konfiguration des Steines sind Marken der LEGO Gruppe. Entwickelt von Silicon Dreams Studio Ltd.

Vertrieb durch Electronic Arts™. Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.