

Komplettlösung zu Gex 2

Zu den einzelnen Level sei im Voraus zu sagen, dass es verschiedene Missionen gibt (meistens drei an der Zahl), die alle nacheinander erfüllt werden müssen. Es ist also nicht möglich, innerhalb einer unmittelbar abgeschlossenen Mission die nächste anzufangen, da ihr eine Mission erst bestanden habt, wenn ihr durch den entsprechen Ausgang gegangen seid. Dieser besteht in aller Regel aus einer rot aufleuchtenden Fernbedienung, die oberhalb eines grünen Schalters neben einem grossen Fernseher hängt.

Die Media Dimension ist der Ort, von der aus ihr die einzelnen Level betreten könnt. Hier gibt es anfangs einige Abschnitte, die durch farbige Tore versperrt sind und die ihr nicht betreten könnt, da ihr erst eine bestimmte Anzahl an roten Fernbedienungen einsammeln müsst. Die benötigte Anzahl wird immer am entsprechenden Tor eingeblendet.

Neben den regulären Level, die über 50% des Spiels ausmachen, besteht der Rest aus Bonusleveln, die ihr erst aktivieren müsst. Dazu müsst ihr in den einzelnen Level die geheimen Fernbedienungen sowie die Belohnungs-Fernbedienungen einsammeln, die je nach Anzahl weitere Eingänge zu neuen Level ermöglichen.

Falls euch das Spiel an einigen Stellen zu schwer sein sollte, so könnt ihr die folgenden Cheats eingeben (bei jedem Neustart müsst ihr sie erneut aktivieren):

Lösung für die regulären Level

Vorwort: In einigen Level werden in der Beschreibung nicht die richtige Reihenfolge der Missionen eingehalten. Zwar ist es egal, in welcher Reihenfolge sie beendet werden, jedoch ist es besser, wenn ihr euch nach der Reihenfolge des Buches richtet, da die Beschreibungen der nachfolgenden Missionen innerhalb eines Levels sich oft auf die vorherigen beziehen.

Checkliste der Fernbedienungen für den erweiterten Abspann

Die regulären Level	Rot	Weiss	Gold
Out of Toon	3		
Smellraiser	3		
Frankensteinfeld	3		
www.dotcom.com	2		
Mao Tse Tongue	2		
The Umpire strikes Out	2		
Pangaia 90210	2		
Fine Tuning	2		
This old Cave	3		
Honey I shrunk the Gecko	3		
Poltergex	3		
Pain in the Asteroids	3		
Samurai Night Fever	3		
No Wedding & a Funeral	1		
Bonuslevel	Rot	Weiss	Gold
Aztec 2 Step			1
Thursday the 12 th			1

In Drag Net				1
Spy who loved himself				1
I got the Reruns				1
Trouble in Uranus				1
Lizard in a China Shop				1
Bugged Out				1
Aztac 2 Step (2)				1
Die geheimen Level	Rot	Weiss	Gold	
Lava Dabba Doo	1			
Texas Chainsaw Manicure	1			
Mazed and Confused	2			
EndgegnerLevel	Rot	Weiss	Gold	
Gilligex Isle				1
Mooshoo Pork				1
Gexzilla vs Mecharez				1
Rez				1
Gesamt	39	28	13	

Erläuterungen

Missionszweigstelle: Einige Missionen haben oft gemeinsame Anfangswege. Jedoch trennen sie sich an bestimmten Stellen eines Levels, die in der Lösung als Missionszweigstellen bezeichnet werden.

Geheime Fernbedienung (secret): Diese Fernbedienungen findet ihr in allen Level (ausser bei den Endgegnern) - sie ermöglichen euch den Zugang zu geheimen Level.

Belohnungs-Fernbedienung (reward): Diese Geräte erhaltet ihr, indem ihr die entsprechende Anzahl an Gegenständen (in der Regel 120 Stück) in einem Level eingesammelt habt. Zur Belohnung winkt euch dann der Eintritt in ein Bonuslevel.

Fernseher

Auf eurer Reise werdet ihr eine Vielzahl an bunten Fernsehern entdecken. Sobald ihr diese zerstört, werden verschiedene Fliegen freigelassen, die ihr dann mit eurer Zunge verspeisen könnt:

Grüne Fliege	ein Lebenspunkt wird erneuert
Lila Fliege	ihr erhaltet ein Extraleben
Rote Fliege	eure Haut wird gegen Feuer resistent
Blaue Fliege	ihr seid für eine kurze Zeit lang unverwundbar

Lösungsweg

Level 1: Scream TV – Smellraiser

Gegenstände: 30 Totenköpfe, 40 Grabsteine, 50 Goalie-Masken.

Feinde: Kürbiskopf, Zombie, Geist, feuerspuckender Totenkopf, Junge mit Dolch, stehende Ritter mit Schlachtäxten, Geisterwand.

Survive the Haunted Mansion

Aufgabe: Durchläuft die gesamte Geistervilla von vorne bis hinten.

1. Raum

Lauft zuerst die gesamten Treppen nach ganz oben durch und durchquert dort die grosse Tür.

2. Raum

Begebt euch nach ganz oben und klettert auf dem Weg an einer Wand hoch.

3. Raum

Lauft nach ganz oben und springt dort insgesamt über zwei Kronleuchter, damit ihr zur Tür gelangt.

4. Raum (step into the light)

Am unteren Ende der Treppe befindet sich ein *Checkpoint*, den ihr aktivieren solltet, um bei einem Lebensverlust wieder an dieser Stelle anfangen zu können. Rennt dann hier unten zur nächsten Treppe am Ausgang (grüner Schalter am Fernseher) vorbei und steigt auf deren Stufen hinauf. Oben angekommen, springt ihr über eine Spalte zur nächsten Tür herüber.

5. Raum (überflutete Toiletten)

Versucht im Wasser auf die seitlichen Plattformen zu gelangen, um von dort aus die nächste Tür zu erreichen.

6. Raum (stehende Ritter mit Schlachtäxten)

Lauft hinter den Rittern nach rechts, um auf einigen Plattformen nach oben zu gelangen. Dort springt ihr über einen Kronleuchter hinüber und begebt euch zu der Stelle, an der ein Geist herumirrt. Von hier aus müsst ihr über die Plattform springen, die ab und zu verschwindet. Anschliessend werdet ihr die Möglichkeit erhalten, entweder durch die linke oder die rechte Tür zu gehen.

7. Raum (linke Tür)

Galeriezimmer

8. Raum (rechte Tür)

An der gegenüberliegenden Wand werdet ihr den Ausgang finden.

Smash five Blood Coolers

Aufgabe: Findet die fünf Blutkonserven und zerstört sie.

2. Raum

1. Blutkonserve

Fahrt auf der Plattform rechts vom Eingang hoch und springt ganz oben auf die höchste Plattform. Von dort aus müsst ihr über schwebende Plattform springen, um an euren 1. Gegenstand heranzukommen.

3. Raum

Die 2. Blutkonserve findet ihr an der Tür zum nächsten Raum.

4. Raum (step into the light)

Unten findet ihr rechts neben dem grünen Schalter am Fernseher die 3. Blutkonserve.

5. Raum (überflutet)

Dreht euch gleich nach dem Betreten des Raumes um, damit ihr neben der Tür die 4. Blutkonserve findet.

8. Raum

Zerstört oben die 5. Blutkonserve (gegenüber des grünen Schalters am Fernseher). Nachdem ihr alle fünf Blutkonserven eingesammelt habt, müsst ihr in den vierten Raum zurückkehren.

4. Raum (step into the light)

Tretet unten auf die rote Fernbedienung am grünen Schalter (am Fernseher).

Ride the Hunted Elevator

Aufgabe: Betätigt den geheimen Schalthebel.

3. Raum

Links von der Stelle, an der sich die dritte Blutkonserve befindet, steht ein Bücherregal, das ihr verschieben müsst. Dahinter findet ihr nämlich einen Schalthebel, den ihr betätigen solltet.

7. Raum (Galeriezimmer)

Betretet dieses Zimmer, damit ihr einen geheimen Fahrstuhl in Bewegung setzt und hinab fahrt (die einzelnen Bilder verändern sich). Anschliessend könnt ihr dann den Raum verlassen und im nächsten Raum die rote Fernbedienung am grünen Schalter beim Fernseher erblicken. Bevor ihr diese aber einsammelt, solltet ihr noch ins Nebenzimmer laufen, um dort an eine *geheime Fernbedienung* heranzukommen.

Level 2: Toon TV - Out of the Toon

Gegenstände: 30 Karotten, 40 Dosen Spinat, 50 Dynamitstangen.

Feinde: Riesenpflanzen, Riesenbiene, schwere Gewichte, beissende Fische, gelborange Pflanze mit Hammer, Smiley.

Whack Five Purple Mushrooms

Aufgabe: Sammelt die fünf lila Pilze ein, die über den gesamten Level verstreut sind.

Zerstört anfangs gleich den *ersten lila Pilz* hinter euch. Lauft anschliessend immer weiter geradeaus auf dem Rasen, bis zu einem grossen Holzbauwerk. Rechts davon findet ihr neben dem Felsbrocken den *zweiten lila Pilz*. Lauft anschliessend zum Anfang des Level zurück und stellt euch mit dem Rücken zum Plakat. Vor euch werdet ihr einen Wegweiser entdecken, der sich ständig um sich selbst dreht. Lauft dort links vorbei und entdeckt hinter der Wand, die ständig vor und zurückfährt eine andere grüne Wiese, auf der ein Schild mit einem Finger steht, der nach oben zeigt (dies ist eine Warnung vor den schweren Gewichten, die vom Himmel auf euch herabfallen werden). Betretet die Wiese und lauft dort zum nächsten Schild mit dem Finger, der nach oben zeigt. Springt dort auf die kupferfarbene Plattform (beim Betreten wird sie etwas wackeln). Von dort aus erreicht ihr nun eine weitere Ebene, auf der ihr den *dritten lila Pilz* findet. Begebt euch anschliessend wieder zur Wiese mit den fallenden Gewichten und sucht dort den naheliegenden Wasserfall auf. Dort befindet sich neben einem Ausgang eine hölzerne Plattform, die ständig hoch und runter gezogen wird. Schaut euch an dieser Stelle zunächst um, damit ihr den *vierten lila Pilz* entdeckt, in dessen Nähe eine Pflanze mit einem Hammer auf euch wartet. Sammelt vorsichtig diesen Pilz ein und springt anschliessend auf die hölzerne Plattform hinauf oder lauft an den Seitenplattformen entlang, damit ihr auf die obere Ebene gelangt. Oben findet ihr am Wasserfall den *fünften lila Pilz*. Folgt nach dem Einsammeln dem schmalen Pfad

am Abhang entlang, um an ein kleines verschneites Gebiet heranzukommen. Überquert dort die Plattform, die ständig aus- und eingefahren wird und ihr werdet an die *geheime Fernbedienung* herankommen.

Hunt the two Hunters

Aufgabe: Besiegt die beiden menschlichen Jäger.

Lauft hier wieder zu der Stelle, wo eine hölzerne Plattform ständig hoch und runter gezogen wurde (in der Nähe des viertes lila Pilzes). Gelangt mit dessen Hilfe wiederum auf die obere Ebene und lauft dort an den beiden Pflanzen vorbei zu einem Schild auf einem kleinen Hügel, in dessen unmittelbarer Nähe sich ein Loch befindet, in das ein gelber Pfeil zeigt. Springt dort in die Öffnung hinein und ihr werdet euch in einer anderen Welt wiederfinden, wo ihr als Hase herumlaufen müsst (ihr könnt jederzeit in den ersten Abschnitt zurückkehren, indem ihr erneut in das Loch springt).

Abschnitt 2: Hasenwelt

Feinde: gefährlicher Briefkasten, Bärenfalle,

Lauft hier zunächst einige Schritte vorwärts zum umgefallenen Baumstamm hin, um den *ersten Jäger* zu erspähen. Schaltet ihn mit einige Attacken aus (vorsicht vor seinen Gewehrkugeln) und merkt euch schon einmal den Ausgang in der Nähe. Lauft anschliessend am halbierten Baumstamm im Wasser hinauf, um eine neue Ebene zu erreichen. Dort arbeitet ihr euch bis zu den abgeschlagenen Baumstämmen vor und springt auf ihnen auf die nächst höhere Ebene hinauf. Dort werdet ihr dann auch schon den *zweiten Jäger* treffen, den ihr schleunigst ausschalten solltet. Anschliessend könnt ihr den Level verlassen (Ausgang befindet sich in der Nähe des ersten Jägers) oder den Weg fortsetzen und in das naheliegende Loch springen, das in den dritten Abschnitt führt (um den nächsten Auftrag zu beginnen).

Jump to the Teetering Rock

Lauft zunächst in die Hasenwelt und springt dort in das zweite Loch (in der Nähe des zweiten Jägers), um in den dritten Abschnitt zu gelangen.

3. Abschnitt

Diese Welt werdet ihr wieder als normaler Gex bestreiten. Überquert in diesem Abschnitt zunächst den See und aktiviert den *Checkpoint* auf einer kleinen Anhöhe im Wasser. Springt anschliessend auf den einzelnen Plattformen hinauf und überquert oben die braunen Bücken (Vorsicht vor den starken Winden, da sie euch von der Brücke fegen können). Seid ihr schliesslich an der Strasse angekommen, so müsst ihr durch dessen Tunnel laufen, um in ein neues Gebiet zu gelangen. Versucht hier zunächst mittels der mittleren Steinblöcke auf die höher liegenden Weg an der Bergwand am anderen Ende zu gelangen. Seid ihr dort angekommen, so müsst ihr im richtigen Augenblick an den beiden Wänden vorbeilaufen, die ständig raus und reingefahren werden. Habt ihr es geschafft, so müsst nun versuchen, schnell auf sie hinauf zu springen und mit ihrer Hilfe auf eine weitere Plattform zu gelangen, die in der Luft schwebt. Von dort aus müsst ihr nur noch einige Sprünge erledigen, um zur *höchsten Plattform dieser Welt* zu gelangen, wo sich auch schon der Ausgang befindet.

Level 3: Gilligex Isle - Endgegner

Aufgabe: Schleudert die blauen Feuerbälle zurück gegen die drei Brüder.

Taktik: Bei diesen Endgegnern handelt es sich um die drei Tiki Brüder, die ihre Mojo Kräfte auf euch abfeuern. Schaut euch dabei immer an, welche Farbe ihre Schüsse jeweils tragen und versucht jeweils den blauen Feuerball mit eurer Drehattacke auf einen der Feinde zurück zu schleudern. Um die Gegner besser zu treffen, solltet ihr so stehen, dass im Augenblick des Zurückschleuderns (des blauen Feuerballs) der betreffende Tiki genau vor euch steht (denkt euch eine senkrechte Linie von euch bis zum Gegner). Nachdem ihr den ersten Bruder in den Kessel befördert habt, werden sich immer wieder Feuerwellen auf eurer Plattform hin und her bewegen, über die ihr ständig herüber springen müsst.

Tip: Haltet euch möglichst zwischen den Säulen eurer Plattform auf, da ihr von dort aus am besten ausweichen und am schnellsten die Gegner bekämpfen könnt.

Habt ihr es dann geschafft, alle drei Gegner zu besiegen, so werdet ihr die *goldene Fernbedienung* erhalten und jetzt durch das Gitter in der Media Dimension gehen können, wo euch nun weitere Welten erwarten werden.

Level 4: Scream TV – Frankensteinfeld

Genstände: 30 Schädel, 40 Grabsteine, 50 Goalie-Masken.

Feinde: Zombie, Kürbis, Geist, Ritter mit Schlachtaxt, Junge mit Dolch, stachelige Sonden.

Run the Axe Gauntlet

Aufgabe: Durchquert den Gang der Ritter mit den Schlachtäxten.

Nachdem ihr das Geisterhaus betreten habt, müsst ihr zunächst in den zweiten Raum hinein laufen. Dort wählt ihr die grün beleuchtete Tür und betretet den nächsten Raum. Hier lauft ihr gleich links den Gang hinauf bis nach ganz oben und haltet dort nach einer Plattform Ausschau, die ab und zu verschwindet. Gelangt mit ihrer Hilfe auf die andere Seite. Geht hier am grünen Fernseher vorbei und folgt dahinter dem roten Teppich nach oben, wo einige Totenköpfe vom Geist heruntergeworfen werden. Oben lauft ihr den Gang nach links entlang und folgt dem Gang immer weiter geradeaus (an einem Ritter mit einer Schlachtaxt vorbei) bis ihr in die Nähe eines Ganges kommt, der aus weissen Pentagrammen besteht. Folgt diesem kurzen Weg und springt am anderen Ende auf den roten Teppich. Von dort aus lauft ihr dann aufwärts (wo ein Geist mit Totenköpfen um sich wirft) und folgt den Gang immer geradeaus an den Rittern vorbei bis zum Ende hin, wo eine Tür euch zum Ausgangsraum bringt.

Head down the Ramp

Aufgabe: Aktiviert die alte Uhr.

Wählt im zweiten Raum die rot beleuchtete Tür, damit ihr in einem grossen Raum landet. Springt zunächst auf die rote Plattform vor euch (wo ein Kürbis herum hobst). Dreht euch hier zunächst nach links um und springt in die viereckig glühende Öffnung hinüber, um in einem versteckten Gang zu landen, wo sich die *geheime Fernbedienung* befindet. Springt anschliessend weiter zur anderen Seite des Raumes, indem ihr mittels der Plattform (die immer wieder verschwindet) auf den ersten Kronleuchter springt. Dieser wird aufgrund eures Gewichts hinabfahren und euch zu einem Steg führen, den ihr entlang laufen müsst. An dessen Ende befindet sich eine Öffnung, durch die ihr hindurchlauft, um in einem versteckten Raum zu gelangen. Duckt euch an den Schlachtäxten der Ritter vorbei, klettert hinter ihnen an der Wand hoch und folgt ihr bis zu einer schwarzen Öffnung, in die ihr kurz hinein springt. Im Raum mit dem Zombie und dem Kürbis lauft ihr durch die Tür, um im letzten Raum zu landen. Hier springt ihr zum Kürbis hinüber und rennt den schrägen Gang hinunter. Unten lauft ihr dann unter dem schrägen Gang hindurch (auf dem ihr

hergekommen seid) und aktiviert die Uhr-Plattform, indem ihr dort hinauf springt (daraufhin werden einige Glocken anfangen zu schlingen). Begebt euch nun zum schrägen Gang zurück und lauft an den Rittern vorbei bis zum Ende des Gangs, wo eine alte Uhr an der Wand steht. Versucht jetzt auf die Plattform (mit dem Kürbis) oberhalb der Uhr zu gelangen, indem ihr rechts die Stufen entlang springt. Habt ihr es geschafft, so verwendet die letzte Plattform links, um auf die oberste Ebene zu gelangen, auf der eine Tür zum Ausgang führt.

Stick around the ceiling Mace

Aufgabe: Durchquert den Irrgarten an der Decke.

Wählt im zweiten Raum die grüne Tür und lauft wieder zu der Stelle, an der sich der weisse Gang mit Pentagramm-Symbolen befand (seht beim ersten Auftrag nach). Dort lauft ihr nicht auf dem Pentagramm-Pfad entlang, sondern schlägt die entgegengesetzte Richtung ein. Folgt dem Weg bis zum Ende hin und wartet rechts die (immer wieder verschwindende) Plattform ab. Springt ab jetzt über einige Plattformen und Kronleuchtern immer weiter geradeaus, bis ihr auf einer Plattform mit einem Zombie angelangt seid. Stellt euch dort an die kaputte Stelle, wo kein Zaun steht und springt auf den tiefer liegenden Steg hinab. Dieser führt zu einer weiteren Plattform (die immer verschwindet), die ihr überwinden müsst, um endlich am Eingang des Labyrinths anzukommen. Klettert hier nun an der Wand entlang und passt beim Krabbeln darauf auf, dass ihr nicht von den stacheligen Sonden berührt werdet. Um schnellstmöglich den Irrgarten zu überwinden, müsst ihr euch an den Abzweigungen für folgende Wege entscheiden (die Richtungsangaben gelten für die Blickrichtung von Gex):

Links, rechts (geradeaus), links.

Am Ende des Krabbelweges müsst ihr euch lediglich von der Wand fallen lassen und den Nebenraum betreten. Dort müsst ihr einen weiten Sprung auf die andere Seite des Stegs wagen und den nächsten Raum betreten. Folgt dem Gang hier immer weiter geradeaus und tretet schliesslich durch die letzte Tür (beim Jungen mit dem Dolch), um am Ausgang anzukommen.

Scream TV – Frankensteinfeld vollendet:

Sobald ihr alle drei roten Fernbedienungen aus der Media Mansion geholt habt, wird ein neues Level wird erscheinen (Mooshoo Pork).

Level 5: Circuit Central – www.dotcom.com

Gegenstände: 30 9V-Batterien, 40 LEDs, 50 Atome.

Gegner: Zweibeiniger Läufer, Roboläufer, Batterien.

Hinweis: In diesem Level gibt es einige Stellen, wo zwei grüne Geräte ein grünes Feld erzeugen (Aufladestation). Diese dienen dazu, Gex mit Energie zu versorgen (aufladen), damit dieser an bestimmten (grünen) Kistenplattformen einige Wege (Elektrobahn) aktivieren oder an den viereckigen (grünen) Stellen auf dem Boden (Sprungfeld) einen Supersprung ausführen kann. Ihr müsst lediglich nach dem Auftanken dieser grünen Energie beachten, dass diese nur für eine bestimmte Zeit lang anhält.

Cross the Data Bus Bridges

Aufgabe: Erreicht die oberste Plattform in diesem Level.

Hinweis: Im Startsektor gibt es zwei Wege hin zu verschiedenen Teleportern. Der folgende Weg, der hier beschrieben wird, führt zum Teleporter, der etwas tiefer liegt als der andere (dieser befindet sich nämlich ganz oben).

Beachtet zunächst nicht die erste Aufladestation und versucht an den Seitenplattformen zur zweiten Aufladestation hinauf zu springen. Ladet euch an dieser Stelle auf, eilt in das erste Sprungfeld (in der Nähe der Elektrobahn) und springt auf die oberste Plattform hinauf. Oben müsst ihr noch mit derselben Ladung eine Elektrobahn aktivieren, damit ihr zu einem blauen Tunnel gelangt, der euch in den nächsten Sektor teleportiert.

Im zweiten Sektor angekommen, geht es nur in eine Richtung weiter. Hier gilt es, am verschwommenen Tunnelgang solange abzuwarten, bis die lila Energiekugel erscheint. Sie wird nur in bestimmten Abständen auftauchen und sich von euch weg bewegen und dabei zahlreiche Plattformen hinter sich aufstellen, die nach kürzester Zeit wieder verschwinden werden. Folgt ihr daher sehr zügig und passt auf jeden eurer Sprünge auf, da ihr bei einem Fehlversuch wieder um einen Abschnitt zurück versetzt werdet. Ein anderer Trick an dieser Stelle ist es, genau abzuspringen und auf der Energiekugeln zu landen, während sie erscheint. Daraufhin wird sie nämlich verschwinden und alle Plattformen aktivieren, die allerdings sehr schwach zu erkennen sind, doch ihr erhaltet mehr Zeit, sie zu überqueren.

Habt ihr es jetzt auf die andere Seite des Tunnels geschafft, kommt ihr an den nächsten Teleporter, der euch in den dritten Sektor befördert.

Hier könnt ihr zunächst den *Checkpoint* aktivieren und euch anschliessend an der Aufladestation etwas Energie besorgen, um die nächsten drei Elektrobahnen zu überqueren und diesen kurzen Sektor zu beenden.

Im vierten Sektor müsst ihr zunächst versuchen, auf die sechseckige Plattform in der Mitte zu gelangen, die ständig um eine Maschine herum kreist (läuft vom Beginn dieses Sektor einige Schritte vorwärts und dreht euch anschliessend nach rechts, um von hier aus die geeignete Sprungposition herauszufinden). Sobald ihr euch auf der schwebenden Plattform befindet, müsst ihr genau in dem Augenblick die grüne Linse (auf die ständig ein Laser abgefeuert wird) mit einer Drehattacke verstellen, dass ihr mit der Plattform zur Ebene bewegt werdet, wo ihr dann zum Teleporter in den nächsten Sektor hinüberspringen müsst.

Im letzten Sektor müsst ihr nun an den Aufladestationen Energie tanken und per Elektroplattformen sowie Elektrobahnen nach ganz oben gelangen, um den Ausgang dieses Level zu erreichen.

Sclae the Bionic Tower

Aufgabe: Begebt euch mit Supersprüngen auf die höchste Stelle des Turmes hinauf.

Im Startsektor nehmt ihr diesmal nicht den ersten Teleporter, der bei der ersten Aufgabe in den zweiten Sektor führte, sondern ihr müsst diesmal an einer anderen Stelle hinauflaufen und mittels der grünen Energie zwei vereinzelt Supersprünge ausführen, um ganz oben den Teleporter in den nächsten Abschnitt zu wählen.

Dieser Abschnitt gleicht dem ersten Auftrag dieses Levels. Folgt einfach den lila Energiekugeln bis zur ersten Plattform, wo ihr auf eine Grüne steigen könnt. Schaut anschliessend genau auf den Bildschirm, lauft den sehr schwach erkennbaren Pfad entlang und weicht dabei immer den Energiekugeln aus. An einer Stelle (in der Nähe der grünen Plattform) befindet sich eine Unterbrechung der Strecke, über die ihr unbedingt hinüberspringen müsst, da ihr sonst in die Tiefe stürzt und den Level neu beginnen müsst. Habt ihr es geschafft, euch bis zum Ende des Level hin vorzuarbeiten, so könnt ihr den dritten Sektor betreten.

Im dritten Sektor müsst ihr nun versuchen, nach ganz oben zu gelangen. Tankt daher immer

genügend Energie auf und führt einige Supersprünge aus, um einige Etagen höher zu gelangen. Etwa in der sechsten Etage (zwei Etagen höher von der dritten Aufladestation aus gesehen) müsst ihr an den Seitenplattformen, die aus den Wänden herausragen entlang springen, um an die *geheime Fernbedienung* heranzukommen. Nachdem ihr sie eingesammelt habt, müsst ihr wieder zur dritten Aufladestation hinunterspringen und erneut Energie auftanken. Begeht euch anschliessend drei Etagen höher (mit Supersprüngen), damit ihr schon am Ende des Level angekommen seid. Springt nur noch im geeigneten Augenblick zur letzten Plattform hinüber, wo ein Robo-Läufer seine Runde dreht und euer Auftrag wäre damit auch schon erfüllt.

Level 6: Kung Fu Theater – Mao Tse Tongue

Gegenstände: 30 Instant Nudeln, 40 Yin & Yangs, 50 Masken.

Feinde: Schwarzer Ninja, roter Ninja, feuerspuckender Kopf, Skorpione.

Defeat the Deadly Dragon

Auftrag: Schiesst den fliegenden Drachen mit Kanonensalven ab.

Betretet zuerst das Restaurant zu eurer Linken mit der Aufschrift `Fish`. Wählt die vornehme Art und geht durch die Tür oder zerschlägt einfach die Fensterscheibe, um den schnelleren Weg zu wählen. Drinnen erwartet euch ein Ninja, den ihr wegstossen müsst, damit sich das Tor zum Hinterraum öffnet. Dort fegt ihr zunächst einen roten Ninja aus dem Weg und springt anschliessend auf das rotierende Holzrad. Springt von dort aus zur linken Plattform und schlägt dort gegen den Gong, damit sich an einer anderen Stelle ein Treppengang erhebt. Lasst euch anschliessend auf die unterste Ebene fallen und sucht dort unten nach dem Yin & Yang – Symbol. Stellt euch jetzt auf dieses Zeichen und springt von dort aus ab (ihr werdet einen Supersprung ausführen), damit ihr oben zu dem Treppengang gelangt. Lauft auf diesem hoch und tretet die bunte Werbescheibe ein, um in den dahinter liegenden Gang zu gelangen, an dessen Ende ein goldener Krieger auf euch wartet. Räumt ihn aus dem Weg, indem ihr zuerst mit einer Luftattacke seinen Kopf zerstört und ihm anschliessend mit normalen Attacken den Rest gebt. Zur Belohnung wird euch auch das Tor geöffnet, das euch ausserhalb des Gebäudes führen wird. Draussen müsst ihr euch auf die gegenüberliegende Seite begeben und möglicherweise zwei Ninjas ausschalten, um in das nächste Gebäude (wo an der Wand geschrieben steht: `Mao don't know Dung`) zu gelangen. Im Gebäude angekommen, schlägt ihr zunächst den Gong, damit sich das Tor zum Hinterhof öffnet. Schaltet den feuerspuckenden Kopf aus und klettert hinter ihm die goldene Wandtapete hoch. Oben springt ihr dann auf die mittlere Plattform des Raumes und schiesst zunächst eine Kugel auf die Tür vor euch ab, damit diese zerspringt. Dreht anschliessend die Kanone nach links (einfach gegenlenken) und feuert auf den Gong über dem Tor. Dreht anschliessend die Kanone zum anderen Gong im Raum und feuert dort einmal gegen. Habt ihr es richtig gemacht, so könnt ihr nun auf der hochgesenkten Treppenplattform durch die zerstörte Tür gelangen. Schaltet jetzt im kleinen Hinterzimmer den Ninja aus und springt durch die Scheibe (aber nicht zu weit!). Lauft draussen nach links auf dem Dach entlang und aktiviert in einer Nische den *Checkpoint*. Bleibt weiterhin auf dem Dach und rennt bis zum anderen Ende, wo sich eine weitere goldene Tapete befindet. Krabbelt mit ihrer Hilfe zum grünen Dach hinüber und tretet dort die Scheibe mit der Aufschrift `Used Junk` ein. Nach dem Betreten des Raumes wird euch sofort ein Ninja angreifen, gegen den ihr euch gleich zu Wehr setzen müsst. Tretet anschliessend in den Hinterhof ein, wo ihr zunächst den goldenen Krieger besiegt und auf den Anhöhen zum Yin & Yang – Symbol gelangt, mit dessen Hilfe ihr einen weiten Sprung zur nächsten

Plattformen wagen müsst. Dort springt ihr an das gespannte Seil heran und lasst Gex daran entlang hangeln. An der nächsten Plattform angekommen, vernichtet ihr die feuerspuckende Maske und springt mittels des nächsten Yin & Yang – Symbols auf die naheliegende Plattform, an der ihr euch an einem weiteren gespannten Seil entlang hangeln müsst. Auf der nächsten Anhöhe angekommen, stellen sich euch gleich zwei Ninjas in den Weg. Metzelt die Feinde ab und hangelt euch an einem weiteren Seil unterhalb des Daches zum Eingang des nächsten Gebäudes. Drinnen schlagt ihr den Ninja und tretet die Fensterscheibe ein. Lauft draussen vorsichtig auf dem Dach entlang und hangelt euch am gespannten Seil zu einem anderen Gebäude hinüber. Dort müsst ihr einen Ninja besiegen, damit sich das Tor öffnet. Im Innern des Gebäudes müsst ihr eure Kampfeskunst gegen vier rote und vier schwarze Ninjas unter Beweis stellen. Habt ihr euch als glorreicher Kämpfer erwiesen, so wird ein Steinblock erschienen, mit dessen Hilfe ihr an die goldene Tapete herankommt. Jetzt geht es geradeaus weiter (vorbei an der Kreuzung). Am Ende müsst ihr an einer der Seiten entlang krabbeln, um zu einer anderen Stelle dieses Abschnitts zu gelangen. Habt ihr es richtig gemacht, werdet ihr den roten Drachen zu Gesicht bekommen. Lauft jetzt zur Kanone in der Mitte des Raumes und richtet sie immer gegen den Drachen aus. Passt ab und zu auf seine langen Feuerstrahlen auf und feuert ca. acht Schüsse auf ihn ab (jeder Schuss verkleinert den Drachen), damit er bezwungen werden kann. Habt ihr es geschafft, so könnt ihr durch das geöffnete Tor hindurchlaufen und den Ausgang betreten.

Traverse the rocking Pillars

Aufgabe: Überwindet die spitzen Plattformen, um zu eurem Ziel zu gelangen.

Anfangs geht es nach rechts zur Sushi Bar, wo ihr durch die Fensterscheibe (Medical Supply) oder durch die Tür springen könnt. Innerhalb des Restaurants haut ihr den Ninja weg und schreitet durch das geöffnete Tor hindurch. Im nächsten Raum lasst ihr euch zunächst eine Ebene tiefer fallen und könnt bei Bedarf einige Ninjas erledigen. Auf der rechten Seite jedenfalls gibt es eine goldene Wandtapete, die es euch ermöglicht, auf die mittlere Plattform mit den schwingenden Hackbeilen zu gelangen. Oben rennt ihr bis zum anderen Ende (passt dabei auf einige lose Plattformen auf), wo ein roter Ninja euch erschrecken will. Macht kurzen Prozess mit ihm und springt anschliessend gegen die goldene (viereckige) Wanddekoration (dort festhalten), die sich als Drehwand zum Nebenraum entpuppt. Im nächsten Raum begeben ihr euch nun zur anderen Seite und schlagt dort den Gong, damit einige Plattformen aus dem Boden aufragen werden. Gelangt mit deren Hilfe auf die Anhöhe mit dem feuerspuckenden Kopf und führt dort auf den Yin & Ying – Symbolen einen Supersprung auf die nächst höhere Plattform aus. Hier oben rennt ihr nun am schwingenden Hackbeil vorbei und schlagt erneut auf einen Gong, damit sich das daneben befindliche Tor öffnet. Dahinter könnt ihr nun dem kurzen Gang in den nächsten Raum hin folgen. Ihr findet euch jetzt in einem grossen Raum wieder, der sich bei Betreten als kleine Kampfarena entpuppt. Vier Ninjas gilt es hier zu besiegen, damit zwei Yin & Yang – Symbole zum Vorschein kommen. Führt auf einem dieser Symbole einen Supersprung zur nächst höheren Ebene aus, schlagt oben beide Gongs und besiegt evtl. den feuerspuckenden Kopf, damit ein goldenes Wandornament erscheint. Springt dort heran, damit ihr in den letzten Raum verfrachtet werdet. Lauft hier bis zum anderen Ende durch, gelangt mit Hilfe der Yin & Yang – Symbole hoch oben an die goldene Wandtapete und krabbeln dort auf die hohe Plattform. Ihr werdet euch nun vor eurem Missionsziel wiederfinden. Springt nun geschickt auf den beweglichen spitzen Plattformen auf die andere Seite dieses Raumes, um am Ausgang anzugelangen.

Level 7: Mooshoo Pork – Endgegner

Aufgabe: Aktiviert den Schalter, um Mooshoo zu bezwingen.

Taktik: Lauft anfangs schnell zum roten Schalter an der Wand hin und aktiviert diesen, um Mooshoo einen Elektroschock zu verpassen. Anschliessend wird sich dieser an den Schalter stellen und einige Male Elektrowellen auf dem Boden erzeugen. Ihr könnt diese entweder überspringen oder euch einfach auf die Gitter stellen, damit ihr vor ihnen sicher seid (klappt nur solange sie nicht zerstört werden). Um jetzt (im wahrsten Sinne des Wortes) das Schwein vom Schalter weg zu locken, müsst ihr euch in seine Nähe begeben, damit es hinter euch herläuft. Rennt dann vor ihm weg und versucht wieder, schnell am Schalter anzukommen, um diesen erneut zu aktivieren, damit Mooshoo wieder einen Schlag erhält. Ihr müsst insgesamt viermal den Schalter aktivieren, um Mooshoo zu vernichten. Als Belohnung erhaltet ihr eine *goldene Fernbedienung*.

Ab jetzt könnt ihr durch das rote Tor laufen, das sich links vor dem Mooshoo-Fernseher befindet. Dahinter kommt ihr mit Hilfe der Plattform in ein neues Gebiet.

Level 8: Toon TV – Fine Tooning

Gegenstände: 30 Karotten, 40 Büchsen Spinat, 50 Dynamitstangen.

Gegner: Pflanzen mit Hammer, beissende Fische, Riesenbiene, Skorpione.

Climb the Tree

Aufgabe: Erklimmt den höchsten Baumstumpf.

Lauft zuerst geradeaus, dann nach rechts den Gang entlang, bis ihr an einem Teich ankommt, an dem eine Burg zu erkennen ist. Hier müsst ihr nun rechts den Hügel hoch laufen und an der ABC-Kiste rechts auf die andere Seite mit den roten Pilz springen. Dort rennt ihr durch den grünen Torbogen hinter der Ampel und zerschlägt dabei sämtliche entgegenkommende Dominosteine, um vorwärts zu kommen. Habt ihr es geschafft, so müsst ihr nun hinter dem gelben Warnschild versuchen, am Abhang hinauf zu kommen und dabei den rollenden Felsbrocken auszuweichen. Oben angekommen, lauft ihr geradeaus weiter zum nächsten Abhang, wo ihr auf diversen grün bewachsenen Plattformen auf die andere Seite gelangen müsst. Beim Herumspringen müsst ihr jedoch beachten, dass ab und zu an einer Stelle eine ABC-Kiste mitten in der Luft auftaucht und ihr möglicherweise an ihr abprallen und auf die Ebene ganz unten fallen werdet. Sollte letzteres der Fall sein, so müsst ihr unten eine der Glockenstangen aktivieren, damit sich eine der herumstehenden ABC-Kisten bewegt und ihr mit deren Hilfe wieder auf eine der grünen Plattformen gelangen könnt. Seid ihr nun auf der anderen Seite angekommen, könnt ihr erst einmal den *Checkpoint* aktivieren. Anschliessend gelangt ihr auf den beiden ABC-Kisten auf die Anhöhe und müsst oben über den Abgrund springen, an dem immer wieder eine ABC-Kiste erscheint (passt ausserdem auf das Feld vor dem Abgrund auf, da an dieser Stelle zusätzlich Gewichte vom Himmel fallen). Habt ihr es zur anderen Seite geschafft, müsst ihr die Glockenstange aktivieren, damit unten am Fluss einige ABC-Kisten erscheinen, mit deren Hilfe ihr das Gewässer überqueren könnt. Macht euch also zur anderen Flussseite auf (bloss nicht hinunterfallen) und stellt euch mit dem Gesicht (von Gex) in Richtung der ABC-Kisten. Aktiviert nun zweimal (langsam) die untere (linke) Glockenstange und anschliessend einmal die andere (rechte), damit die Kisten eine Art Treppe bilden. Springt auf ihnen hinauf, damit ihr oben an die erste braune Stange raufkommt. Nutzt die Wipp-Eigenschaft dieser Stange aus und versucht somit immer auf die nächste höhere Stange zu gelangen, bis ihr schliesslich ganz oben angelangt seid (passt besonders beim Springen auf, da ihr auch nach vorn bzw. nach hinten hinunterfallen könnt). Hier oben am See angekommen, müsst ihr nun an der *Missions-Zweigstelle* den linken Weg einschlagen, um

die erste Mission zu erledigen (merkt euch diese Stelle für die zweite Mission). Springt auf den rotierenden ABC-Kisten nach oben auf die Anhöhe und läuft bis zum Ende hin. Aktiviert dort die Glockenstange und springt auf den vielen ABC-Kisten nach ganz oben auf die schwebende Mauerplattform hinauf. Geht dort in die offene Tür hinein, um euch in einem neuen Gebiet wiederzufinden, in der Gex in einem Entenkostüm (Duffy Duck?) herumlaufen wird.

Entenwelt

Gegner: Jäger, Bärenfallen, Riesenbienen,

Setzt euren Weg bis zum Jäger fort und schaltet diesen aus, bevor ihr mittels des Baumstumpfes in der Nähe auf die Anhöhe gelangt. Folgt hier der einzig möglichen Richtung bis hin zum nächsten Baumstumpf. An dieser Stelle müsst ihr versuchen, auf dem rollenden Baumstamm auf die andere Seite zu gelangen. Dort legt ihr den nächsten Jäger um und rennt anschliessend durch den hohlen Baumstamm hindurch. Dahinter geht es links entlang, wo ihr nun an einigen Baumstümpfen zum höchsten Baumstumpf hinaufsteigen müsst.

Storm the Castle

Aufgabe: Gelangt in die verschlossene Burg.

Begebt euch nun zur *Missionszweigstelle* (siehe beim ersten Auftrag) und wählt diesmal den rechten Weg durch das kurze Feld, wo einige Gewichte herunterfallen. Am anderen Ende findet ihr eine Glockenstange (mit einem Bootsschild), die ihr aktivieren müsst, um das Schiff aus dem magischen Block zu befreien und die Gitter auf der rechten Seite hier oben zu entfernen. Springt anschliessend in das rötliche Rohr hinein, damit ihr euch in der Nähe des Checkpoints wiederfindet. Springt jetzt zum Fluss hinunter und entert des Schiff, damit ihr automatisch losfährt. Nachdem das Schiff vor der Burg angehalten hat, müsst ihr mit Hilfe der kleinen Mastplattform (des Bootes) auf den braunen Steg gelangen. Läutet dort an der Glockenstange, damit die Zugbrücke heruntergelassen wird. Falls ihr die *geheime Fernbedienung* finden wollt, so müsst ihr links hinter die Burg laufen und euch vorsichtig am Kliff entlang bewegen, da ihr sonst abstürzt. Tretet nun in den Hof der Burg ein, zerstört hier einen der Fernseher und fressst eine rote Fliege, um in Flammen aufzugehen. Bewegt euch nun zur riesigen Feuerwerksrakete und zündet diese an. Springt anschliessend auf die Rakete hinauf und fliegt mit ihr zum Ausgang.

Inzwischen solltet ihr schon 14 rote Fernbedienungen eingesammelt haben, so dass sich das grüne Tor in der Media Dimension geöffnet hat.

Level 9: Rocket Channel – The Umpire strikes Out

Gegenstände: 30 Raketen, 40 Laserkanonen, 50 Roboter.

Gegner: Alien mit lila Lichtschwert, rote Würmer, Krebse, Droid mit Mega-Plasmakanone, bewegende Laserschranken.

Hinweis: In diesem Level müsst ihr immer zügig von einer Auffüllstation (wie die zum Anfang, auf der ihr startet) zur anderen bewegen, da sonst eure Reserven zu Ende gehen und ihr draufgehen werdet (dies gilt natürlich nicht, wenn ihr den Unsterblichkeits-Cheat aktiviert habt). Es gibt einige Gegenstände mit der Aufschrift (AIR), die beim Zerschlagen eine Luftblase hinterlassen und die ihr einsammeln müsst, um länger draussen im Weltall auszuhalten können.

Ride the Rocket

Aufgabe: Fliegt mit der Rakete zum entfernten Ort.

Von eurem Startpunkt aus müsst ihr nach rechts aus eurer Auffüllstation hinaus steigen und dort in die Tiefe blicken. Ihr werdet unten eine grosse Plattform sehen, zu der ihr hinunterspringen müsst. Unten angekommen versucht ihr, auf zahlreichen Plattformen euch fortzubewegen. Passt dabei nur auf, dass ihr nicht von den schwach erkennbaren lila Energiebändern getroffen werdet.

Wollt ihr die geheime Fernbedienung finden, so müsst ihr an der zweiten Auffüllstation zur separaten Plattform mit einem roten Elektromast springen (in der Nähe des Schildes „Dr. Uranus“) und den Mast zerstören (falls nicht, so müsst ihr beim nächsten Absatz weiterlesen). Daraufhin wird ein Ufo erscheinen, auf das ihr hinaufspringen müsst, damit es euch zu einigen geheimen Plattformen hinunterbringt. Hier müsst ihr einfach von Plattform zu Plattform springen, die *geheime Fernbedienung* einsammeln und anschliessend in das lila Energietor springen, um wieder am Anfang dieses Level zu landen.

Seid ihr mittels der vielen Plattformen endlich an der Auffüllstation mit dem Werbeschild (Muster einer roten Farm und einer Kuh) angekommen, so befindet ihr schon in der Nähe der Rakete. Versucht sie nun zu erreichen und springt zunächst auf deren Dach. Stellt euch anschliessend auf das grüne Handsymbol, damit die Rakete losfliegt. Nach einem kleinen Rundflug wird sie explodieren und ihr euch in einem zerstörten Raumschiff wiederfinden. Tankt hier an der Auffüllstation auf, lauft anschliessend ans andere Ende und weicht dabei den grünen Laserstrahlen aus. Dort lasst ihr euch jetzt in die grosse Öffnung fallen und schon landet ihr auf der letzten Plattform. Besiegt hier unten nur noch das Alien mit dem lila Lichtschwert und der Ausgang wird für euch freistehen.

Enter the Battle Station

Aufgabe: Erreicht die sogenannte Kampfstation.

Lauft am Anfang nach rechts entlang zur Gitterplattform, wo unterhalb ein grünes Alien mit einem lila Lichtschwert herumläuft. Gelangt auf den sich drehenden Gitterplattformen auf die andere Seite. Dort angekommen, müsst ihr nun geradeaus weiter die nächste Auffüllstation aufsuchen. Richtet zunächst eure Blicke in Richtung der fliegenden roten Asteroiden, lauft von hier aus nach links und benutzt die grünlichen Plattformen, um zur nächsten Auffüllstation zu gelangen. Klettert dort die (lila) Energiesäule hinauf und überwindet oben den gewundenen Gang mit den vielen (sich bewegenden) Laserschranken. Am anderen Ende müsst ihr an eine weitere Energiesäule springen und dort hinaufklettern. Ganz oben solltet ihr nun an der nächsten Auffüllstation auf die nächsten Plattformen springen, wo ein Alien mit lila Lichtschwert herumläuft. Die Schwierigkeit an dieser Stelle wird es sein, auf den beiden langen Plattformen, die sich um ihre Mittelachse drehen, die andere Seite zu erreichen. Wartet den richtigen Augenblick ab und überquert schnellstmöglich die beiden Plattformen. Solltet ihr es nicht schaffen, werdet ihr hinunterfallen und ganz unten auf einer Plattform mit einer Auffüllstation landen. Lauft hier einfach zu der lila Energiesäule und klettert wieder nach ganz oben hinauf, um einen erneuten Versuch bei den beiden Plattformen zu starten. Habt ihr es geschafft, so kommt ihr bei den kommenden Plattformen an einen *Checkpoint*. Springt von hier aus einige Plattformen hinab bis auf den lila Aufzug, der euch nach unten auf einen Gittergang bringt. Folgt diesem zunächst bis zur Auffüllstation und springt anschliessend auf den zahlreichen Gitterplattformen nach ganz oben hinauf, wo euch eine weitere Auffüllstation erwartet. Setzt anschliessend euren Weg über zwei kleine rotierende Gitterplattformen und einen geschwungenen Gang mit Laserschranken fort, bis ihr an einer Energiesäule hochklettern könnt. Oben an der Auffüllstation müsst ihr dann über seitlich rotierende Plattformen

springen. Habt ihr diese Aufgabe gemeistert, so müsst ihr euch nur noch gegen die beiden Feinde auf der anderen Seite zur Wehr setzen, damit ihr getrost den Ausgang betreten könnt.

Level 10: Pre-History Channel– Pangaea 90210

Gegenstände: 30 Händchenkeulen, 40 Schädel, 50 Dinos.

Gegner: Laufenden Eier, Feuerfliegen, Flugdinos, feuerspuckende Pflanzen, Triceratops.

Assault the Lava Island

Aufgabe: Gelangt auf die grosse Lavainsel am Vulkan hinauf.

Springt vom Anfang aus zuerst auf die gegenüberliegenden Lavaflussseite und läuft am gelben Schild immer auf dem Weg am Berg entlang. Nachdem ihr mittels einiger sich bewegenden Plattformen einen Lavasee überquert habt, müsst ihr mit Hilfe der nächsten beiden hohen Plattformen auf die dritte Plattform gelangen. Bei der Ausführung müsst ihr genauestens auf das Timing achten, da die ersten beiden Plattformen sich in entgegengesetzte Richtungen bewegen und ihr schnell runterfallen könnt. Ist letzteres der Fall, so könnt ihr es entweder erneut versuchen oder mittels der grossen Pflanze am anderen Ende den Bergweg fortsetzen. Habt ihr aber den Sprung über die beiden Plattformen geschafft, so gelangt ihr auf dem oberen Sprungweg auf den nächsten Pfad, der am Berg entlang führt. Im nächsten Lavastrom werdet ihr nun ein eckiges Steinstück herausragen sehen, auf das ihr zunächst hinaufspringen müsst (*Missionszweigstelle*). Da ihr die erste Mission erfüllen wollt, müsst ihr den Bergweg geradeaus weiter laufen (statt am Lavafluss hochzuspringen). Die kleinen hellen Plattformen an der Bergwand (gegenüber von den beiden Palmen) könnt ihr hinaufspringen, um dort eine rote Fliege am Fernseher einzufangen. Fresst sie auf und lauft mit eurem feurigem Fell über die folgende Schlucht, an der sich eine feuerspuckende Pflanze befindet. Auf der anderen Seite setzt ihr den weiteren Weg über die helle Stelle an der Bergwand fort (entlang krabbeln), bis ihr in die Nähe der ersten Mission angelangt seid. Ihr braucht jetzt nur noch auf die hohe Plattform in der Mitte des Lavasees zu springen, um am Ausgang zu landen.

Climb the Volcano

Aufgabe: Steigt auf die höchste Stelle des Vulkans hinauf.

Begebt euch zunächst zur Missionszweigstelle (siehe Mission 1) und springt von dort aus auf den einzelnen Plattformen den Lavastrom hinauf. Oben gelangt ihr links an einen weiteren Bergpfad, dem ihr folgen müsst. Nach einigen Schritten werdet ihr an der Wand rechts eine gräuliche Stelle entdecken, an der ihr hochkrabbeln müsst. Da sich der Weg oben gabelt, müsst ihr zunächst den linken Weg einschlagen, um auf den nächsten Bergpfad zu gelangen. Hier oben lauft ihr dann an den herunterfallenden Felsbrocken vorbei und tötet am Ende den bunten Triceratops. Folgt anschliessend dem weiteren Weg (mit der Schrift an der Wand), der zu einem Fernseher führt. Schaut dort in die Richtung der fallenden Felsbrocken hinunter, um die *geheime Fernbedienung* zu erblicken. Springt anschliessend an einer beliebigen Stelle zu der Fernbedienung hinunter und sammelt diese ein. Lasst euch danach an der Bergwand hinabfallen und sucht wiederum die graue Stelle an der Bergwand auf, an der ihr zuerst an der grauen Kreuzung nach links entlang gekrabbelt seid und wählt diesmal den rechten Weg. Dieser führt ebenfalls zu einem neuen Bergpfad, dem ihr bis zum Ende hin folgen müsst. Dort versucht ihr nun auf den länglichen Plattformen zum nächst höheren Bergpfad zu gelangen (denkt hierbei daran, dass sich beim Betreten eine lange Plattform senkt, aber dafür eine andere hochgehoben wird). Setzt nun

euren Weg fort und überwindet die nächsten herunterfallenden Felsbrocken (erreicht den oberen Pfad) und tötet den nächsten Triceratops. Dahinter führt der Weg immer geradeaus bis zum Ausgang hin.

In der Media Dimension sucht ihr euch nun hinter dem Gebiet des grünen Tores die nächsten Level auf.

Level 11: Scream TV – Poltergex

Gegenstände: 30 Schädel, 40 Grabsteine, 50 Goalie-Masken.

Gegner: Kürbiskopf, Zombie, Geist, feuerspuckende Totenkopf, Junge mit Dolch, stehende Ritter mit Schlachtäxten, Geisterwand.

Smash Eight Blood Coolers

Aufgabe: Zerstört die acht einzelnen Blutkonserven.

Begeht euch zunächst am Anfang in die rechte obere Zimmerecke, indem ihr die Treppen hoch lauft, damit ihr die *1. Blutkonserve* erreicht. Begeht euch anschliessend wieder auf die unterste Ebene und lauft dort durch die einzige Tür ins Nebenzimmer hinein. Da es hier kaum etwas Besonderes gibt, könnt ihr ins nächste Zimmer laufen. Hier klettert ihr an der Metallwand hinauf, um zur nächsten Tür zu gelangen, die euch in einen weiteren Raum führt. Auch hier gibt es eine Metallwand, an der ihr bis zum Ende hin entlang krabbelt, bis ihr auf einer erhöhten Zimmerecke angelangt seid. Zerstört hier die *2. Blutkonserve* und springt wieder auf den Boden hinunter. Durchquert jetzt den Korridor mit den vielen Ritter (und den fallenden Schlachtäxten), um den nächsten Raum zu erreichen. Hier rennt ihr immer geradeaus weiter in den Raum hinein und sucht anschliessend auf der linken Seite die *3. Blutkonserve* auf. Danach tretet ihr durch die andere Tür auf einen Balkon des folgenden Zimmers hinein. Lauft hier nach links und zerstört die *4. Blutkonserve*. Springt anschliessend auf die untere Ebene des Zimmers und öffnet die Tür in der gegenüberliegenden Ecke von der vierten Blutkonserve aus (rechts neben dem riesigen Wandregal), um die *5. Blutkonserve* zu entdecken. Merkt euch schon einmal diesen Raum für die zweite Mission (*Missionszweigstelle*). Lauft jetzt die Treppen hinauf und tretet oben durch die nächste Tür. Im grossen Zimmer erreicht ihr zunächst mit Hilfe des Kronleuchters den mittleren Gang, wo sich ein feuerspuckender Schädel befindet. Schaut hier nun auf den Bodenlevel hinab, wo einige Objekte durch den Raum fliegen, damit ihr die *6. Blutkonserve* entdeckt. Führt einen weiten Sprung vorwärts aus (da sich unter euch ein Abgrund befindet) zu der Konserve hinunter. Hier unten werdet ihr zunächst die *geheime Fernbedienung* sehen, die hinter einigen Gittern versperrt liegt. Fahrt jetzt auf eines der schwebenden Objekten zur anderen Zimmerecke hinüber und schiebt dort beide Särge in die entsprechenden Öffnungen hinein, woraufhin sich zwei Gitter auf der anderen Seite öffnen werden. Kehrt zur anderen Seite zurück und schießt einen anderen Sarg weiter in die dafür vorgesehene Öffnung hinein. Jetzt geht das letzte Gitter hoch und ihr könnt endlich die geheime Fernbedienung einsammeln. Gelangt jetzt mit Hilfe einer der fliegenden Objekte auf die Plattform oberhalb der zerstörten Blutkonserve, um den nächsten Raum zu betreten. Nachdem ihr hier den Kürbis beseitigt habt, müsst ihr auf den Bodenlevel hinunterspringen. Schaut unten dann in einer der Ecken nach der *7. Blutkonserve*. In einer anderen Ecke findet ihr im Fernseher eine blaue Fliege, mit der ihr unbeschadet durch den Gang mit den vielen Geisterwänden gelangt. An dessen Ende kommt ihr dann zur Tür, die euch in einen anderen Raum bringt. Gelangt hier mittels des Kronleuchters zur gegenüberliegenden Plattform und zerstört dort die *8. Blutkonserve*. Um jetzt zum Ausgang zu gelangen, müsst ihr durch die naheliegende Tür hinausgehen, damit ihr euch am Anfang

dieses Levels wiederfindet. Lauft jetzt zur Missionszweigstelle und begeben euch durch die Tür, an der sich die fünfte Blutkonserve befand. Dahinter werdet ihr dann endlich den Level beenden können.

Reach the Top of the Morgue

Aufgabe: Erreicht die obere Ecke in der Leichenkammer.

Begeben euch zunächst zur Missionszweigstelle und betretet auf dem Bodenlevel die Tür gegenüber der Standuhr, um ins Nebenzimmer zu gelangen. Hier rennt ihr nun den Gang hinunter und betretet das Leichenschauhaus. Eure Aufgabe ist es hier, auf den einzelnen heraus fahrenden Leichendeckeln nach ganz oben zu gelangen und den Ausgang zu betreten.

Ascend the Ghost Tower

Aufgabe: Erreicht die höchste Stelle des Geisterhauses.

Begeben euch in Richtung der Missionszweigstelle und macht im fünften Raum (mit den vielen Geistern) Halt (3. Blutkonserve). Sucht hier die Metalleiste an der Wand auf und klettert über diese auf die nächste Ebene hinauf. Oben angelangt müsst ihr nun über einige Spalten springen, damit ihr am anderen Ende eine Tür erreicht.

Im nächsten Raum krabbelt ihr mit Hilfe der Metallwand auf der rechten Seite zur gegenüberliegenden Plattform hinüber und tretet dort durch eine der beiden Türen ein. Schiebt im Nebenraum alle Särge in die (für sie) vorgesehenen Öffnungen hinein, damit sich alle drei Gitter öffnen und ihr durch eine weitere Tür gehen könnt. Hier, in der zweiten Bibliothek, müsst ihr nun mit Hilfe der herum schwebenden Gegenstände auf den höheren Gang springen, um die nächste Tür zu erreichen. Dahinter kämpft ihr euch am Totenkopf werfenden Geist vorbei, um in den vorletzten Raum zu gelangen. Springt in diesem Raum vorsichtig über die drei Kronleuchter an der Seite zur gegenüberliegenden Plattform und betretet dort durch die grosse Tür den letzten Raum. Die letzte Aufgabe ist es, hier die Treppen hinaufzusteigen und allen Gegnern die Stirn zu bieten, damit ihr schliesslich ganz oben zum Ausgang kommt.

Gexzilla erscheint.

Level 12: Circuit Central – Honey I Shrunk the Gecko

Gegenstände: 30 9V-Batterien, 40 LEDs, 50 Atome.

Gegner: Diverse Droiden, Batterien, Robo-Läufer, Krebse.

Hinweis: Dieses Level ähnelt dem des 5.Level. Hier gibt es nämlich wieder grüne Aufladestationen, die Gex mit Energie auftanken und mit der er auf den grünen Platten besondere Aktionen ausführen kann.

Charge to the top

Aufgabe: Erreicht die höchste Stelle im Technologiezentrum.

Ladet euch am Anfang auf und führt auf den grünen Platten einen Supersprung zum höher liegenden Gang aus. Folgt diesem bis zum Ende und fährt mit dem schwebenden Lift (ihr müsst euch zuvor in der Nähe auftanken) nach ganz oben. Hier führt ihr einen Supersprung nach oben aus und lauft über die Elektrobahn. Am anderen Ende springt ihr von Plattform zu Plattform, bis ihr die lila Trampoline erreicht. Springt über diese auf die nächst höhere Ebene und krabbelt dort an der gelborangen Wand hinauf. Sucht an der Decke die Aufladestation auf (auftanken) und lasst euch genau an dieser Stelle hinunterfallen. Lauft jetzt auf der Elektrobahn rüber, damit ihr an den Teleporter zum nächsten Raum

herankommt. Hier gilt es, im Tunnel auf den schwach lila leuchtenden Wegen voranzukommen. Dabei tauchen ab und zu Energiekugel auf den Wegen auf, die euch zwar etwas Licht spenden, jedoch aber nicht berührt werden dürfen. Habt ihr es dann in den nächsten Raum geschafft, aktiviert ihr erst einmal vor euch den *Checkpoint*. Merkt euch diesen Raum schon einmal für die übrigen Missionen (*Missionszweigstelle*). Ladet euch jetzt in der linken hinteren Ecke auf, führt in der rechten vorderen Ecke einen Supersprung zur gelben Wand aus und krabbelt dort bis hin zur nächsten Aufladestation. Ladet euch auf, setzt euren Weg auf der gelben Wand fort und überquert eine Elektrobahn, damit ihr zu einer weiteren Aufladestation kommt (*Missionszweigstelle 1-3*). Um die erste Mission auszuführen, müsst ihr zunächst aufgeladen den linken Gang entlang laufen und einen Supersprung zum Teleporter ausführen. Sofern ihr die *geheime Fernbedienung* haben wollt, müsst ihr beim Supersprung nach hinten lenken, damit ihr gegenüber des Teleporters an die gelbe Wand herankommt. Habt ihr es geschafft, müsst ihr solange daran entlang krabbeln, bis ihr eine geheime Raumecke findet, in der sich der besagte Gegenstand befindet. Nachdem ihr das Objekt eingesammelt habt, könnt ihr euch wahlweise fallenlassen oder wenn ihr es schafft, könnt ihr auch zurückklettern, Hauptsache ihr begeben euch anschliessend per Supersprung in den Teleporter zum nächsten Raum. Hier müsst ihr wieder einmal einen Tunnel überwinden, in dem der Weg schlecht zu erkennen ist. Durchquert einfach diesen Raum und beachtet nicht die grüne Plattform in der Mitte des Tunnels. Im letzten Raum angekommen, müsst ihr nun euer Geschick unter Beweis stellen und mittels einer Energieladung mehrere Supersprünge ausführen, um nach ganz oben zum Ausgang zu gelangen.

Find the I/O Tower

Aufgabe: Findet den geheimen Ort im Computerzentrum.

An der Missionszweigstelle ladet ihr euch erst einmal auf und versucht auf die Plattform oberhalb der Aufladestation zu gelangen. Anschliessend rennt ihr über die Elektrobahn rüber und betretet auf der anderen Seite den Teleporter. Im nächsten Raum versucht ihr auf die schwebende Plattform zu gelangen, die um ein lasergesteuertes Linsengerät kreist. Sobald ihr euch da drauf befindet, müsst ihr im richtigen Augenblick die Linse attackieren, damit eure Plattform zum anderen lasergesteuerten Linsengerät auf der anderen Seite hinschwebt. Dort springt ihr dann zur gelben Wand hinüber und krabbelt auf die nächst höhere Ebene hinauf. Hier oben wiederholt ihr den vorherigen Vorgang mit den nächsten drei lasergesteuerten Plattformen, um zum Teleporter zu gelangen. Beim folgenden Raum handelt es sich wieder um die Missionszweigstelle, jedoch seid ihr hier auf der obersten Ebene. Gelangt nun mittels der lasergesteuerten Plattformen zum Teleporter auf der gegenüberliegenden Seite. Springt in diesem Raum schnell auf den lila Trampolinen auf die nächst höhere Ebene hinauf. Das einzige, was ihr hier nur noch tun ist, ist von einer lasergesteuerten Plattform zur nächsten zu gelangen, bis ihr schliesslich am vierten Linsengerät angekommen seid. Von dort aus könnt ihr nämlich zum Ausgang hinüberspringen.

Charge the A.C.T. Steps

Aufgabe: Versucht, einen bestimmten Punkt des Computerzentrums zu erreichen.

Begeben euch zur Missionszweigstelle 1-3, wählt diesmal den rechten Weg und fahrt auf der grünen Plattform nach ganz oben. Durchquert den Gang und krabbelt an dessen Ende an der gelben Wand entlang. Nähert euch hier oben dem roten Loch und krabbelt dort hinein, um an ein verstecktes Gebiet mit einem Teleporter zu gelangen. Im nächsten Raum müsst

ihr zunächst aufgeladen auf die erste grüne Plattform springen, damit diese auf die andere Seite fährt. Anschliessend springt ihr mittels der lila Trampoline auf die nächste grüne Plattform, die sich zur anderen Plattform (die ihr bereits dorthin bewegt habt) gesellen wird. Ladet euch unten erneut auf, springt jetzt von der einen (grünen) Plattform aus auf die andere und versucht, auf den höher liegenden Gang zu kommen. Dort oben rennt ihr schnell (aufgeladen) auf die nächste grüne Plattform und fahrt darauf zur zweiten Aufladestation rüber. Ladet euch jetzt ein letztes Mal auf, fahrt mit der grünen Plattform zur Elektrobahn rüber und überquert diese, damit ihr endlich am Ausgang angelangt seid.

Level 13: Pre History Channel – This old Cave

Gegenstände: 30 Hähnchenkeulen, 40 Schädel, 50 Dinos.

Gegner: Rote Fliege, Höhlengecko, Eiläufer, feuerspuckende Wand.

Watch for falling Lava

Aufgabe: Gelangt auf die hohe Plattform mitten im Lavasee.

Folgt dem Weg geradeaus zum grossen Lavasee und erreicht die gegenüberliegende Seite mit Hilfe der grossen Pflanze. Klettert dort an der weissen Wand zum höher liegenden Felsvorsprung hinauf, springt von dort aus auf die zweite grosse Pflanze und wartet erst einmal ab (*Missionszweigstelle*). Springt jetzt von hier aus zum nächsten Höhleneingang hinüber, an dem sich zahlreiche Poster befinden. Lauft dort hinein und klettert an dessen Ende (mit dem feuerspuckenden Gesicht) an der weissen Wand entlang, damit ihr zum nächsten Lavasee kommt. Hier müsst ihr lediglich immer an der weissen Wand entlang krabbeln, bis ihr ganz oben den ersten Ausgang erreicht.

Dodge the Stream Vents

Aufgabe: Weicht den heissen Dämpfen aus und gelangt auf die Plattform hoch oben.

Begebt euch zunächst zur grossen Pflanze an der Missionszweigstelle. Dreht euch hier drauf um und krabbeln an der weissen Wand entlang. Im nächsten Gebiet könnt ihr mittels der zwei grossen Pflanzen in der Mitte auf die höher liegende Ebene gelangen, wo sich ein *Checkpoint* befindet. Nach dessen Aktivierung lasst ihr euch von dort aus wieder auf die tiefer liegende Ebene hinabfallen und folgt dem Weg unter dem Checkpoint hindurch bis ganz zum Ende hin (immer auf dem Bodenlevel bleiben). Dort gelangt ihr über verschiedene hoch und runter fahrende Plattformen immer weiter aufwärts. Seid ihr dann ganz oben angekommen, solltet ihr dann nach der *geheimen Fernbedienung* Ausschau halten, die in der Nähe des Ausganges herum schwebt. Nachdem ihr sie eingesammelt habt, lauft ihr links durch die Höhlenöffnung hindurch, um das Level verlassen zu können.

Bounce up the Flowers

Aufgabe: Gelangt mittels der grossen Pflanzen zum Ausgang.

Begebt euch zum Checkpoint und lauft dort oben den Weg entlang, bis ihr an einer weissen Wand ankommt, an der ihr entlang krabbeln müsst. Auf der anderen Seite müsst ihr eure Sprungkünste unter Beweis stellen und auf mehreren grossen Pflanzen vorsichtig zur Höhlenöffnung ganz oben gelangen, wo ein Höhlengecko herumläuft. Von dort aus springt ihr dann auf die letzte grosse Pflanze im nächsten Gebiet, um schon am Ausgang angelangt zu sein.

Level 14: Gexzilla – Gexzilla vs Mecharez

Aufgabe: Besiegt Mecharez.

Hinweis: Dieser Kampf wird auf spezielle Art und Weise ausgetragen. Ihr bewegt euch zwar mit der gewohnten Steuerung, jedoch seid ihr viel träger als sonst (ihr seid ja jetzt auch der grosse Gexzilla).

Taktik: Beim Herumlaufen müsst ihr immer auf die fahrenden Panzer und Helikopter aufpassen, da sie euch angreifen werden. Ihr könnt sie aber auch einfach mit einer Attacke zerstören.

Lauft anfangs vor Mecharez davon und wartet ab, was die Blechbüchse für Aktionen ausführt. Es gibt nämlich nur zwei Arten, wie der Endgegner verletzt werden kann. Die eine davon ist, erst einmal abzuwarten, bis Mecharez auf eines der Hochhäuser zufliegt. Seid ihr zufällig in seiner Nähe, so müsst ihr sofort versuchen, dass Haus mit euren Attacken zum Einsturz zu bringen, damit der Endgegner dumm aus der Wäsche guckt. Während der Gegner nun kurz am Boden herumliegt, solltet ihr ihm ruhig noch einmal eins über die Rübe ziehen. Seid ihr hingegen etwas weiter von ihm entfernt (während er auf einem Hochhaus steht), müsst ihr hinter einem anderen Haus Deckung nehmen und warten, bis der Gegner seinen Blitzschlag ausgeführt hat - greift den Feind anschliessend an (unter Umständen müsst ihr euch von Haus zu Haus vor pirschen). Die zweite Methode wie man Mecharez verletzen kann ist, vor ihm wegzulaufen und abzuwarten, bis dieser ein Haus weg rammt. Unmittelbar nachdem dies geschehen ist, nähert ihr euch schnell eurem Widersacher und greift ihn ganz normal an. Wiederholt jetzt immer die entsprechende Methode (in der Regel müsst ihr sie immer abwechselnd anwenden), bis die grosse Energieleiste des Gegner bei Null angelangt ist. Als Belohnung erhaltet ihr dann die *goldene Fernbedienung*. Übrigens findet ihr bei der Zerstörung einiger Häuser mit den hellbraunen Dächer grüne Fliegen. Das blaue Tor in der Media Dimension öffnet sich.

Level 15: Kung Fu Theater – Samurai Night Fever

Gegenstände: 30 Instant-Nudeln, 40 Yin & Yangs, 50 Masken.

Gegner: Rote Ninjas, schwarze Ninjas, rote Fliege, feuerspuckende Köpfe.

Navigate the Great Spinner

Aufgabe: Springt an den Kreuzrädern entlang.

Lauft zuerst zur anderen Brücke mit den zwei Fahnenstangen und überwindet die dahinter befindliche Stachelbarriere. Springt anschliessend mittels des Yin & Yang – Symbols auf die nächst höhere Ebene, wo euch ein roter Ninja begegnet. Lauft anschliessend den Weg hinunter und versucht im Hof auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen, indem ihr die beiden sich bewegenden Plattformen benutzt. Dort begeben ihr euch auf die Brüstung, an der die zwei Porzellanvasen stehen und schaut links in den Abgrund hinunter. Sobald ihr an der unteren Wand die goldene Tapete entdeckt, müsst ihr zu dieser hinunterspringen und euch an ihr festhalten. Krabbelt jetzt zu einer versteckten Ecke, in der sich die *geheime Fernbedienung* befindet. Nach dem Einsammeln müsst ihr in die Energieblase treten, um wieder ein Stockwerk höher gebracht zu werden. Krabbelt jetzt an der goldenen Tapete an der Wand (gegenüber von den Vasen) entlang, bis ihr oben auf dem Dach angelangt seid. Lauft hier oben vorbei an der stacheligen Barriere über die hölzernen Brücke (die hinter euch zusammenklappen wird) und schlägt an dessen Ende den Gong. Lauft anschliessend wieder zurück und geht durch das geöffnete Tor hindurch. Nehmt im dahinter liegenden Gang Anlauf und führt auf den Yin & Yang – Symbolen einen weiten Sprung zur gegenüberliegenden Plattform aus. Dort führt ihr selbigen Sprung nochmals zur nächsten Plattform aus und besiegt den feuerspuckenden Kopf. Springt jetzt auf den nächsten beiden

schmalen Yin & Yang – Plattformen zur bis letzten blauen hinüber. Dort springt ihr auf das sich drehende Kreuzrad und wartet da drauf stehend solange, bis ihr zur nächsten Plattform hinüberspringen könnt, auf der sich ein Gong befindet. Schlagt dort einmal gegen, damit sich die grosse Holzrampe vor euch ausrichtet. Lauft anschliessend darauf zur obersten Plattform und stellt euch auf die braune Platte, damit ihr hinunter gefahren werdet. Betätigt im unteren Bereich einen weiteren Gong, um auf der nächsten Holzrampe hinauflaufen zu können. Oben besiegt ihr einen goldenen Krieger und springt anschliessend auf das sich drehende Kreuzrad. Von dort aus müsst ihr nur noch auf die rechte Seite springen, auf der sich auch der Ausgang befindet. Der Gong, der sich hier befindet, öffnet das Tor zur dritten Mission.

Ride the swinging Platforms

Auftrag: Führt viele Sprünge auf beweglichen Plattform aus.

Lauft anfangs zur Rückseite des Gebäudes mit der rundlichen Tür. Dort krabbelt ihr an dessen goldenen Wand zur Terrasse hinunter und schlägt unten den Gong, damit sich ein Tor öffnet. Klettert nach getanem Werk wieder nach oben und lauft rechts vom Gebäude mit der rundlichen Tür durch das geöffnete Tor hindurch. Dahinter gelangt ihr zu einer anderen Stelle, von der aus ihr mittels der grünen (auf- und abfahrenden) Plattform zur gegenüberliegenden Seite kommt. Dort springt ihr auf den einzelnen (sich drehenden) Holzplatten immer weiter hoch, bis ihr schliesslich den oberen grünen Pfad erreicht. Folgt diesem Pfad bis zum Ende hin und überwindet dabei drei grosse Sichel. Springt jetzt auf die grosse schwingende Holzplattform hinauf und erreicht mit deren Hilfe die rote Plattform mit dem Fernseher. Hier müsst ihr auf eine weitere schwingende Plattform springen und von dort aus die nächste Plattform erreichen. Arbeitet euch dann auf den nächsten Plattformen bis hin zum goldenen Krieger vor und schlägt diesem den Kopf ab, damit sich das Tor öffnet. Lauft jetzt im richtigen Augenblick über die Holzbrücke rüber, die sich hinter euch zusammenklappen wird und weicht der grossen Sichel aus. Auf der anderen Seite gelangt ihr mittels der sich drehenden Holzplatten zur Plattform mit der Brücke hinüber. Lauft jetzt immer geradeaus bis zum Ende an den Hindernissen vorbei und besiegt dort zunächst den goldenen Wächter. Anschliessend schlägt ihr den Gong auf der rechten Seite, damit die Zugbrücke zum Ausgang heruntergelassen wird. Bevor ihr die *rote Fernbedienung* einsammelt, solltet ihr noch einmal den rechten Gong schlagen.

Climb the towering Temple

Aufgabe: Erreicht die Spitze des Tempels.

Lauft durch das grosse geöffnete Tor am rosa (runden) Baum und folgt dem Pfad immer weiter in eine Richtung. Überwindet dabei zahlreiche Sichel und meistert einige Sprünge, bis ihr an einer schwebenden Plattform angelangt seid, die von Gittern umgeben ist. Steigt dort ein und lasst euch zur untersten Etage des Tempels transportieren. Begebt euch hier zur gelben Wand am goldenen Krieger und krabbelt dort bis zur zweiten Etage hoch. Hier müsst ihr mittels der sich drehenden Holzplatten zur nächsten gelben Wand gelangen, damit ihr dort bis zur dritten Etage hochklettern könnt. Hier versucht ihr jetzt auf den geschwungenen Weg zu gelangen, der in die vierte Etage führt. Oben angekommen arbeitet ihr euch zur Plattform vor, die von Gittern umgeben ist und lasst euch auf das Dach des Tempels fahren. Beseitigt hier oben nach Lust und Laune einige Gegner und betretet anschliessend den Ausgang.

Level 16: Rocket Channel – Pain in the Asteroids

Gegenstände: 30 Raketen, 40 Laserkanonen, 50 Roboter.

Gegner: Alien mit lila Lichtschwert, rote Würmer, Krebse, Droid mit Mega-Plasmakanone, bewegende Laserschranken.

Hinweis: Achtet beim Weltraumspaziergang darauf, dass ihr ab und zu Luft tanken müsst.

Find the arched Asteroid

Aufgabe: Begeht euch auf den Asteroiden mit dem Torbogen.

Nähert euch anfangs dem kleinen Schalter an der Seite eurer Plattform und betätigt ihn. Lauft anschliessend auf dem erschienenen Gitter immer weiter geradeaus und überwindet mehrere kleine Plattformen, bis ihr an einer grösseren Plattform angekommen seid. Von dort aus überquert ihr die (sich drehenden) Gitterplattformen und erreicht dadurch einige lila Platten, die zur nächsten Auffüllstation führen (*Missionszweigstelle*). Von hier aus müsst ihr nun durch den hinteren Weg in das Innere des hohen (schmalen) Gebäudes gelangen, damit ihr mit dessen Lift hinuntergefahren werdet. Begeht euch nun auf den einzelnen kleinen Plattformen nach ganz unten zu einer grösseren Plattform, wo ihr einen Hebel betätigen müsst, der einen neuen Gitterweg freigibt. Folgt diesem Gitterweg bis zur nächsten Plattform und betätigt dort einen weiteren Hebel, damit erneut ein Gitterweg erscheint. Dieser führt zu einer Auffüllstation, an der sich ein Hebel befindet, der euch den Zugang zu kleinen Plattformen ermöglicht, die euch zum letzten Asteroiden führen. Dort nähert ihr euch dem rechten Torbogen (über dem der Ausgang zu erkennen ist) und krabbelt in dessen Nähe an der grauen Metallplatte entlang, bis ihr im Innern des Asteroiden angekommen seid. Springt hier auf den bunten Satelliten hinauf und lasst euch zum nächsten Gebiet hin befördern. Begeht euch jetzt zu den lila Plattformen und versucht auf ihnen die oberste Plattform zu erreichen (Tip: Versucht nicht in einem Zug alle lila Plattformen zu überwinden, sondern wartet unter Umständen auf ihnen stehend ab, bis sie runter und wieder hochgefahren sind). Oben steigt ihr auf den nächsten Satelliten, der immer wieder zwischen Ausgang und dieser Plattform hin und her pendelt.

Ride the Warp Tube

Aufgabe: Klettert an den langen Röhren entlang.

Begeht euch zunächst zur Missionszweigstelle und schlagt hinter der Auffüllstation den ersten Weg nach links ein. Klettert jetzt am hohen Turm bis zur Spitze hinauf. Oben springt ihr auf die mittlere Platte hinauf, die euch auf die nächst höhere Plattform bringt. Hier springt ihr auf den Satelliten, der still steht, damit ihr durch eine Energieröhre weiter nach oben gefahren werdet. Dort arbeitet ihr euch an den Laserschranken vorbei und begeht euch zu der Plattform mit dem Fernseher. Klettert jetzt an der langen Röhre hinauf und überwindet oben angekommen die drei umherfahrenden Satelliten. Folgt anschliessend den kleinen Plattformen um die grosse Kugel herum, bis ihr an einer Auffüllstation angekommen seid. Macht euch jetzt für die letzten Sprünge bereit und versucht auf der nächsten Satellitengruppe zum Ausgang zu gelangen.

Destroy the five Power Cells

Aufgabe: Zerstört die fünf Energiebehälter.

Begeht euch an der Missionszweigstelle zum Fahrstuhl an der langen Röhre, der nach unten führt. Springt dort auf die Röhre und krabbelt nach rechts, um an den *1. Energiebehälter* heranzukommen. Fahrt anschliessend mit dem Lift nach unten und schaut euch auf einer der kleinen Plattformen nach dem *2. Energiebehälter* um. Nachdem ihr diesen zerstört habt, könnt ihr mittels des herumstehenden Satelliten wieder nach oben fahren. Klettert jetzt an der langen Röhre hinauf und fahrt mit der mittleren Platte zur nächsten Auffüllstation

rauf. Hier oben springt ihr nun durch das lila Dimensionsportal, damit ihr zu einem anderen Asteroiden teleportiert werdet. Zerstört hier den 3. *Energiebehälter* und sammelt im hinteren Bereich die *geheime Fernbedienung* ein. In der Nähe einer Röhre findet ihr auch den 4. *Energiebehälter*. Habt ihr an dieser Stelle alles erledigt, müsst ihr zurück durch das Dimensionsportal gehen. An der Auffüllstation gelangt ihr mittels des hin- und herbewegenden Satelliten zur einer Gitterplattform. Springt hier links auf einen weiteren Satelliten rauf, damit ihr oberhalb eurer Plattform an den 5. *Energiebehälter* gelangt. Habt ihr jetzt alle Energiebehälter zerstört, wird ein weiterer Zugang geöffnet. Folgt jetzt an der Auffüllstation weiter dem Weg bis zum Ende hin und führt noch einige Sprünge auf den letzten Plattformen aus, damit ihr endlich am Ausgang angekommen.

Level 17: Rezopolis – No Weddings and a Funeral

Gegenstände: 30 Zahnräder, 40 Werkzeugkisten, 50 Getränkedosen.

Gegner: Diverse Roboter.

Penetrate Rez's Inner Sanctum

Aufgabe: Dringt in Rez' innere Gemächer ein.

Lauft anfangs zum Ende des Raumes und gelangt auf den beiden Lautsprechern, auf die andere Seite des Raumes (Hinweis: der Lautsprecher, auf den ihr rauf springt, bleibt still, während der andere um euch herumkreist). Dort lauft ihr durch die Schleuse, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Hier im Diskoraum müsst ihr versuchen, in korrekter Reihenfolge auf die richtigen Lichtboxen zuzuspringen, damit der Spiegel in der Mitte des Raumes verschwindet. Springt zuerst auf eine der Boxen hinauf und schaut in den Spiegel, welche der Boxen grün aufleuchtet. Springt dann immer nach diesem Schema schnell von einer grünen Box zur nächsten, damit der Spiegel schliesslich zerbricht und ihr den Raum durch die nächste Schleuse verlassen könnt (falls ihr zu langsam von einer Box zur nächsten springt, wird die grüne Box verschwinden; sollte dies geschehen, so müsst ihr den Raum neu betreten). Im folgenden Raum steigt ihr in der gegenüberliegenden Ecke auf die Plattform und müsst jeweils auf beiden Zylinderknöpfen einen Federsprung ausführen, damit sie zu aktivieren. Anschliessend wird eure Plattform kurz angehoben, woraufhin ihr schnell auf die höhere Ebene springen müsst. Hier gelangt ihr mittels einer Gitterplattform auf die gegenüberliegende Seite, wo ihr nach ganz oben laufen müsst. Jetzt müsst ihr euch wieder auf einem Lautsprecherpaar fortbewegen. Versucht, zuerst auf die rechte Seite zu gelangen, wo eine *geheime Fernbedienung* auf euch wartet (passt auf, dass ihr nicht von der Belüftungsanlage nach unten gefegt werdet). Nachdem ihr sie eingesammelt habt, müsst ihr zur gegenüberliegenden Seite gelangen und dort an der gelb-schwarz gestreiften Wand hinaufklettern. Folgt anschliessend immer weiter dem Weg und überquert dabei ein Fließband. Passt auf dem Band stehend aber auf, dass ihr nicht von der Belüftungsanlage weggepustet werdet. Jetzt müsst ihr nur noch an einer Wand hochklettern (Vorsicht vor der Belüftungsanlage) und auf einer beleuchteten Plattform hinaufspringen, damit ihr am Ende dieses Raumes angekommen seid. Die nächste Aufgabe führt euch in einen weiteren Diskoraum, wo ihr wieder die grünen Boxen finden müsst. Habt ihr diese Aufgabe gemeistert, dürft ihr den nächsten Raum betreten. Dreht hier zunächst zweimal am Zahnrad, damit ihr unbeschadet über die Brücke zur anderen Seite gelangen könnt. Dort führt ihr einige Federsprünge auf den roten Zylindern aus, um zur höher liegenden Ebene hinaufgefahren zu werden. Dreht oben angekommen an einem weiteren Zahnrad, gelangt auf den zwei Plattformen im Wasser zur gelb-schwarz umrandeten Wand und krabbelt an ihr bis zum Ende hin durch (passt hierbei lediglich auf die Windstöße aus den

Belüftungsanlagen auf). Oben lauft ihr über zwei Fließbänder, um an der nächsten Schleusentür anzukommen. Im folgenden Raum aktiviert ihr den *Checkpoint* und gelangt auf den Gegenständen im See zur anderen Seite des Raumes, den ihr durch eine Schleuse verlassen könnt. Im nächsten Raum dreht ihr mehrmals am Zahnrad und überquert die beiden Plattformen, um die andere Seite zu erreichen. Dort versucht ihr auf den Fließbändern nach ganz oben zu gelangen. Erreicht dann mittels der beiden Lautsprecherboxen die Plattform, auf der ein Roboter steht und klettert dort die Fließbandwand hinauf. Oben bewegt ihr euch auf den Plattformen immer an der Wand entlang und versucht durch Aktivierung des Zahnrades zur nächsten Raumecke zu gelangen. Macht euch jetzt auf einige komplizierte Aktionen gefasst. Steigt hier ihr auf die Plattform hinauf, betätigt alle Zylinder durch Federsprünge und fährt zu einigen Plattformen hinauf (wahrscheinlich müsst ihr mehrmals auf- und abfahren, bis sie sich an euch vorbeibewegen). Springt auf die nächste Plattform hinauf und springt im richtigen Augenblick zu den Fließbändern herüber, bevor eure Plattform wieder verschwindet. Von dort aus müsst ihr dann schnell zu den nächsten herum schwebenden Plattformen springen, die euch in die Nähe der Schleusenplattform bringen. Dahinter gelangt ihr jetzt zum letzten Raum. Dort angekommen braucht ihr lediglich am Ende des Raumes auf der Plattform zum Ausgang hochzufahren.

Level 18: Channel Z

Aufgabe: Besiegt Rez im finalen Kampf.

Fahrt anfangs auf der runden Plattform nach ganz oben und steigt in den grünen Teleporter, um in die Kampfarena teleportiert zu werden.

Hinweis: Es gibt mehrere Stadien, in der sich Rez befindet. Je nach dem in welcher er sich befindet, wird er euch dementsprechend angreifen.

Taktik: Anfangs müsst ihr an der Wand entlanglaufen, bis Rez euch rammen will. Sobald er das tun will, müsst ihr ihm im richtigen Augenblick ausweichen und anschliessend, während er etwas benommen ist, einmal auf ihn einschlagen. Habt ihr es richtig gemacht, wird er nun mit einem Zielvisier einige Raketen auf euch abfeuern, denen ihr schön aus dem Wege gehen solltet. Sobald er dann seinen Angriff kurzzeitig einstellt, um in eine Rammattacke überzugehen, müsst ihr euch so hinstellen, dass zwischen euch und ihm das Elektrofeld (im Zentrum) steht. Rez wird dann geradeaus aus auf euch zufliegen und einen Elektroschock abkriegen. Wiederholt diesen Vorgang insgesamt dreimal, damit Rez ins nächste Stadium übergeht und zum Riesen mutiert. Weicht jetzt seinen Arm- und Laserattacken geschickt aus und wartet ab, bis eine grüne Säule erscheint. Sobald diese erschienen ist, müsst ihr schnell zu ihr hin laufen und euch dort so lange aufhalten, bis Rez seine Hand in die Luft hebt. Springt jetzt schnell zur Seite und lasst den Endgegner auf die grüne Säule schlagen, woraufhin ein Mechanismus in Gang gesetzt wird, der dem Gegner einen Fernseher auf den Kopf fallen lässt. Wiederholt diesen Vorgang anschliessend dreimal, bis Rez endlich geschlagen ist.

Der Abschluss

Habt ihr jetzt nur die regulären Missionen erledigt, erhaltet ihr den normalen Abschluss. Um an den erweiterten Abspann zu gelangen, müsst ihr alle Bonus- und geheimen Level erfolgreich beendet haben.