

Komplettlösung zu Little Big Adventure Teil 2

Planet Twinsun

Nachdem Ihr von Zoe beauftragt worden seid für den Dino-Fly ein Heilmittel zu finden, begeben Ihr Euch erst einmal in diesem Raum Eures Hauses nach Südwesten zur Kommode, die Ihr untersuchen müsst. Daraufhin werdet Ihr darin einen **Schlüssel** finden, der Euch die Tür nach Westen hin öffnet (einfach an die Tür gehen). Dahinter befindet sich ein Raum, in dem Ihr Euren **Magischen Ball** (auf einem Faß), Eure **Holokarte** (in einem Bücherregal) und 3 **Dart-Pfeile** (auf einem Tisch in der Ecke) findet - nehmt alles auf.

Nachdem Ihr nun Euer Haus verlassen habt, könnt Ihr in der Nähe des Hauses (geht dazu links hinter das Haus und folgt dort dem Weg in den Berg) noch einmal mit dem verletzten Dino-Fly reden, bevor es weiter nach Norden zum Stadtzentrum geht. Dort müsst Ihr nun das Museum aufsuchen und auf dessen Seitenwegen (rechts neben dem Museum) auf das Dach laufen, wo ein offenes Fenster zu finden ist, in das Ihr hinein klettern könnt (einfach mit der Figur gegen das Fenster lenken). Ihr kommt dann in einen Raum mit einem Steuerpult, bei dem Ihr erst einmal den linken roten Schalter drücken müsst, damit die Tür in diesem Raum aufgeht. Anschließend betätigt Ihr an diesem Pult den rechten blauen Hebel und der Behälter mit **Twinsen`s Tunika** und dem **Medaillon von Sendell** (mit diesem könnt Ihr von nun an den magischen Ball werfen) wird sich im Nebenraum kurzzeitig öffnen (rennt daher schnell dorthin und stellt Euch in den Behälter, um die Tunika anzuziehen).

Nun geht es mit der eigentlichen Geschichte richtig los. Begeht Euch in die Apotheke (zuerst ist das Gebäude zu verlassen), die auf Eurer Holokarte mit einem Pfeil verzeichnet ist (nördlich von dem Museum aus) und fragt dort die Verkäuferin nach einem Heilmittel für den Dino-Fly. Leider hat sie kein Heilmittel da, doch eine Kundin in der Nähe weiß Euch weiterzuhelfen. Während sie es Euch verraten will, schleicht sich ein Dieb in die Apotheke ein und stiehlt den Regenschirm der Frau, den Ihr der Dame erst einmal wieder besorgen sollt. Vor der Apotheke werdet Ihr den Dieb im Park wiederfinden, zu dem Ihr im Vorsichtig-Modus hinschleichen müsst. Seid Ihr nah genug bei ihm angekommen, so wird er Euch automatisch fragen, was Ihr bei ihm macht. Antwortet darauf mit: "Geben sie mir den Schirm", und er wird Euch den **Schirm** überreichen, den Ihr bei der Besitzerin, die in der Nähe herum steht abgebt (neben sie stellen und im Inventar den Schirm auswählen). Sie wird Euch dann verraten, wie man dem Dino-Fly helfen kann.

Südlich vom Museum werdet Ihr beim Motorradbesitzer erfahren, wo Ihr den Wettermagier auffinden könnt (der Ort wird auf der Holokarte vermerkt). Begeht Euch daraufhin zum Zelt des Wettermagiers (siehe Holokarte) weit im Nordwesten der Insel (Berge). Der Wettermagier im Innern des Zeltes wird Euch mit Bedauern sagen, daß er das schlechte Wetter nicht aufhalten könne, solange der Wächter des Leuchtturmes nicht aufzufinden ist.

Macht Euch nun auf die Suche nach dem Leuchtturmwächter im Nordosten der Insel (genau auf der anderen Seite). Lauft dort zunächst zur Holzbrücke und von dort aus anschließend Richtung Südosten, den Weg hinab zum Höhleneingang. In der Höhle lauft Ihr an einer Riesenspinne zum Höhlenausgang im Süden vorbei (rennt auch an den anderen Wesen schnell vorbei). Draußen angekommen, lauft Ihr an der Küstenstraße entlang zum nächsten Höhleneingang über einige Felsplattformen, die Ihr durch Sprünge erreichen könnt.

Im Innern der Höhle:

1. Raum: Wendet Euch erst nach Norden und stellt Euch dort rechts neben die drei Fässer, die etwas höher stehen (unter Umständen die Ansicht ändern). Schaltet nun auf den Vorsichtig-Modus und schießt mit Eurem Magischen Ball (beachtet, daß der Ball springt und abprallt) auf den Hebel im Nordosten (Ecke

in der oberen Ebene), der daraufhin das Gittertor bei den Fässern öffnet. Lauft nun über den Weg im Südwesten durch den Raum mit dem geöffneten Gitter in den nächsten Raum (rechts neben dem Schalter) hinein.

2. Raum: Lauft auf der rechten Seite nach Norden und springt hier mit Anlauf über zwei Gruben im Boden. Am nördlichen Ende (vorsicht vor den Feuerbällen) befindet sich auf der linken Seite ein höher liegender Schalter, an den Ihr mit dem Magischen Ball herankommt (werft diesen im Vorsichtig-Modus). Nach Betätigung lauft Ihr zurück zum Raumanfang und springt links an die kaputte Leiter an der Wand. Klettert sie hinauf, indem Ihr mit der Figur gegen die Leiter lenkt und lauft dann oben ganz nach Norden, wo Ihr auf Joe trifft. Nach dem Gespräch könnt Ihr im Nordwesten in den nächsten Raum laufen.

3. Raum: Hier trifft Ihr auf zwei Bären, die Ihr umbringen müsst (vorsicht, die Gegner spucken!). Nach deren Tod hinterlassen beide Gegner einen **Schlüssel**, den Ihr jeweils aufnehmt. Um an den zweiten Feind zu kommen müßt Ihr von der ersten Balustrade mit Anlauf auf die andere Seite springen. Befindet Ihr Euch im Besitz beider Schlüssel, steigt die Treppe wieder nach oben und lauft dort über die Mauer und verschiedene Plattformen (über diese springen) bis zum Gitter mit dem goldenen Schloß. Durchquert dieses und das nächste Gitter mit Hilfe der beiden Schlüssel und folgt dem Weg. Springt am Ende vom Pfad hinunter und landet in einer kleinen Arena, in der Ihr auf einen Endgegner namens Mistvieh trifft. Haltet möglichst viel Abstand zu diesem Tier (es spuckt ebenfalls) und arbeitet mit dem magischen Ball. Habt Ihr den Feind besiegt, folgt dem Weg nach unten und trifft auf den Leuchtturmwärter. Nachdem Ihr kurz mit diesem gesprochen habt öffnet rechts unten das Gitter mit dem Schloß und folgt dann dem Wärter zum Ausgang, wo Ihr bereits sehnsüchtig von Eurer Freundin Zoe erwartet werdet. Nach einer kurzen Unterhaltung landet Ihr erneut vor Eurem Haus, von dem aus Ihr nun den Leuchtturm ganz im Südwesten der Insel aufsuchen müßt (dazu die Holokarte und die Bergpfade benutzen). Vor dem Eingang des Leuchtturmes spricht Ihr die beiden Wesen an und landet danach in der Stadt. Sucht hier nun das Haus am Hafen für den Kartenverkauf auf (westlich) und betretet dieses. Hier könnt Ihr die Frau ansprechen und für 10 Kashes eine **Fahrt auf die Wüsteninsel** erstehen (um Geld zu finden, müßt Ihr alle Vasen, Fässer, Schränke usw. durchsuchen). Nachdem Ihr diese Fahrkarte erworben habt geht es über den Steg zum Boot, wo Ihr dem Elefant die Fahrkarte überreicht und anschließend die Fähre betretet - so landet Ihr im nächsten Abschnitt.

Wüsteninsel (Wüste des Leeren Blattes)

Lauft hier nun in der Hafenstadt zum Haus des Heilers Ker`aoc (ist auf Eurer Holokarte verzeichnet) und nehmt Euch auf dem Weg dorthin in acht vor den Mülleimern, die auf Euch schießen. Der Heiler wird nicht zu Hause sein, jedoch solltet Ihr zweimal mit der Hausfrau sprechen. Anschließend könnt Ihr aus dem Regal die **Flasche mit der Gallussäure** nehmen. Stattet nun Jerome Baldino einen Besuch ab (sein Haus findet Ihr gleich nordöstlich vom Heiler) und Ihr werdet von ihm das **Autobauteil** bekommen, das Zoe für die Reparatur benötigt (sprecht Jerome einfach an). Weiter geht es nun bei der Zauberschule, die nördlich von der Hafenstadt liegt. Da sie jedoch von Bergen umgeben und der Haupteingang für Nicht-Magier geschlossen ist, gelangt Ihr nur über einen geheimen Pfad an der nördlichen Bergmauer (diese Mauer befindet sich rings um das Gebäude) in das Innere der Schule. Dieser Pfad wird durch zwei kahle braune Bäume markiert - folgt diesem Weg. Ihr kommt schließlich an einen großen grauen Steinkopf (landet Ihr auf einem größeren Platz, folgt dem grauen Pfad am unteren Bildrand), dessen Mund der Eingang zur Magieschule bildet.

Magieschule:

Lauft erst nach Norden über die Treppen durch die Tür zum nächsten Raum. Dort müsst Ihr auf der rechten Seite den Weg nach Norden im richtigen Augenblick an den blauen Geistern (nicht berühren) vorbei finden. Wenn Ihr die Truhe im Norden schließlich erblicken könnt, müsst Ihr nun schleunigst an der nordöstlichen Wand zur Truhe laufen, da von links viele Feuerbälle auf Euch geschleudert werden. Seid Ihr an der Truhe angekommen, entnehmt Ihr daraus von vorne den **Schlüssel** und kehrt zum Anfang dieses

Raumes zurück. Im Westen (Treppe hochsteigen) könnt Ihr nun die Tür aufschließen und zum Magier-Rektor durchlaufen. Dieser wird Euch fragen, ob Ihr Euch für 120 Kashes in der Magieschule einschreiben wollt. Zunächst werdet Ihr wahrscheinlich ablehnen, da Eure Zahlungsmittel nicht ausreichen. Sprecht hierzu erst noch einmal mit dem Magier-Rektor, der Euch den Tip gibt, daß im Bü-Tempel ein Schatz zu finden sei. Demnach müsst Ihr Euch nun nach Nordwesten (von der Magieschule aus gesehen. Verlasst hierzu die Magieschule erst wieder und kehrt über den geheimen Pfad zurück auf die Insel) richten, um an den Bü-Tempel zu gelangen. Dort müsst Ihr dem Polizisten am Parkeingang 7 Kashes Eintritt zahlen (es geht auch ohne, jedoch müsst Ihr Euch dann mit dem Polizisten prügeln) und im Innern anschließend zum Ballonspiel gehen. Dort bekommt Ihr für 4 Kashes 3 Dart-Pfeile (dazu den Typen in der Bude ansprechen), mit denen Ihr die zwei sich bewegenden Entchen abschießen müsst (wartet, bis die Enten ungefähr in der Mitte sind und werft sie dann ab).

Habt Ihr es geschafft, so werdet Ihr ein Bündel Luftballons in die Hand gedrückt bekommen, die Euch über ein Loch heben, in das Ihr hinein fällt. Ihr werdet Euch in einem schmalen Schacht mit vielen Pilzen wiederfinden, hinter denen sich jeweils 30 Kashes befinden. Sammelt so viele wie möglich ein, indem Ihr von einer Plattform auf die andere hüpfet und springt anschließend in die große Bodenöffnung. Unten im Bü-Tempel angekommen, werden entweder Herzchen oder Magiefläschchen auf Euch niederregnen. Verlasst den Tempel durch den westlichen Ausgang und wiederholt das Ballonspiel sooft Ihr wollt (Ihr könnt hier aber höchstens an 170 Kashes gelangen).

Mit dem ausreichenden Zaster meldet Ihr Euch nun an der Magieschule beim Magier-Rektor an (wie Ihr zu ihm kommt, wurde bereits beschrieben - über den Geheimweg) und müsst Euch dort drei Prüfungen unterziehen, um in der Zauberschule als Magier anerkannt zu werden.

Die Magierprüfungen:

1. Test: Ihr werdet vom Magier-Rektor nun in den Nebenraum im Westen geschickt, wo Ihr Euch zunächst auf die Mitte der Plattform stellt. Daraufhin werden mehrere Scheiben erscheinen, die sich um Eure Plattform im Kreis drehen. Es gilt nun in der vorgegebenen Zeit, die durch die Sanduhr im unteren Bereich des Bildschirms angezeigt wird, alle Scheiben mittels des Magischen Balls abzuwerfen. Schafft Ihr es nicht in der vorgegebenen Zeit, so wird der Test wiederholt und somit auch die einzelnen Scheiben immer wieder erneuert. (Tip zur Vorgehensweise: Schaut die ganze Zeit immer in eine bestimmte Richtung und werft so die einzelnen Scheiben ab).

Habt Ihr schließlich die Prüfung bestanden, müsst Ihr den Raum nach rechts verlassen und mit dem Magier-Rektor sprechen. Ihr werdet von ihm als Belohnung ein **Blasrohr** bekommen (Waffe) und den nächsten Test antreten.

2. Test: Reist nun zurück zur Zitadelleninsel (verlasst dazu die Magierschule) mit der Fähre (diese liegt am Hafen - holt Euch vorher eine Fahrkarte im Dorf (Gebäude gleich links neben dem Zaun) und zeigt diese dem Elefanten am Boot), stattet dort Eurem Nachbarn (südöstlich von Eurem Haus - kleines Gebäude) einen Besuch ab und überreicht ihm die Gallussäure, damit er Euch den **pyramidenförmigen Schlüssel** übergibt (wartet ein wenig und sprecht den Nachbarn dann nochmals an). Lauft danach zu Zoe, die sich immer noch beim verletzten Dino-Fly hinter Eurem Haus aufhält und gebt Ihr das Autobauteil. Sie wird Euch dann noch sagen, daß Baldino angerufen hat. Besucht daraufhin Jerome Baldino auf der Wüsteninsel (vorher wieder eine Fahrkarte kaufen und dem Elefanten vor der Fähre geben) und er wird Euch ein **Funksprechgerät** übergeben (Jerome vorher ansprechen). Sobald Ihr das Haus wieder verlassen habt, wird Euch Zoe über das Funksprechgerät Bescheid geben, daß sie mit dem reparierten Wagen zum Anlegehafen auf der Wüsteninsel kommt. Begeht Euch daraufhin sofort dorthin (zum Hafen der Wüsteninsel im Osten) und steigt dort in den Wagen neben Zoe ein (Normal-Modus + Leertaste um einzusteigen; feuern, indem Ihr die Alt-Taste länger gedrückt haltet. Lenken könnt Ihr mit Hilfe der Pfeiltasten - haltet diese nach rechts oder links gedrückt und betätigt außerdem den hoch oder runter Pfeil, um das Auto zu bewegen). Fahrt mit dem Wagen nun zur Bergkette nördlich der Magieschule (links neben dem Haupteingang in die Schule) auf der westlichen Bergseite hoch und lenkt auf dem Berg den Wagen in

Richtung kaputte Holzbrücke, damit der Wagen auf die andere Bergseite im Norden springt. Dort werdet Ihr die **Balsaminpflanze** finden, die Ihr zum Magier-Rektor bringen müsst (vorher ist das Auto wieder zu verlassen - dazu die Leertaste betätigen). Gebt Ihr ihm die Pflanze (ungeduldige Balsamine), so wird er Euch die **Tritonmuschel** überreichen, mit der Ihr Euren Dino-fly heilen könnt. Sprecht nun mit dem Magier-Rektor, um mehr Informationen über den 3. Test einzuholen.

3. Test: Kehrt hierzu zur Zitadelleninsel zurück und legt Euch die Tritonmuschel um (String-Taste gedrückt halten und nach oben oder nach unten lenken), sobald Ihr am Dino-Fly hinter Eurem Haus steht. Haltet einen kleinen Abstand zu ihm, schießt mit der Alt-Taste einige Herzchen auf seinen Körper und seine Wunden werden wieder geheilt. Nun müsst Ihr mit dem Dino-Fly sprechen und Euch zum Eiland des Kreidedoms bringen lassen. Dort werdet Ihr eine Eingangstür zur Großen Kuppel finden, hinter der sich ein Labyrinth befindet, das Ihr zur anderen Seite hin durchqueren müsst. Rechts vor dem Eingang befindet sich als Hilfestellung ein Kartenplan vom gesamten Labyrinth in einer 3D-Ansicht, die Euch die Reise erleichtern soll. Im Labyrinth werdet Ihr den Weg vom Norden zum Süden hin Richtung Labyrinthausgang finden müssen. Beim Durchlaufen der Wege müsst Ihr langsam gehen, da sich einzelnen Plattformen nur knapp vor Euren Füßen offenbaren und auch immer nur ein Feld erscheint. Hier nun die Felder, über die Ihr gehen müßt (immer von der Spielfigur aus gesehen):

8x vor, 2x links, 2x links, 1x rechts, 2x links, 6x rechts, 10x rechts, 4x rechts, 7x links (dazu sei gesagt, daß sich in diesem Labyrinth nach zwei Kleeblätter finden lassen, sucht also den Raum ruhig ein wenig genauer ab). Habt Ihr dann letztendlich den Labyrinthausgang überschritten, so wird der Magier-Rektor sich kurz bei Euch blicken lassen und Euch eine **magische Kreide** mit einer Tafel überreichen, die jedes Kartenschild, das Ihr zu Gesicht bekommt, automatisch abzeichnet (die Tafel kann mehrere Bilder abspeichern, die mittels der Links- bzw. Rechts-Taste hin und her geschaltet werden können). Lauft nach dem Gespräch auf dem Seitenweg an der Bergwand nach links zu Eurem Dino-Fly zurück, steigt die Stufen nach oben und lasst Euch auf die Wüsteninsel bringen (Dino ansprechen).

Besucht nun wieder einmal die Magieschule und sprecht im Innern mit dem Magier-Rektor. Da Ihr nun die Magierprüfung vollständig bestanden habt, wird Euch nun der Titel des Magiers verliehen (Ihr bekommt ein **Magierdiplom**) und gleichzeitig werdet Ihr die Stufe des grünen Balls erreichen, welches die Anzahl Euer Magiepunkte erhöht.

Von Eurem Magier-Rektor bekommt Ihr nun die Aufgabe, nach den vermißten Magiern zu suchen, die spurlos verschwunden sind. Macht Euch demnach auf die Suche und klappert erst die Wüstenstraßen der Insel nach dem blauen, fliegenden Teppichhändler ab - geht dazu einfach die Strassen im nördlichen Teil der Insel entlang. Habt Ihr ihn gefunden, so müsst Ihr Euch in seine Nähe stellen, damit er von seinem Teppich absteigt und Ihr ihn ansprechen könnt. Nachdem er Euch berichtet hat, daß der Heiler Ker`aoc zur Hacienda wollte, müsst Ihr nun dem Händler Eurer Magierdiplom vorzeigen, um bei ihm die **Paradetunika** für 50 Kashes kaufen zu können. Sammelt nun beim Bü-Tempel (siehe Ballonspiel) mindestens 120 Kashes ein, bevor Ihr Euch auf den Weg zur Hacienda macht (Gebäude westlich vom Bü-Tempel). Dort begeben sich Ihr ins Innere des Gebäudes und in den nächsten Raum im Norden. Sprecht hier mit dem Alien (grüner Anzug) und nehmt sein Angebot an, auf seinen Planeten Zeelich mitzukommen. Im Raumschiff werdet Ihr in der nordwestlichen Ecke im Erdgeschoss (dazu einfach herunterspringen) auf dem Boden einen **Kommunikator** finden, mit dem Ihr die Sprache der Aliens (Esmerier) verstehen könnt. Klettert nun an der Leiter ein Stockwerk höher, schaltet den Info-Terminal in der Ecke im Südwesten an (auf diesem Terminal flackert der Bildschirm schwarz) und schaut Euch die Animationsequenz an. Anschließend werdet Ihr auch schon in kürzester Zeit landen (sprecht unter Umständen nochmals das Alien in dem grünen Anzug an) und das Raumschiff verlassen müssen.

Planet Zeelich

Otringal

Außerhalb des Raumschiffes folgt Ihr den Esmeriern nach rechts in den Raumhafen (unterhalb der Treppe durchquert die rechte Tür). Dort werdet Ihr auf Joe treffen, der Eure Tarnung (versehentlich) auffliegen lässt und Ihr somit von den Soldaten in das Gefängnis eingesperrt werdet. Im Gefängnis wird sich Joe nach einiger Zeit zu Euch teleportieren und somit eine Wache anlocken. Diese wird daraufhin die Gefängniszelle öffnen, um nach Euch zu schauen. Nutzt genau diese Gelegenheit und überwältigt (schlägt) die Wache. Lauft anschließend Richtung Westen den Gang entlang und betätigt dort an der Wand den linken roten Schalter, um die Tür nach Süden hin zu öffnen, die in einen eingezäunten Bereich führt, welcher von einem Roboter bewacht wird (bevor Ihr Euch hierher begeben, könnt Ihr noch die Alienfliege im Südosten befreien, indem Ihr den Schalter betätigt, der westlich von der Gefängniszelle liegt und über die Treppe erreicht werden kann). Zerstört den Roboter und haltet einen gewissen Abstand zu ihm, da er anschließend explodiert und ein großes Loch in den Zaun sprengen wird. Schlüpft durch eben dieses Loch und lauft in Richtung Norden (rechts) durch den Hundeplatz (auch in diesen gelangt Ihr durch ein Loch im Zaun - vorsicht vor den Tieren) ganz nach Osten durch die hellblaue Tür durch den Raumhafen bis zum Landeplatz (folgt dem Weg in ein Loch, besiegt einige Wachen und landet schließlich wieder im Freien). Bevor Ihr nun zum Raumschiff lauft, müsst Ihr zuvor im Kontrollturm westlich vom Raumschiff in die oberste Etage laufen (steigt dort die Stufen hoch und schließlich eine Leiter), dort am Computerterminal in der nordwestlichen Ecke die sich drehende, orange **Routenscheibe** herausziehen und damit zum Raumschiff östlich vom Kontrollturm im Freien laufen (zuvor natürlich den Kontrollturm wieder verlassen. Um die Tür zu öffnen, einfach den orangenen Schalter betätigen). Im Innern klettert Ihr die Leiter hinauf und setzt in das Terminal vor Euch (linkes Terminal in der rechten Ecke) die Routenscheibe ein, um loszufliegen.

Planet Twinsun

Nach der Bruchlandung mit dem Raumschiff auf der Zitadelleninsel wird Euch Zoe per Funkspruch zu Euch nach Hause bitten. Auf dem Weg werden Euch jetzt viele feindliche Aliens angreifen - rennt diesen am besten davon. Beachtet auch den Stacheldraht, der verschiedene Wege abriegelt. Seid Ihr bei Zoe angekommen, so wird sie Euch mitteilen, daß Baldino bei der Gepäckaufbewahrung (Gebäude nördlich von der Apotheke) Euer ProtoPack hinterlassen hat. Begeht Euch dorthin (siehe Holomap - rechter der beiden Eingänge im Gebäude) und sprecht am Empfangsschalter mit dem Angestellten, der Euch in den Paketraum im Süden schickt (folgt den Richtungspfeilen und benutzt einige Aufzüge, indem Ihr im Normal-Modus die Leertaste drückt - es gibt nur einen möglichen Weg). Im Paketraum findet Ihr in einer Nische auf dem Boden vier metallene Richtungspfeile, die den schwebenden Paketheber (dieser befindet sich im unteren Bereich) in die entsprechende Richtung bewegen (stellt Euch dazu auf einen der Richtungspfeile, um den Paketheber zu bewegen und geht anschließend wieder runter, um ihn anzuhalten). Bewegt nun den Paketheber über die Kiste mit einem weißlichen Etikett (rechte Seite. Habt Ihr den Paketheber genau über die Kiste gelenkt, wird die Kiste automatisch angesaugt) und befördert diese Kiste dann in den Raum, auf den ein Pfeil auf dem Boden zeigt (oberer Durchgang. Habt Ihr es richtig gemacht, so wird die Kiste eine Etage höher gefahren). Geht dann zu Eurer Kiste nach oben und lasst sie von einem schlafenden Arbeiter nördlich von der Kiste für eine Gebühr von 102 Kashes zum Empfangsschalter bringen. Lauft nun zum Eingang zurück (über denselben Weg, den Ihr gekommen seid - vergesst nicht, die Aufzüge zu benutzen) und nehmt aus der nun offenen Kiste Euer **Protopack** heraus. Fliegt nun mit Eurem Dino-Fly zur Wüsteninsel.

Wüsteninsel

Begeht Euch nun zur Hafenanlegestelle und lauft dort durch den schmalen Durchgang zwischen dem Bergmassiv und den Kisten (hier befinden sich außerdem zwei Garagen) zum südlichen Strand, an dem Ihr eine hängende Glocke findet. Läutet daran und eine Wasserschildkröte wird im Wasser erscheinen, auf die Ihr hinauf springen müsst, damit sie Euch zu einer geheimen Höhle bringt. In der Höhle angekommen springt Ihr Richtung Norden auf den Boden und lauft dort weiter bis Ihr an eine große Grube mit vielen Stacheln stoßt. Benutzt nun Euer Protopack (String-Taste gedrückt halten um das Protopack auszuwählen, danach mit den Pfeiltasten nach oben oder nach unten lenken), um die Grube zu überwinden. Am anderen Ende werdet Ihr auch schon an eine Riesenschnecke gelangen, die Ihr anklicken müsst, um die **Leuchtperle** zu erhalten. Kehrt nun auf der Wasserschildkröte zur Wüsteninsel zurück (beachtet auch hier nun die Alien und Tretminen, die Euch bei Betreten Leben abziehen) und stattet dort dem Magier-Rektor in der Magieschule erneut einen Besuch ab. Nach dem Gespräch mit dem Mann müsst Ihr wieder mit Hilfe des Dyno-Flys zur Zitadelleninsel zurück fliegen.

Zitadelleninsel

Lauft hier wieder zum Haus Eures Nachbarn. Nachdem Ihr mit diesem gesprochen habt, müsst am Schreibtisch die Karte anschauen, damit sie von der Zauberkreide abgezeichnet wird. Nun geht es weiter zum Zelt des Wettermagiers (ganz im Nordwesten der Insel). Im Innern werft Ihr die Leuchtperle in den Kochtopf mit grüner Flüssigkeit (in der nordwestlichen Ecke) und Ihr werdet dafür den **Blitzzauber** erhalten (beim Anwenden werden alle Gegner im Bildschirm vernichtet, jedoch benötigt der Zauberspruch den vollen Zauberpunktbalken, um angewendet werden zu können). Nun müsst Ihr den Hebel in der südwestlichen Ecke betätigen, um das Gitter an der westlichen Wand zu öffnen. Anschließend kriecht Ihr dort hindurch. Ihr werdet in ein unterirdisches Gebiet gelangen, das den Namen Blumenstraße trägt (lest dazu die Schilder). Ihr müsst hier erst einmal auf dem südlichen Weg nach Osten bis zu einem Schalter gelangen und diesen betätigen (springt über den kleinen Abgrund einfach drüber). Anschließend müsst Ihr auf die Holzbretter springen (oder mit dem ProtoPack rauffliegen), auf ihnen weiter bis zur Nische, die sich in der mittleren Nordwand befindet und dort hinüberspringen. Bewegt Euch dort in der Ecke etwas herum, um einen **Schlüssel** zu finden, mit dem Ihr die Tür an der Westwand öffnen könnt, hinter der sich eine Truhe befindet, die Eure Magiereserven wieder vollständig auffüllt. Ihr müsst nun an einem der Fahrstühle dieses Gebietes (in der Nordwest- oder Nordostecke) hochfahren (geht dazu im Normalmodus auf eine der Plattformen und betätigt die Leertaste), um wieder zur Oberwelt von Twinsun zu gelangen.

Geht nun weiter zu Lucs Bar (im Zentrum des Dorfes) und besorgt Euch hinter der Theke am stehenden Faß den **Schlüssel** für die rote Tür zum Lagerraum (dazu einfach das Faß untersuchen) im Nordosten der Bar. Dort lauft Ihr bis zum Ende durch und springt in die Öffnung (etwa in der Mitte des Raumes), die von einigen Fässern im Südosten etwas verdeckt wird (Hinweis: vergewissert Euch, daß Ihr volle Zauberenergie habt!). Ihr werdet Euch wieder in dem Gebiet Blumenstraße auf der Mittelinsel wiederfinden, wo Ihr südlich von Eurem Standpunkt aus den Pyramidenschlüssel auf das kleine seltsame goldene Podest legt. Es wird daraufhin eine Wand in der Nähe von Euch aufgehen, die in ein Nebenzimmer führt. Dort werdet Ihr eine große Kugel vorfinden, die Ihr mittels des Blitzzaubers (diesen einfach aussprechen) öffnen müsst. Daraufhin werdet Ihr die **Kugel von Sendell** bekommen und die Stufe des Roten Balls erreichen, die Euch mehr Zauberenergie zu Verfügung stellt. Nachdem Ihr den Raum verlassen habt, wird Baldino Euch anfunken und Euch den Standpunkt der Alienbasis mitteilen. Fliegt nun letztendlich zurück zur Wüsteninsel (verlasst diesen unterirdischen Abschnitt wieder über einen der Aufzüge und sucht im Freien Euren Dyno auf).

Wüsteninsel

Tip: Falls Ihr das Spiel etwas einfacher durchspielen wollt, könnt Ihr Euch nun mit Eurem ProtoPack zur Insel im Nordwesten aufmachen, um dort den Schutzzauber in einer Höhle zu finden (die Höhle beherbergt einige gemeine Fallen und einen sehr starken Gegner. Den Säurefluß müsst Ihr mit dem Protopack überfliegen, bis Ihr in einem kleinen Höhlenabschnitt landet. Hier müsst Ihr dann zwei Kisten so übereinander stellen, daß Ihr den kleinen Durchgang im oberen Teil auf der rechten Seite erreichen könnt). Es ist jedoch nicht wichtig, ob Ihr den Zauberspruch besitzt oder nicht, da er nichts am Spielablauf ändert. Der Spruch schützt Euch lediglich gegen Lavabälle und einige Fallen.

Macht Euch nun auf den Weg zum Bü-Tempel (besucht dazu zuerst den Temple Park (mit der Luftballonbude) im Nordwesten der Insel und findet dort am hinteren Ende des Parks im Felsen einen Eingang (hinter den Luftballons), den Ihr durchquert) und besucht dort die unterirdische Mine. Dort angekommen müsst Ihr erst einmal nach Osten über eine Brücke durchlaufen und trifft dort auf ein paar Schienen. Beachtet, daß hier ein kleiner Wagen auf den Schienen entlang fährt. Eure Aufgabe wird es nun sein, diesen Wagen über verschiedene Weichen vor eine Kiste zu lenken, in der sich ein Schlüssel befindet. Bevor Ihr also auf eben diesen Wagen springt und Euch zu besagter Truhe fahren lasst, stellt zuerst einmal die entsprechenden Weichen (diese zeigen durch Pfeile die Fahrtrichtung an). Die dunklen Türen könnt Ihr durchqueren und dahinter die passenden Weichen mit Hilfe des magischen Balles umstellen. Stellt die ersten beiden Weichen nach unten und geht durch die Tür in den nächsten Abschnitt (beachtet, daß der Wagen die Türen nur durchquert, wenn Ihr auf dem Wagen steht!). Die nächsten beiden Weichen lasst unberührt und geht stattdessen weiter nach Norden durch die Tür in den nächsten Abschnitt. Die nächste Weiche stellt nach links, so daß der Wagen nach unten in den Tunnel fährt. Geht dann ebenfalls in den unteren Bereich und stellt die nächste Weiche nach links. Die nächste Weiche stellt nach unten und die letzte lasst unberührt. Sucht nun den Schienenwagen auf und springt auf eben diesen. Ihr fahrt so in einen kleinen Bereich (beachtet, daß sich die Weichen unter Umständen wieder verstellt haben - wiederholt dann die oben beschriebenen Einstellungen), in dem sich 2 Feuerspucker und eine Truhe auf einer höher gelegenen Ebene befinden. Zu dieser Truhe müßt Ihr dann mit Hilfe des Wagens springen und Euch dort einen **Schlüssel** heraus holen (achtet auf die Feuerbälle). Befindet sich dieser in Eurem Gepäck, könnt Ihr damit die Tür im Osten dieses Raumes öffnen.

Folgt dann unserem Plan, um ans andere Ende zu gelangen (im nächsten Abschnitt von einem Tisch im unteren Teil einen **Schlüssel** aufnehmen und damit die Tür nach Westen öffnen. Dann einen Soldat umschlagen, um einen weiteren **Schlüssel** zu erlangen. Damit die nächste Tür zu einem Aufzug öffnen und mit diesem nach oben fahren (im Fahrstuhl im Normalmodus springen). Oben angekommen über die Strombrücke schweben (mit dem Protopack) und im letzten Raum den Soldaten töten, um an dessen **Schlüssel** zu gelangen. Mit diesem Schlüssel ist die orange Kugel in der rechten oberen Ecke zu öffnen und eine **Routenscheibe** zu entnehmen - nun geht zurück zum Raumschiff und betretet dieses.

Im Raumschiff angekommen setzt Ihr wie gewohnt die Routenscheibe in das Terminal oberhalb der Leiter ein und Ihr werdet nun auf den Smaragd-Mond fliegen.

Smaragd-Mond

Nach der Landung werdet Ihr vom Mondstützpunkt angefunkelt und aufgefordert, das geheime Codewort durchzusagen. Antwortet mit: "Der Code lautet Operation GREEN MOON", und Ihr werdet ohne Probleme am geheimen Stützpunkt landen dürfen. Nach der Landung müsst Ihr zunächst eine Etage tiefer in der nordwestlichen Ecke in einen Raumanzug steigen (hier hat sich eine Nische geöffnet), um auf der Mondoberfläche frei herumlaufen zu können (in dem Anzug werdet Ihr auch nicht als ein Fremder angesehen). Geht nun im Raumanzug aus dem Raumschiff in Richtung Osten zum Empfangsgebäude (über der betreffenden Tür befindet sich eine Raute). Drinnen angekommen müsst Ihr Euch zunächst in die kleine, blaue Kammer rechts stellen, damit sich die Tür zum Kontrollzentrum öffnet und die Aussentür schließt. Ihr werdet aus dem Raumanzug steigen und durch die offene Tür im Osten an drei Kontrollpulte kommen, die

mit den Zeichen: Kreis, Dreieck und Viereck versehen sind. Betätigt all diese drei Terminals (sie werden dann grün aufleuchten) und guckt anschließend die Karte an der Nordwand an (hellblaue Kugel). Es handelt sich hierbei um einen Lageplan des Mondstützpunktes, der von Eurer magischen Kreide sofort abgezeichnet wird. Verlasst nun das Kontrollzentrum wieder und steigt in der kleinen blauen Kammer in Euren Raumanzug. Außerhalb des Gebäudes betretet Ihr nun das Hauptgebäude durch den Eingang im Westen (über der Tür ist ein Quadrat zu erkennen). Innerhalb des Gebäudes bewegt Ihr Euch wieder in eine kleine blaue Kammer, um die Tür nach Westen hin zu öffnen und den Raumanzug zu verlassen.

1. Raum: Lauft den Gang nach Südwesten hinunter und dreht an dem großen Drehrad, um die Tür nördlich von hier zu öffnen. Lauft dann durch die geöffnete Tür Richtung Norden die Treppen hinauf und legt dort den roten Schalter westlich (links) von der Treppe um. Lauft anschließend wieder aus der mit dem Drehrad geöffneten Tür im Südosten zurück und begeben Euch nun durch die offene Tür im Süden in Raum 2.

2. Raum: Lauft hier gleich durch den schmalen, linken Gang in Richtung Westen.

3. Raum: Tötet hier den Soldaten, um an den **Gefängnischlüssel** zu gelangen.

Lauft anschließend den Gang weiter geradeaus und am Ende nach rechts oben und Ihr werdet schließlich zur Gefängniszelle von Baldino gelangen. Nach dem freudigen Wiedersehen werden Baldino und ein Rebell Richtung Ausgang rennen. Folgt ihnen zuerst nach Süden hin und dreht dort am Drehrad links, um die Tür am anderen Ende des Ganges zu öffnen. Lauft anschließend weiter in den 2. Raum zurück.

2. Raum: Hier wird der Alienrebell von Baldino erschossen, der Euch noch vor dem Tode auffordert, nach der Insel CX zu suchen. Weiter geht es dann nach Norden in den 1. Raum.

1. Raum: Dreht hier unter Umständen wieder am Drehrad (sollte die Tür bereits offen sein, nicht drehen) und lauft erneut durch die geöffnete Tür nach Norden über die Treppe, um nochmals den roten Schalter an der Wand zu betätigen. Daraufhin wird die Tür im unteren Teil an der Westwand geöffnet (vor der Baldino auf Euch wartet), durch die Ihr fliehen müsst.

4. Raum: Betretet hier die blaue Kammer, um in den Raumanzug zu steigen und die Tür zum Ausgang zu öffnen.

Draußen angekommen (links) werdet Ihr nun mit Baldino zum Planeten Zeelich fliegen.

Otringal

Nach der Bruchlandung müsst Ihr Euch nun auf den Weg machen, um etwas GazoGam (Antriebsstoff) für Baldino zu besorgen. Lauft hier zunächst erst einmal nach Süden und springt über die kleinen Felsplattformen Richtung Osten zur Festinsel. Auf dem Weg wird Euch eine Seeschlange begegnen, die nach Euch schnappen wird. Lauft bzw. springt hierbei entweder schnell an Ihr vorbei oder beseitigt sie einfach mit Eurem Magischen Ball. Lauft nun auf dem Festland wieder einmal durch den Hundeplatz (benutzt dazu das Loch im Zaun) und anschließend durch das große Tor im Norden zum Stadtzentrum (Ihr landet vorerst in einem Gebäude, dem Ihr folgt. An einer Wand im Norden bringen Euch verschiedene Aufzugsplattformen in eine höher gelegene Ebene. Folgt dort dem Weg nach rechts oben und verlasst das Gebäude durch die Tür in der Nordostecke). Auf der westlichen Seite des Stadtzentrums kommt Ihr zu einem Tankwart (der Typ steht herum, hat eine Mütze auf), der Euch zur Raffinerie schickt, da er kein GazoGem mehr vorrätig hat. Da Ihr nun knapp bei Kasse seid, solltet Ihr in den Mülleimern nach etwas Zahlbarem suchen (das Zahlungsmittel nennt sich hier Zlitos). Mit dem nötigen Kleingeld solltet Ihr nun das Kasino nördlich der Tankstelle besuchen (der Eintritt kostet 5 Zlitos) und an den Spielautomaten Euer Glück versuchen (Hinweis: Am Einarmigen Banditen werdet Ihr möglicherweise nach einigen Siegen einen **Schlüssel** gewinnen, mit dem Ihr durch die goldene Tür im Westen gehen könnt; dahinter jedoch befinden sich zwei Rausschmeißer, die Euer Bares wegnehmen und Euch anschließend vor die Tür werfen). Nachdem Ihr nun also über 100 Zlitos beisammen habt, solltet Ihr den Ballon-Taxifahrer an der Anlegestelle westlich vom Stadtzentrum aufsuchen (hinter dem Casino führt ein Weg nach unten), um Euch von ihm für 100 Zlitos auf die Insel CX bringen zu lassen (steigt dazu in den Ballon).

Insel der Feste

Nachdem sich herausgestellt hat, daß der Taxifahrer Euch auf eine falsche Insel gebracht hat, lauft Ihr hier zunächst Richtung Osten den Bergpfad hinauf und befragt den verletzten Bürger (rechts neben dem kleinen Gebäude) nach der Insel CX. Diese Person wird Euch daraufhin mitteilen, daß er bereits dort gewesen und mit schweren Verletzungen wieder heimgekehrt ist. Nachdem er Euch dann den Aufenthaltsort des Kontaktmannes Rick verraten hat, verlasst Ihr die Insel wieder an der Anlegestelle mit dem Hover-Taxi (Mann ansprechen, bezahlen und einsteigen) in Richtung Otringal.

Otringal

Östlich von der Hafenanlegestelle begeben sich nun in Ricks Cafe (geht in das Gebäude hinein), in dem Ihr Euch zunächst an den drei Bodyguards (große Typen in gestreiften Hemden) vergreift, um an den **Eingangsschlüssel** für die Tür im Nordosten der Bar zu gelangen (einer der Rausschmeisser besitzt den Schlüssel). Hinter dieser Tür werdet Ihr nun in Ricks Büro gelangen, der Euch nicht persönlich weiterhelfen kann, aber den Standpunkt von dem Chef Johnny Rocket verrät, der Euch auf jeden Fall weiterhelfen wird. Begeben sich nun zur Hafenanlegestelle im Westen (dort, wo Ihr gelandet seid) und nehmt das Hover-Taxi, um zur Insel der Bifiden zu fliegen.

Insel der Bifiden

Geht zunächst in das Gebäude (Schatzgräberladen) gleich westlich von der Taxihaltestelle und kauft Euch dort eine **Hacke** für 20 Zlitos (unter Umständen müßt Ihr den Laden öfters betreten, da es hier auch noch Lebenspunkte zu kaufen gibt. Stellt Euch vor die Hacke hin (rechte Ecke) und betätigt die Leertaste). Verlasst den Laden anschließend wieder und begeben sich in Richtung Südosten zu dem Haus des Bürgermeisters (rechte, untere Ecke). Bevor Ihr aber dort eintretet, solltet Ihr die kleine Hütte östlich von dem Bürgermeisterhaus durchsuchen (rechts neben dem Eingang ins Bürgermeisterhaus steht eine kleine Hütte. Vor diese einfach stellen (Eingang) und die Leertaste betätigen), um den **Schlüssel des Bürgermeisters** der Bifiden zu finden (folgt Ihr der kleinen mechanischen Eule, führt Euch auch diese zu der kleinen Hütte). Anschließend öffnet Ihr damit den Tresor an der Westwand im Hause des Bürgermeisters (sieht aus wie ein Glasfenster) und Ihr werdet darin eine **Notiz des Bürgermeisters** finden, die Euch den Weg zum versteckten Schlüsselfragment in Form eines Rätsels beschreibt. Begeben sich also nach dem Lesen der Notiz zu dieser beschriebenen Stelle (stellt Euch dazu an die grüne Palme, die am westlichen Ende des Dorfes am Strand vor dem Wasser steht und geht von dort aus einige Schritte an der Südküste entlang - also nach oben auf das zweite kleine Rasenstück) und benutzt dort Eure Hacke. Wenn Ihr nun an der richtigen Stelle steht, werdet Ihr das **Schlüsselfragment** der Bifiden finden.

Eure jetzige Aufgabe auf dieser Insel wird es nun sein, an das GazoGem in der Raffinerie zu gelangen. Geht zunächst erst mal zur Umzäunung des Raffineriegebietes im Nordwesten zu einigen Rohrleitungen, die aus dem Boden ragen. Springt dort auf das niedrige Rohr hinauf und anschließend über die eingedrückte Stelle im Zaun, um auf diesem Weg in das Raffineriegebiet zu kommen. Ihr werdet zunächst vor einem Gebäude stehen, dessen Eingang sich auf der gegenüber liegenden Seite befindet - betretet das Gebäude.

GazoGem Raffinerie

Hinweis: In der Raffinerie befinden sich Rohre, die heißen Dampf ausstoßen und Euch verletzen. Einige von ihnen lassen sich dank mancher Drehräder ausschalten.

Raum 1: Nachdem Ihr im Raffineriegebäude angekommen seid, müsst Ihr zunächst den Mechaniker im Norden auf der unzugänglichen Plattform töten (am besten mit dem Magischen Ball oder dem Blasrohr). Anschließend dreht Ihr an den Drehrädern links und rechts vom Eingang aus gesehen. Springt nun nach Osten mit Anlauf über die Plattformen zur Ostseite. Fahrt dann auf der Fahrstuhlplattform hoch zum Soldaten und tötet diesen (am besten mit dem Magischen Ball). Dreht anschließend nach dem Kampf am Kreuzrad neben dem verstorbenen Soldaten. Nehmt schließlich den **Schlüssel** für den Ausgang im Südosten aus der roten Schlüsselbox (an der Wand in der unteren Ebene) im Nordosten.

Raum 2: Nach dem Betreten des Raumes betätigt Ihr zunächst die 2 Drehräder links und rechts vom Eingang. (Hinweis: Südlich vom Eingang auf der tieferen Plattform befindet sich eine geheime Nische in einen Raum mit Lebens-, Magiepunkten und einem Kleeblatt.) Lauft nun zum Fahrstuhl im Nordosten (links neben dem Metallkasten), fahrt darauf auf die Plattform hinauf und dreht dort am Kreuzrad rechts neben der Tür. Anschließend müsst Ihr von hier aus mit Anlauf auf die große silberne Plattform im Süden springen (vorsicht, daß Ihr dort nicht in die Wasserbecken hinein fallt). Lauft anschließend von dort aus auf dem südöstlichen Weg nach Norden (auf den roten Röhren) über die kleinen, metallenen Kisten, die eine Treppe bilden (springt auf ihnen im richtigen Moment schnell nach oben, da sie heißen Dampf versprühen) zu der Schlüsselbox. Nehmt dort den **Schlüssel** heraus und springt über die Rohre westlich von Euch zum Ausgang.

Raum 3: Überwältigt zunächst den Soldaten vor Euch um an seinen **Schlüssel** zu kommen. Dreht anschließend am Drehrad links neben der Treppe im unteren Bereich und lauft dann im richtigen Moment die Treppen hinauf (vorbei an den heißen Dampfvolken) zu den 2 Drehräder im Norden, die beide betätigt werden müssen. Paßt nun Euer Timing genau auf die Dampfvolken ab, um auf der sich bewegenden Plattform zum Ausgang im Osten zu gelangen.

Raum 4: Springt zuerst auf die tiefer liegende Plattform vor Euch (vorsicht vor einer heißen Dampfleitung) und betätigt dort die Drehräder auf der linken und der rechten Seite. Springt anschließend auf die Plattform, die nordöstlich an diese Plattform angrenzt. Von dieser Plattform aus müsst Ihr nun den herumlaufenden Mechaniker östlich auf der Treppe erledigen (am besten mit der Laserpistole oder dem Magischen Ball), damit er einen **Schlüssel** hinterlässt. Diesen könnt Ihr dann mit Hilfe des Magischen Balls an Euch nehmen. Schließt damit nun das Tor zum Abschnitt im Südosten auf (untere Ebene), wo sich ein bissiger Hund befindet. Lauft dann achtsam die Treppen hinauf und richtet Euch sofort darauf ein, daß ein versteckter Soldat an der Tür im Osten auf Euch zukommt. Greift ihn an und zieht ihm den **Schlüssel** ab (schließt damit auf keinen Fall die Tür im Osten auf, da Ihr sonst den Raum wieder verlassen müsstet). Schleicht nun im Vorsichtig-Modus die Treppe nach Osten hinauf an der heißen Dampfleitung vorbei. Oben angekommen, dreht Ihr zunächst am Drehrad und öffnet die Tür neben Euch (mit dem Schlüssel vom Soldaten). Im kleinen Raum dahinter findet Ihr in der Ecke im Südosten das **GazoGem** und in der Nordwestecke in der Schlüsselbox den **Schlüssel** für den Ausgang im Osten (geht dazu die Treppe wieder hinunter).

Ihr seid nun auf der anderen Seite des Raffineriegebäudes auf einem Balkon angekommen und müsst nun auf dem Hydranten oder von den Fässern aus vor dem Gebäude wieder über den Zaun springen, um das Raffineriegelände zu verlassen.

Lauft nun mit dem GazoGem zu Baldino, der sich immer noch an der Bruchlandestelle auf der kleinen Insel in Otringal im Südwesten befindet (kehrt hier zuerst zurück zu dem Hover-Taxi und fahrt mit diesem nach Otringal. Dort müßt Ihr wieder über die kleinen Felsplattformen im Südwesten der Insel auf die größere Insel springen). Übergebt Baldino schließlich das Supergemisch und er wird Eier ProtoPack zu einem **SuperJetPack** aufrüsten (Ihr könnt es anlegen, indem Ihr die String-Taste gedrückt haltet und zunächst mit den Pfeil-Tasten nach oben bzw. nach unten lenkt, bis Ihr beim ProtoPack angekommen seid und anschließend nach rechts zum SuperJetPack rüberlenkt und alle Tasten loslasst). Begebt Euch wieder zum Stadtzentrum von Otringal und dort zur Hinterseite des Kasinos (dazu dem Weg rechts des Kasinos folgen), wo Ihr an einen kurzen Steg gelangt, der über einem kleinen Bergfluss steht. Legt nun Euer SuperProtoPack an und gleitet über den schmalen Fluss auf die andere Uferseite (Ihr müßt zuerst nach rechts in Richtung Tür, dann von dort aus auf die andere Seite). Von dort aus müsst Ihr nun am Berg an den Soldaten (MG-Posten) vorbeilaufen und auf den Platz oben auf dem Berg kommen, wo sich das Hotel Imperial befindet (es ist das kleinere Gebäude gegenüber dem bewachten Kaiserpalast mit dem überdachten Eingang).

Hotel Imperial

Am Empfangsschalter werdet Ihr einen Hoteljungen antreffen, den Ihr überwältigen müsst (ein Wachmann wird dazustoßen), um an seinen **Schlüssel** zu gelangen, mit dem Ihr das Kettenschloß im Süden aufzuschließen könnt. Ihr werdet beim Weitergehen an einen Swimmingpool kommen, an dessen nördlichen Ende Johnny Rocket in seinem Liegestuhl liegt. Sprecht ihn an und folgt ihm anschließend in sein Zimmer, um ein geheimes Gespräch mit ihm zu führen. Anschließend wird er Euch einen **Rebellenring** geben, damit Ihr Euch bei den übrigen Rebellen als Verbündeter ausgeben könnt. Nach dem Gespräch solltet Ihr wieder auf dem Weg ins Stadtzentrum zurückkehren, auf dem Ihr auch hierher gekommen seid (mit dem Superpack über den kleinen Fluß fliegen). Besucht nun den Rebellenkontaktmann im Souvenirladen östlich vom Kasino gelegen (kleines Gebäude) und kauft dort erst einmal das **Erinnerungssichtgerät** für 30 Zlitos, mit dem Ihr alle bereits gesehenen Animationssequenzen nochmals anschauen könnt. Zeigt anschließend dem Verkäufer Euren Rebellenring und er wird daraufhin am Bücherregal eine versteckte Passage ins Hinterzimmer für Euch öffnen. Durchquert eben diese Passage und sprecht im Hinterzimmer mit allen Rebellen, um einen Plan auszuarbeiten. Letztendlich werden sie dann mit dem Standpunkt der übrigen Rebellen herausrücken (Aufzug unter die Gaswolke/Dorf der Moskibienos) und Euch den **Pistolaser** von Zarnon anvertrauen, der jedoch momentan nicht betriebsfähig ist, da noch der Steinkristall als Energiequelle fehlt. Nach der ganzen Unterhaltung begeben sich Ihr nun zur Hafenanlegestelle und fahrt zunächst wieder zur Insel der Feste (mit dem Hover-Taxi).

Insel der Feste

Lauft dort nach oben zum Lavasee am Tempel und setzt hier Euer SuperJetPack ein, um über den Feuersee schweben zu können (links neben dem kleinen Gebäude). Hinweis: Sobald Ihr über dem Lavasee seid, werden einige heiße Lavaspritzer aus dem See kommen, die Euch dann ins Schwanken geraten lassen und Ihr daraufhin abstürzen werdet; schwebt daher am besten immer am Lavaufer entlang. Der Lavasee hat nun drei Stellen, an denen die Lava ins Meer abfließt (Lavafall). Schwebt zunächst zum Lavafall, der als nächstes zum Bergfluss am anderen Ende des Lavasees etwas tiefer liegt (der Lavafluss ganz rechts). Versucht dort genau auf einer herumgleitenden Plattform zu landen, die am Lavafall hinabfällt. Genau auf dem Weg in den Wasserfall werdet Ihr an eine kleine Leiter auf der rechten Bergseite kommen, an die Ihr im Sportlich-Modus heranspringt und hochklettert. Ihr werdet daraufhin an einen kleinen Bergsee gelangen, an dessen Fuße ein riesiger grüner Kristall zu finden ist, den Ihr mit der Hacke bearbeitet (überschwebt den Bergsee mit einem Flugpack und achtet im Wasser auf die auftauchende Seeschlange). Als Ergebnis werdet Ihr den **Steinkristall** erhalten, der Euren Pistolaser von Zarnon in einen funktionsfähigen Pistolaser verwandelt.

Fliegt nun einfach mit Hilfe des Superflugpacks über den kleinen See zurück, dann den Lavafall hinab und über das Wasser nach oben zur Anlegestelle. Fahrt jetzt mit dem Taxi weiter zur Insel der Bifiden.

Insel der Bifiden

Begeben sich Ihr hier wieder in das Raffineriegebiet (wie zuvor auf den Rohren über den Zaun springen) und lauft dort in das Durchgangsgebäude im Westen, das zur Hafenanlage im Südwesten der Insel führt.

Durchgangsgebäude

Lauft zuerst zur Mauer im Nordosten und schießt mit Eurem Laser auf die beiden Soldaten auf der anderen Seite (links und rechts). Anschließend könnt Ihr mit Eurem Laser die vier Hebel auf der anderen Seite betätigen (anschiessen). Die Hebel müssen von links nach rechts folgendermaßen angeordnet sein: Oben, unten, oben, unten. Habt Ihr die richtige Kombination gesetzt, so werden sich beide Tore öffnen und Ihr könnt über die Brücke zur anderen Seite und zum Ausgang laufen. Draußen müsst Ihr nun in Richtung Süden zur unteren Hafenanlegestelle laufen und in das Luftschiff steigen (über einen kleinen Steg einfach gegen das Fahrzeug lenken), damit Ihr zum Aufzug unter die Gaswolke gebracht werdet.

Aufzug unter die Gaswolke

Nach der Ankunft auf der Inselplattform werdet Ihr in der Mitte der Insel vor dem Aufzug auf einen großen Söldner des Dark Monk treffen, der Euch angreifen wird. Tip: Stellt Euch in irgendeine Ecke so weit wie möglich von ihm entfernt und schießt mit dem Pistolaser (oder dem Magischen Ball) auf ihn - beachtet, daß der Gegner mit Kisten nach Euch wirft! Habt Ihr ihn schließlich besiegt, wird er einen **Schlüssel** hinterlassen, mit dem Ihr in den Aufzug unter die Gaswolke steigen könnt.

Insel der Bleichlinge

Nachdem Ihr den Aufzug wieder verlassen habt, werdet Ihr Euch zunächst in dem Aufzugsgebäude wiederfinden.

Aufzugsgebäude

Lauft in die Nähe des orangenen Heberollers (Hubwagen) und schaltet den Vorsichtig-Modus ein. Schießt dann mittels des Magischen Balls den Mechaniker im Norden (oberer Abschnitt) ab. Anschließend schießt Ihr mit dem Magischen Ball auf die beiden roten Schalter im Norden, um die beiden Lichtschranken nach Osten hin zu öffnen und durch den Ausgang ganz rechts zu laufen.

Außerhalb des Gebäudes lauft Ihr nach Süden und lauft dort durch den Eingang im Osten in die Bergmine hinein (Soldaten stehen dort. Ihr findet ein höheres Holzgerüst. Von diesem aus gesehen müßt Ihr nach Westen einem schmalen Bergpfad folgen - so landet Ihr in der Mine).

Bergmine

In der Bergmine gilt es nach herumliegenden Juwelen zu suchen, die Ihr später als Zahlungsmittel für einen Fährmann benötigt. Ferner findet Ihr hier auch das Schlüsselfragment der Bleichlinge und den Bleichlinghandschuh (folgt unserem Plan und nehmt Euch vor der herumfliegenden Lava in acht! Ihr könnt jederzeit die Lava mit Hilfe des Protopacks überqueren). Folgt im Innern der Mine zuerst den Schienen bis zum Ende und findet im dortigen Abschnitt ein **Juwel** und ein **Kleeblatt**. Kehrt nun in den Anfangsbereich zurück und steigt dort die Leitern hinab. Sucht dort die Inseln nach Juwelen ab und durchquert dann im Westen den Höhlendurchgang. Folgt dort dem Weg (im Südwesten dieses Abschnittes liegt auf einem kleinen Landstück hinter der Lava der **Bleichlinghandschuh**) und trifft auf einen Wächter, den Ihr töten müsst. Er hinterlässt einen **Schlüssel**, mit dem Ihr die Tür in den nördlichen Raum öffnen könnt. Betretet diesen Raum und findet dort auf einem Podest das nächste **Schlüsselfragment**, das Ihr aufnehmt (achtet darauf, daß danach drei Feinde auf Euch zukommen).

Nachdem Ihr die Mine abgeklappert und durch den Eingang wieder verlassen habt, kommt Ihr nun im Freien über den südlichen Inselweg auf die Westseite der Insel, wo Ihr im Nordwesten in das Cave der Bleichlinge gelangt (folgt dem Pfad auf den oberen Inselteil und durchquert einen grünen Durchgang in den Berg).

Cave der Bleichlinge

Lauft nach Westen bis Ihr auf eine Kreuzung gelangt, an dem sich ein alter Mann mit Krückstock befinden sollte (sucht sonst in der Höhle nach ihm). Wenn Ihr ihn anspricht, so wird er Euch bitten, ein Stück Kuchen für ihn zu besorgen. Lauft daraufhin den Gang nach Süden hinunter und lauft dort (unterhalb der Leiter) in den Raum im Osten. Hier werdet Ihr eine Familie vorfinden, die gerade Ihren Kuchen verspeist. Setzt Euch in diesem Raum an den gedeckten Tisch und nehmt ein Stück **Kuchen** mit (Normal-Modus + Leertaste am oberen, rechten Stuhl betätigen). Daraufhin werdet Ihr von der Familie zum Kuchenessen eingeladen und bekommt außerdem ein Stück Glühwürmchenkuchen zu essen... Nachdem Ihr wieder zu Euch gekommen seid, besucht Ihr wiederum den alten Mann an der Kreuzung und gebt ihm das mitgenommene Kuchenstück. Er wird sich darüber freuen und Euch einen **Schlüssel** zum Tempelraum geben. Lauft an der Kreuzung nun den Gang nach Westen entlang und öffnet mit dem Schlüssel die erste Tür nach Norden hin. Lauft dahinter durch einen kleinen Raum (vorsicht vor der Lava) in den dahinter liegenden Tempelraum. Dort redet Ihr mit Mr. Monk, der Euch zur Hausfrau schickt, die sich im ersten Raum nach Norden hin vom Eingang aus befindet (an der Kreuzung mit dem alten Mann einfach nach

rechts gehen und dort den oberen Raum betreten). Wenn Ihr mit der Frau spricht, so wird sie Euch das **Lied des Fährmanns** beibringen, mit dem Ihr diesen herbeirufen könnt.

Verlasst den Cave nun wieder nach Osten (rechts) und begeben Euch in den Musiktempel im Südwesten der Insel (dazu müßt Ihr eine kleine Steinbrücke überqueren und die kleine, überdachte Plattform aufsuchen). Wählt im Tempel stehend in Eurem Inventar das Lied des Fährmanns aus, um diesen herbeizurufen. Nachdem der Bootsmann gekommen ist und Ihr in sein Boot eingestiegen seid (vorher ist der Fährmann anzusprechen), müsst Ihr eine Gebühr von 4 Juwelen bezahlen, um auf die Insel der Moskibienos gebracht zu werden.

Insel der Moskibienos

Ihr werdet vom Fährmann auf einer kleinen Sandbank abgesetzt, von der aus Ihr in Richtung Norden über verschiedene Plattformen zum Festland springen müsst. Am Strand werdet Ihr ein **Juwel** auf den Steinen liegend finden und ein weiteres zwischen den Pflanzen im Norden. Nebenbei wird Euch sicherlich ein herumfliegender Moskibieno (Riesenfliege) aufgefallen sein, den Ihr ansprechen müsst. Sagt ihm: "Ich muss mit Eurer Königin sprechen", und der Moskibieno wird Euch zum Palast der Insel bringen. Die Königin wird nach einem Gespräch mit Euch einen Beweis verlangen, daß Ihr ein Verbündeter der Rebellengruppe seid. Zeigt Ihr einfach den Rebellenring, um sie kurzzeitig zu überzeugen. Anschließend müsst Ihr Euch noch einem Wahrheitstest unterziehen, um die Königin wirklich zu überzeugen.

Wahrheitstest

Ihr werdet in eine viereckige kleine Arena gebracht, in der sich viele Löcher befinden, aus denen mehrere Kugeln herausrollen und Euch verletzen. Schaltet nun in den Aggressiv-Modus und versucht solange die rollenden Kugeln zu zerstören, bis eine der kaputten Kugeln einen **Schlüssel** offenbart. Habt Ihr es geschafft, so müsst Ihr mit diesem Schlüssel die Tür im Nordwesten öffnen (mittlere Tür) und Ihr werdet dort eine **Blasrohrpistole** finden, die eine verbesserte Version Eures Blasrohres darstellt. Lauft nun über die Treppe zu der Königin im Westen und sie wird Euch zum bestandenen Test gratulieren. Anschließend wird ein Bote zur Königin eilen und Alarm geben, daß die Soldaten des Kaisers den Palast angreifen. Lauft nun zunächst durch den Tunnelgang im Westen aus der Arena hinaus und Ihr werdet Euch im Thronsaal wiederfinden, in den die Soldaten (orange Wesen) schon vorgedrungen sind. Kämpft Euch nun ganz nach Süden durch (geht in einen anderen Raum und klettert dort über Stufen auf höher liegende Plattformen - springt von diesen auf der anderen Seite auch wieder runter), bis Ihr an ein weißes Loch kommt, an dem ein rotes Seil hängt (das ist der Ausgang). Geht hier noch nicht hinunter, sondern begeben Euch zuerst nach Westen durch den Ausgang (helles Loch in der Wand). Lauft im Freien den Bergpfad entlang und tötet auf dem Weg den Soldaten, der etwas höher auf dem Berg steht, um an ein **Juwel** zu kommen. Anschließend geht es weiter bis zur Holzbrücke, an der Ihr auf dem Boden neben einem Pfeiler ein weiteres **Juwelenstück** findet. Geht nun die Brücke hinüber und betretet auf der anderen Seite den Bergdurchgang zur Bergspitze.

Im Bergdurchgang (beachtet, daß Ihr auch hier wieder auf die Plattformen steigen könnt) werdet Ihr eine kleine Spinne sehen, die Ihr im Normal-Modus immer wieder mit der Leertaste anklicken könnt, damit sie Kleeblätter ausspuckt (haltet dazu ein wenig Abstand zu dem Biest). Im Nordwesten des Durchganges werdet Ihr Euch auf eine Fahrstuhlplattform stellen und im Normal-Modus die Leertaste drücken müssen, um auf die Bergspitze zu gelangen. Oben angekommen, müsst Ihr zunächst im Rundgang geradeaus weiter laufen, bis Ihr an einer Treppe an der Wand auf die Bergarena klettern könnt. Oben werdet Ihr ein herumfliegendes Walross sehen, das Ihr zunächst provozieren müsst (nah herankommen oder mit dem Pistolaser darauf schießen), damit es Euch mit seinen Feuerbällen angreift. Da keine Eurer Waffen stark genug für dieses Wesen ist, müsst Ihr mit Eurem Bleichlinghandschuh die Feuerbälle des Walrosses zu ihm zurückschleudern (Bleichlinghandschuh im Inventar auswählen und mit der Alt-Taste die Feuerbälle im richtigen Augenblick abwehren). Habt Ihr das Ungeheuer schließlich auf diesem Wege bezwungen, so wird es einen **Schlüssel** hinterlassen, mit dem Ihr die Truhe in der Nähe der Treppe nach unten auf dem

Rundgang öffnen könnt. Darin befindet sich nämlich das **Schlüsselfragment** der Moskibienos. Lauft nun wieder zum Palast zurück und geht dort im Südosten in die weiße Öffnung im Boden, die zum Ausgang führt (Loch mit dem roten Seil darin). Draußen angekommen müsst Ihr Euch nun auf den Fährmannrufplatz im Süden stellen (braune Plattform am Strand im Südwesten) und das Lied des Fährmanns singen (Lied des Fährmanns im Inventar auswählen). Lasst Euch dann von ihm (zuerst müßt Ihr wieder über die beiden kleineren Felsen zum Boot springen und dort den Fährmann ansprechen) für 4 Juwelen auf die Vulkaninsel (unter der Insel der Feste) bringen.

Unter der Insel der Feste (Vulkaninsel)

Lauft hier gelandet zuerst nach Osten und hebt dort ein **Juwel** auf (vorsicht vor den Feuerbällen). Begeht Euch dann wieder zum Anfangspunkt und schaltet dort Euer SuperJetPack an. Schwebt nun damit nach Osten auf dem Lavafluss (zwischen den Stangen hindurch) zwischen den beiden Inselhälften bis Ihr Euch auf einen schmalen Weg hoch auf die untere Inselhälfte zu bewegen könnt (dieser ist ebenfalls von zwei Stangen umzäunt - vorsicht auf dem Weg vor der herumfliegenden Lava). An der Westküste findet Ihr nun ein weiteres **Juwelenstück**. Schwebt dann den Weg wieder hinunter und bewegt Euch vorsichtig mit dem SuperJetPack ostwärts bis zu einem Steg, der auf die nördliche Inselhälfte führt. Vor dem Steg angekommen müsst Ihr zuerst schnell auf einer kleinen Plattform in der Lava landen und im Sportlich-Modus von dort aus auf die Insel hochspringen. Dort werdet Ihr noch 3 weitere **Juwelenstücke** finden. Stellt Euch nun an die Ostklippe, die an den Lavafall grenzt und springt dort vom Abgrund aus auf die Plattform mitten in der Lava hinunter (wechselt die Perspektive, um Euch von oben aus sehen zu können). Schwebt von dieser Plattform aus nun weiter ostwärts mit dem SuperJetPack zu dem kleinen Steg am Berghang, der auf die Ostinsel führt. Lauft hier angekommen dann in den Vulkaneingang im Norden (Loch im Berg) und Ihr werdet Euch im geheimen Rebellenversteck wiederfinden. Hier werdet Ihr von den Rebellen erfahren, daß die Königin in der Building Company auf der Insel der Bleichlinge gefangen gehalten wird. Nebenbei werdet Ihr in dieser Höhle auch noch an einen **Kleeblattcontainer** und ein **Juwel** kommen. Verlasst das Versteck wieder und lauft zum Süden der Insel. Dort müsst Ihr nun in Richtung Westen auf den Inselplattformen zurück zum Fährmannrufplatz gelangen (schwebt unter Umständen mit dem ProtoPack). Singt das Lied des Fährmanns und lasst Euch zurück zur Insel der Bleichlinge bringen.

Insel der Bleichlinge

Begeht Euch hier angekommen nochmals in die Mine und geht dort im Anfangsbereich soweit nach unten (Süden), bis Ihr auf ein paar Förderbänder landet. Fahrt auf diesen zum Ende durch und springt dann auf eine Plattform, die nach oben führt. Am oberen Ende springt Ihr durch die Öffnung in den angrenzenden Raum nach Westen. Dort schaltet Ihr den Gegner aus und kümmert Euch um die beiden Hebel. Diese müssen nun so eingestellt werden (links oben und rechts unten), daß die Kisten nicht mehr verschlossen werden. Ist dies der Fall springt in eine der Kisten hinein und fährt mit dieser in den nächsten Raum. Dort springt Ihr wieder aus der Kiste heraus. Ihr befindet Euch nun auf den hohen Kisten im Innern des Lagerhauses. Springt dort über die flache Kiste auf die höher gelegene und von dort aus weiter an die Leiter an der linken Wand. Steigt dann die Leiter nach oben und landet so auf dem Dach des Lagerhauses. Springt von dort aus auf das Dach des gegenüber befindlichen Gebäudes (Building Company). Hüpf hier schließlich in das Loch im Dach, um so in das Innere des Gebäudes zu gelangen.

Building Company

Ihr werdet Euch nun in der Gefängniszelle wiederfinden, in der sich die Königin der Moskibienos mit einigen Rebellen befindet. Sprecht mit der königlichen Hoheit und Ihr werdet von Ihr den **Schlüssel** für den Eingang zur Insel CX bekommen. Stellt Euch nun an die Gefängnismauer im Süden und werft mit Eurem Magischen Ball die 2 Wächter ab. Anschließend müsst Ihr mit dem Magischen Ball den metallenen Hebel an der Westwand abwerfen, um die Zellentür zu öffnen (dazu müßt Ihr Euch genau plazieren). Lauft nun durch das Gebäude und sucht den Ausgang, der sich im Süden befindet.

Außerhalb des Gebäudes lauft Ihr wiederum zum Fährmannrufplatz (auf dem südwestlichen Zipfel), bei dem sich nördlich eine verletzte Frau befindet. Lauft zu ihr hin, heilt sie mit Hilfe der blauen Tritonmuschel (String-Taste und nach oben bzw. nach unten lenken) und sie wird Euch ein **Juwelenstück** dafür schenken. Ruft nun den Fährmann herbei und lasst Euch zur Insel der Moskibienos transportieren.

Insel der Moskibienos

Begeht Euch auf dieser Insel nach Norden zum Eingang des Palastes und klettert dort am roten Seil, das von einem Felsen hinabhängt, hinauf (im Normal-Modus die Leertaste drücken). Im Innern des Palastes müsst Ihr nun über die verschiedenen Plattformen ganz nach Norden in den Thronsaal laufen, in dem Euch schon ein Orksöldner und zwei Marines erwarten. Macht einfach kurzen Prozess mit diesen Gegnern, indem Ihr den Blitzzauber anwendet (sofern Ihr volle magische Energie habt). Setzt anschließend den Schlüssel für den Eingang zur Insel CX in den Thron ein und der Durchgang zur Insel wird somit frei (folgt dem Gang und benutzt am Ende den Fahrstuhl).

Insel CX

Hier angekommen seht Ihr Euren Helden von oben. Schiesst die 3 Wächter mit dem Laser ab und findet dann einen **Schlüssel** vor der rechten oberen Tür, die ein Wächter fallen gelassen hat. Mit diesem öffnet Ihr die rechte obere Tür und betretet den dahinter befindlichen Raum. Fliegt dort mit Eurem JetPack über den Gasteich und findet dort an der Nordwand einen Hebel, den Ihr betätigt. Es öffnet sich daraufhin für kurze Zeit die Tür in der Westwand, die Ihr schnell durchschwebt. Wiederum in einem Gang im Freien folgt dem Weg bis zum anderen Ende und klettert dort eine Leiter nach oben. An der Oberfläche nehmt Euch vor anfliegenden Raketen in acht und tötet hier den Soldaten. Dieser verliert einen **Schlüssel**, mit dem Ihr hier die Tür in den kleinen Turm öffnen und durchqueren könnt - so landet Ihr im Hauptgebäude.

Hauptgebäude

Im ersten Raum trifft Ihr auf viele Gegner. Erwehrt Euch dieser und betätigt dann das Drehrad, um damit die Tür auf dem höher gelegenen Abschnitt zu öffnen. Betretet dann den nächsten Raum und rennt dort schnell (die Piraten in diesem Abschnitt lassen sich vorerst noch nicht töten, weicht ihnen also so gut es geht aus!) über die Treppe nach Südwesten. Betätigt dort fix das nächste Drehrad, das die Tür ganz im Südwesten öffnet. Durchquert die Tür und landet im hinteren Abschnitt des ersten Raumes, wo Ihr an der Westwand einen Schlüsselkasten findet, dem Ihr den **Schlüssel** entnehmt. Kehrt nun hier über die verschiedenen Mauern rechts zurück in den Anfangsbereich dieses Raumes (einfach über die Mauern hinüber springen) und öffnet dort nun die verschlossene Tür nach Nordosten. Hinter dieser Tür findet Ihr einen Aufzug, der Euch nach unten zum Kaiser führt (im Normalmodus auf die Fahrstuhlplattform springen). Tötet hier den Mechaniker und schlägt den Kaiser, der im letzten Augenblick aber noch einen Hebel betätigt.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt öffnet Ihr rechts den goldenen Sessel und findet darin einen **Säbel**, mit dem Ihr die Piraten (Husaren) bekämpfen könnt. Nachdem Ihr dann sogleich einen dieser Piraten besiegt habt, fahrt Ihr mit dem Aufzug nach oben und betretet dort den Raum mit den Piraten (Nordwesten). Hier killt nun die beiden Husaren (mit dem Säbel) und findet nach deren Ableben einen **Schlüssel**, mit dem sich die Tür im Nordwesten dieses Raumes öffnen lässt. Im dahinter befindlichen Abschnitt steigt Ihr die Stufen ganz nach oben (Husar), klettert dort die Leiter an der Wand hoch und landet schließlich in einem kleinen Raum. Hier findet Ihr hinter dem nächsten Husaren eine **Routenscheibe**, die Ihr an Euch nehmt. Mit dieser im Gepäck verlasst Ihr nun das Hauptgebäude wieder. Im Freien betretet links das Raumschiff und steigt im Innern die Leiter nach oben. Setzt die Routenscheibe in das passende Terminal ein und landet auf dem nächsten Planeten.

Otringal

Verlasst am Zielort das Raumschiff und tötet im Freien die beiden Wachen mit dem Säbel. Einer der Wachen hinterlässt einen **Schlüssel**, mit dem Ihr das große Tor öffnet und durchquert. Folgt dahinter dem kurzen Weg und durchquert die nächste Tür, die Euch in den Palast führt.

Kaiserpalast

Findet im ersten Raum in der Truhe einen **Schlüssel** und öffnet damit die obere Tür. Im nächsten Raum steht eine weitere Truhe, aus der Ihr Euch den zweiten **Schlüssel** holt. Im dritten Raum erwartet Euch eine Wache, die Ihr mit dem Säbel erledigt. Nehmt nach seinem Tod den **Schlüssel** auf und durchquert die obere Tür. Daraufhin trifft Ihr auf zwei Wachen, die Ihr ebenfalls töten müsst. So findet Ihr nach deren Tod den **Schlüssel**, mit dem Ihr die linke Tür öffnen könnt. Hier nun erwartet Euch wieder die gleiche Prozedur. Öffnet Truhen und killt Gegner, um Schlüssel zu finden - so öffnet Ihr die Türen, die nach links führen. Vom letzten Raum ganz links (hier erwarten Euch drei Gegner. Tötet diese und findet den **Schlüssel**) aus geht es weiter nach rechts oben durch die Doppeltür. In dem dahinter liegenden Raum tötet zuerst drei Husaren und geht dann an die große Steinstatue im Norden heran. Diese erwacht zum Leben und muß ebenfalls getötet werden (am besten erst den Blitzzauber benutzen und dann im aggressiven Modus mit dem Säbel auf das Monster einschlagen). Ist der Feind besiegt findet Ihr einen **Schlüssel**, mit dem Ihr die Truhe öffnen könnt, auf der die Steinstatue stand (ganz im Norden). Öffnet sie also und findet darin das letzte **Schlüsselfragment** und den **Schlüssel** zum Tempel von Dark Monk.

Nachdem Ihr Euch alles angeeignet habt, verlasst den Kaiserpalast wieder auf dem gleichen Weg, den Ihr gekommen seid und sucht im Freien das kleine Gebäude im Süden auf. Betretet eben dieses Gebäude durch den Seiteneingang auf der linken Seite und folgt dem Innern des Gebäudes bis zum anderen Ende. Wieder im Freien geht es weiter zum Steg im Westen (Hafenplatz), wo Ihr den Mann vor dem Hover-Taxi anspricht und Euch auf das Eiland der Feste bringen lässt.

Insel der Feste

Hier angekommen rennt Ihr nach oben zum Lavasee und betretet dort den Tempel des Dark Monk. Im dahinter liegenden Raum tretet an die Lavafontäne inmitten des Raumes heran und benutzt dort den Schlüssel des Dark Monk. Verlasst diesen Raum dann wieder und werdet im Freien automatisch von Dark Monk (FunFrock) angesprochen. Nach dessen Abgang geht rechts um das kleine Gebäude in Richtung Lavasee und bemerkt, daß aus der Lava ein großes Steingebäude aufgestiegen ist. Neben diesem Steingebäude findet Ihr nun ein paar Steinsäulen, über die Ihr auf das Dach des kleinen Gebäudes springen müsst. Sucht Euch dazu die niedrigste Säule aus und geht dahinter auf die Anhöhe. Springt von dort aus auf die niedrige Säule und nun immer auf die nächst höhere Säule, bis Ihr endlich von der letzten aus auf das Dach springen könnt. Von dem Dach aus springt Ihr weiter auf die große Steinhand an der Bergwand und dort weiter in das Loch im Berg.

Tempel von Dark Monk

Im ersten Level ist es Eure Aufgabe, vier Magier zu befreien. Rennt dazu schnell nach links (auf dem Weg dorthin erwarten Euch viele Monster - erledigt diese am besten. Eine dieser Kreaturen schießt mit Raketen auf Euch), wo Ihr an der Westwand vier Monitore vorfindet. Eure Aufgabe hier ist es, diese in einer bestimmten Reihenfolge zu bedienen (1. zweiter von links, 2. ganz links, 3. ganz rechts, 4. zweiter von rechts). Ist dies geschehen, blinkt rechts neben den Magiern ein blaues Licht auf. Betätigt den darunter befindlichen Schalter, worauf die Magier ihre Freiheit wieder erlangen. Nachdem diese ein Gitter aufgesprengt haben, durchquert Ihr dieses und fährt mit dem kleinen Fahrstuhl in die nächste Ebene.

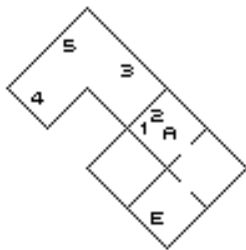
Hier verfolgt Ihr, wie FunFrock einen Käfig voll mit Kindern nach unten fahren lässt. Sobald Ihr wieder handeln könnt, fährt Ihr mit dem Aufzug, auf dem Ihr noch steht ebenfalls ein weiteres Mal nach unten. Dort verlasst das aufgebrochene Gitter und rennt ein Stück rechts nach unten (Süden), wo Ihr in ein Loch springt und somit eine Etage tiefer landet. Hier angekommen rennt schnell nach rechts, folgt dort den Stufen nach unten und findet am anderen Ende einen Raketenwerfer, den Ihr umbringen müßt (eventuell mit

Blitzzauber). Nach seinem Tod hinterlässt dieser einen **Schlüssel**, mit dem Ihr ein Gitter im Westen dieses Levels öffnen könnt. Im dahinter liegenden Abschnitt tötet Ihr zwei auftauchende Elefanten. Nach deren Tod öffnet sich im Westen dieses Abschnittes ein Loch, durch das Ihr in das letzte Level nach unten springen könnt.

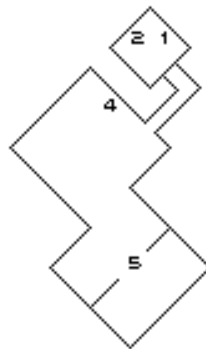
Hier angekommen geht erst die Stufen hinunter und findet dort einen Raketenwerfer, den Ihr tötet. Danach findet Ihr einen **Schlüssel**, mit dem Ihr oberhalb der Stufen auf der rechten Seite ein Gitter öffnen könnt, das Ihr nun durchquert. Rennt dahinter schnell die Treppe hinunter und folgt dem Weg über eine Brücke, der Euch zu FunFrock und zwei Helfer führt. Bringt diese Typen am besten mit einem Blitzzauber um. Schafft Ihr dies nicht, verschanzt Euch von Zeit zu Zeit hinter der großen Winde in der Nordostecke dieses Abschnittes und schlägt im passenden Moment auf FunFrock mit dem Säbel ein. Ist dieser erledigt geht es rechts die Stufen hinab, wo Ihr auf einen zweiten Funfrock trifft - auch dieser ist zu töten. Ist dies endlich geschafft geht wieder nach oben, wo der erste Funfrock war und sucht dort die linke, obere Ecke (an der Felswand vor der Lava) auf - damit hättet Ihr das Spiel endlich überstanden.

Karten

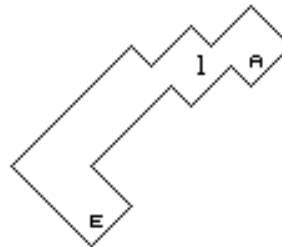
Twinsen's Haus



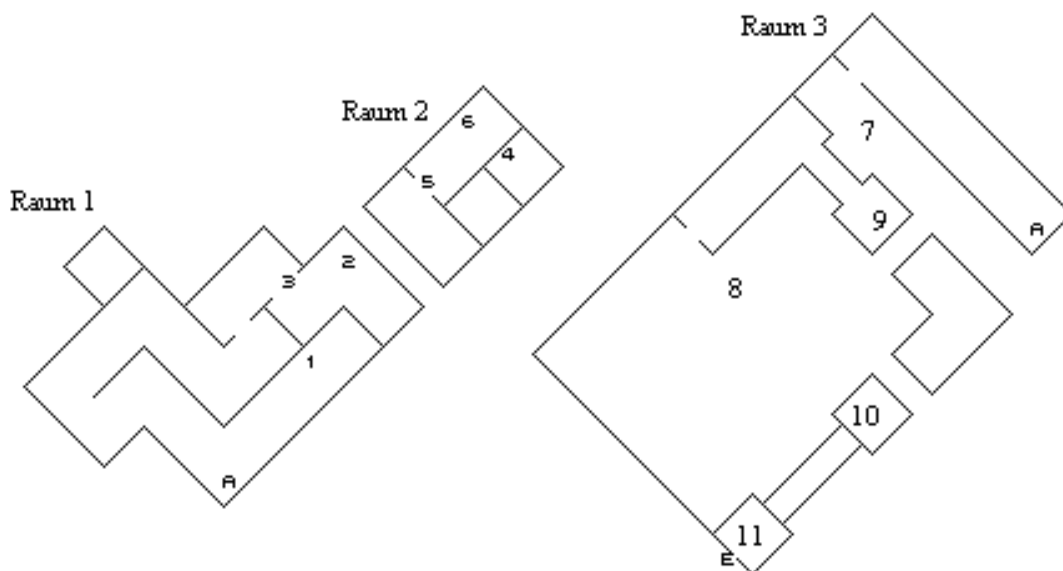
Museum



Höhlendurchgang



Höhle (Mistvieh von Tralü)



Twinsen's Haus

- 1) Schrank nach Schlüssel für Punkt 2 durchsuchen
- 2) Tür
- 3) Twinsen's Magischer Ball
- 4) Drei Wurfpeile
- 5) Holokarte

Museum

- 1) Fenstereinstieg
- 2) Schalterpult (roter Schalter rechts für Punkt 3 und blauer Schalter links für Punkt 4)
- 3) Tür
- 4) Behälter mit Twinsen's Tunika der Ahnen und das Medaillon von Sendell

Höhlendurchgang (Zitadelleninsel)

- 1) Spinne (entweder töten oder schnell vorbeilaufen)

Höhle (Mistvieh von Tralü)

Raum 1:

- 1) Hierher stellen und im Vorsichtig-Modus mit dem Magischen Ball auf Punkt 2 schießen.
- 2) Hebel für Punkt 3
- 3) Gittertor

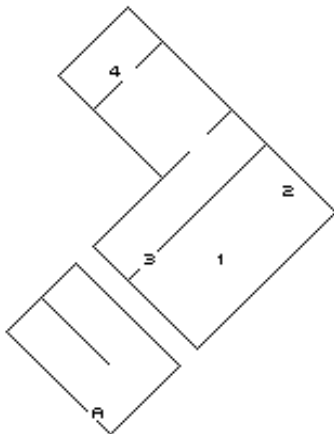
Raum 2:

- 4) Im Vorsichtig-Modus mit dem Magischen Ball auf den Hebel werfen.
- 5) Leiter hinaufklettern (zuerst im Sportlich-Modus heranspringen)
- 6) Joe spricht mit Euch

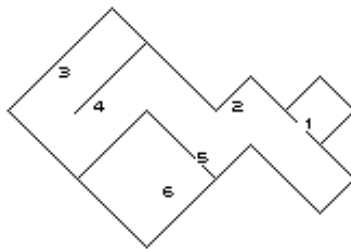
Raum 3:

- 7) Waschbär töten für Schlüssel für Punkt 10
- 8) Waschbär töten für Schlüssel für Punkt 11
- 9) Hier entlang
- 10) Tor
- 11) Tor

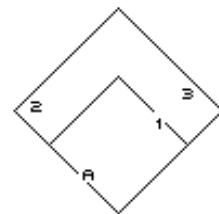
Magieschule



Gefängnis von Otringal



Esmerisches Raumschiff



Magieschule

- 1) An den blauen Geistern vorbeilaufen
- 2) Truhe mit Schlüssel für Punkt 3
- 3) Gittertor
- 4) Magier-Rektor

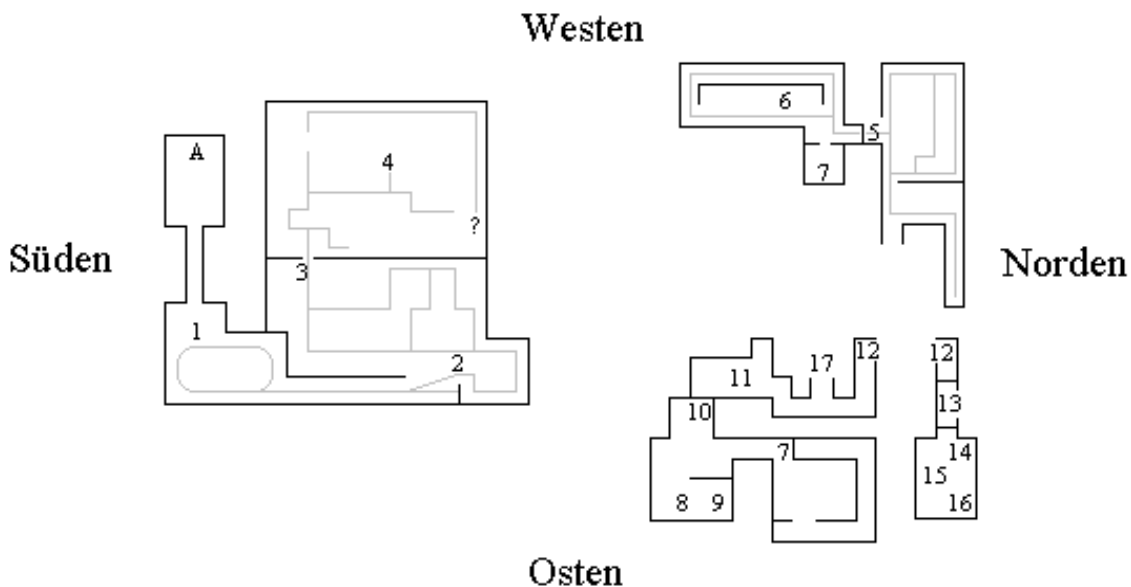
Gefängnis von Otringal

- 1) Gefängniszelle (Wachen überwältigen)
- 2) Rote Schalter betätigen
- 3) Schalter für Punkt 4
- 4) Gefangener
- 5) Tür
- 6) Roboter zerstören

Esmerisches Raumschiff

- 1) Leiter
- 2) Info-Terminal
- 3) Kontrollpult

Bü-Tempel



Die grauen Wege verdeutlichen den Schienenweg, auf denen der Minenzug entlang fahren kann.

P= Richtungspfeile müssen mit dem Magischen Ball umgelenkt werden, damit sich der Minenzug in eine andere Richtung bewegt.

1) Hier auf den rollenden Minenzug springen.

2) Auf dem Minenfahrzeug durch die Tür fahren.

P1) Umlenken.

3) Auf dem Minenfahrzeug durch die Tür fahren.

P2) Umlenken.

?) Überraschungsanimation.

4) Hier hinunter laufen.

P3) Umlenken.

P4) Umlenken.

5) Auf dem Minenfahrzeug durch die Tür fahren.

6) Schlüssel für Punkt 7. Ihr kommt hier heran, indem ihr erst einmal im Vorsichtig-Modus am Feuerschießer vorbeifahrt (auf dem Minenzug) und anschließend auf die Plattform, auf der der Schlüssel in einer Kiste steht, hinüberspringt (im Sportlich-Modus).

7) Tor mit Schlüssel öffnen.

8) Kennwort auf dem Tisch lesen ("Operation Green Moon").

9) Tisch durchsuchen, um einen Schlüssel für Punkt 10 zu finden.

10) Tür.

11) Soldaten besiegen, um den Schlüssel für Punkt 12 zu bekommen.

12) Tor mit Schlüssel öffnen und dahinter mit dem Aufzug hochfahren.

13) Elektrischer Weg (mit dem ProtoPack überqueren).

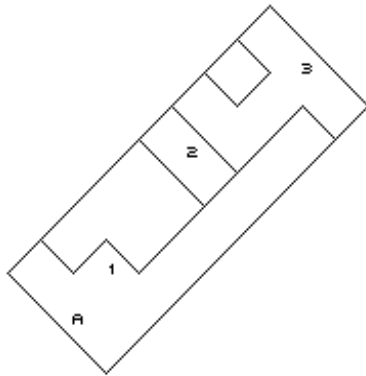
14) Hebel schaltet den elektrischen Weg (bei Punkt 13) aus.

15) Soldaten besiegen, um den Schlüssel für Punkt 16 zu bekommen.

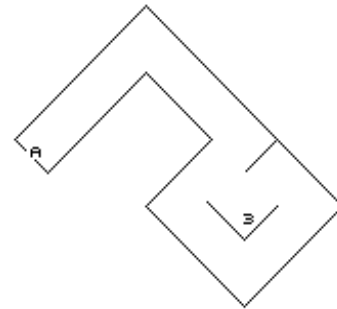
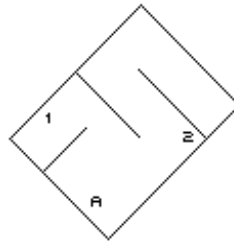
16) Kugel aufschließen und Routenscheibe entnehmen.

17) Ins Raumschiff laufen.

Grotte bei Port-Ludo



Luc's Bar

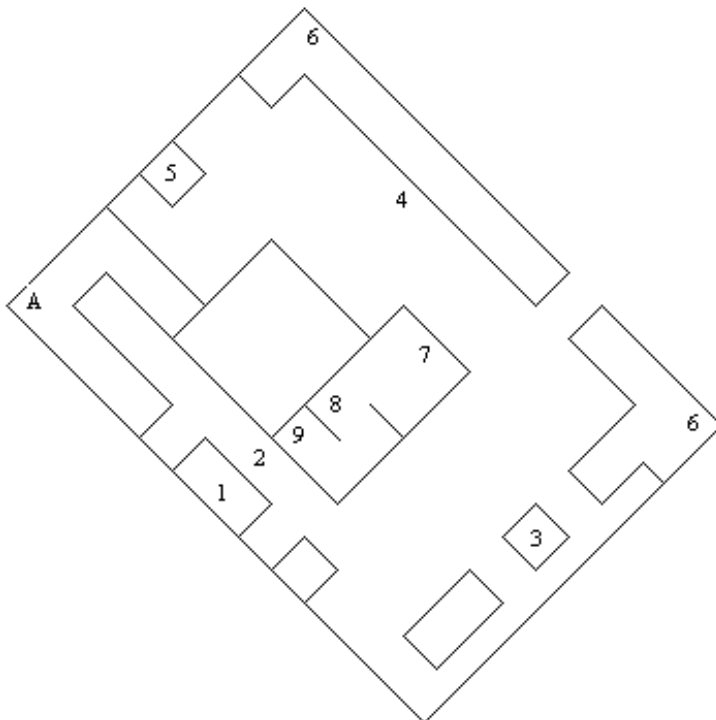


Grotte bei Port-Ludo

- 1) Von der Schildkröte auf das den Steinboden im Norden springen
- 2) Mit dem ProtoPack den Stachelboden überqueren
- 3) Leuchtperle

Luc's Bar

- 1) Fass nach Schlüssel für Punkt 2 untersuchen
- 2) Tür
- 3) Versteckte Öffnung hinter den Fässern

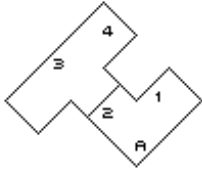


Blumenstraße (Zitadelleninsel)

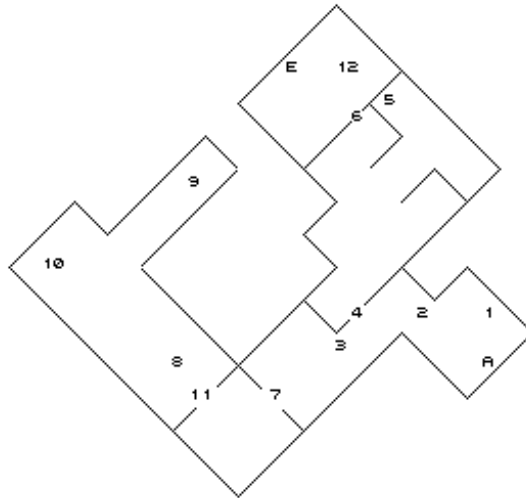
- 1) Schalter
- 2) Auf die schwimmende Plattform springen
- 3) Kleeblattcontainer (mit ProtoPack erreichbar)
- 4) Nische mit Schlüssel für Punkt 5
- 5) Tür (dahinter Truhe mit Magiefläschchen)
- 6) Fahrstühle zur Stadtoberfläche zurück
- 7) Landeplatz von der Öffnung aus Luc's Bar
- 8) Pyramidenschlüssel auf die farbige Plattform legen, damit sich Punkt 9 öffnet
- 9) Durchgang

Smaragd-Mond

Empfangsgebäude



Hauptgebäude



Empfangsgebäude

- 1) Mit dem Raumanzug in die blaue Kammer stellen, um Punkt 2 zu öffnen
- 2) Tür
- 3) Die drei Kontrollpulte mit den geometrischen Formen betätigen (sie werden daraufhin grün)
- 4) Karte angucken, damit sie von der Magischen Kreide abgezeichnet wird; anschließend wieder aus dem Gebäude gehen, indem ihr Euch in die blaue Kammer stellt

Hauptgebäude

- 1) Mit dem Raumanzug in die blaue Kammer stellen, damit sich Punkt 2 öffnet
- 2) Tür
- 3) Drehrad für Punkt 4
- 4) Tür
- 5) Roter Schalter für Punkt 6 und Punkt 11
- 6) Tür
- 7) Weiter
- 8) Soldaten besiegen, um den Schlüssel für Punkt 9 zu erhalten
- 9) Gefängniszelle von Baldino
- 10) Drehrad für Punkt 11
- 11) Tür
- 12) In die blaue Kammer stellen (zuvor Punkt 5 aktivieren und durch Punkt 6 laufen)

GazoGem Raffinerie (Insel der Bifiden)

Raum 1:

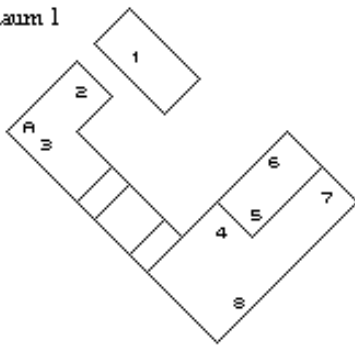
- 1) Mechaniker töten (am besten mit dem Blasrohr)
- 2) Am Kreuzrad drehen
- 3) Am Kreuzrad drehen
- 4) Fahrstuhl hochfahren
- 5) Soldaten töten (mit dem Magischen Ball)
- 6) Am Kreuzrad drehen
- 7) Schlüssel für Punkt 8 entnehmen
- 8) Tür

Raum 2:

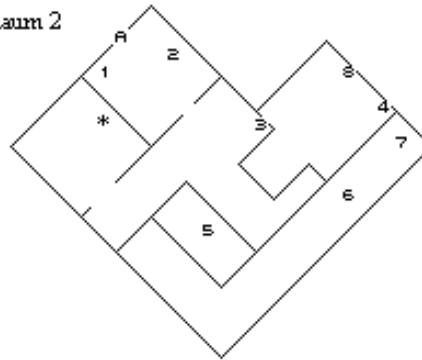
- 1) Am Kreuzrad drehen
- 2) Am Kreuzrad drehen
- *) Nische mit extra Kleeblatt, Lebens- und Magiepunkte
- 3) Fahrstuhl hochfahren (im Normal-Modus die Leertaste betätigen)

GazoGem Raffinerie

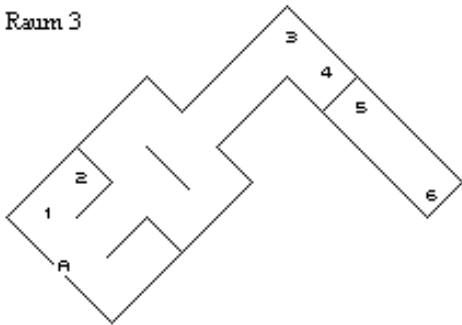
Raum 1



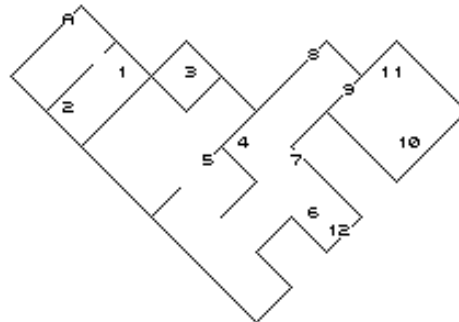
Raum 2



Raum 3



Raum 4



- 4) Am Kreuzrad drehen
- 5) Hierher auf die Plattform springen (nicht in die Wasserbecken fallen)
- 6) Die einzelnen Stufen hochspringen (vorsicht vor den heißen Dämpfen)
- 7) Schlüssel für Punkt 8
- 8) Tür

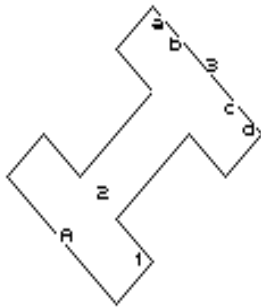
Raum 3:

- 1) Soldaten töten, um Schlüssel für Punkt 6 zu erhalten
- 2) Am Kreuzrad drehen
- 3) Am Kreuzrad drehen
- 4) Am Kreuzrad drehen
- 5) Bewegende Plattform (im richtigen Augenblick hinauf springen)
- 6) Tür

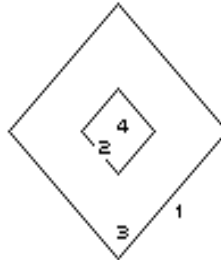
Raum 4:

- 1) Am Kreuzrad drehen
- 2) Am Kreuzrad drehen
- 3) Auf diese Plattform springen und anschließend von hier aus den Mechaniker bei Punkt 4 abschießen
- 4) Herumlaufender Mechaniker hinterlässt nach seinem Tode den Schlüssel für Punkt 5 (holt den Schlüssel mit dem Magischen Schlüssel zu Euch)
- 5) Gittertor zum Hundekäfig
- 6) Versteckter Soldat trägt den Schlüssel für Punkt 9 (öffnet damit auf keinen Fall die Tür bei 12, da Ihr erst noch das GazoGem holen müsst)
- 7) Dampfspucker (im Vorsichtig-Modus vorbeischießen)
- 8) Am Kreuzrad drehen
- 9) Tür
- 10) GazoGem
- 11) Schlüssel für Punkt 12
- 12) Ausgang aus der Raffinerie

Durchgangsgebäude



Aufzug unter die Gaswolke



Durchgangsgebäude (Insel der Bifiden)

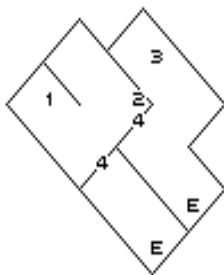
1) Von hier aus mit dem PistoLaser die Soldaten auf der anderen Seite abschießen

Die folgenden Hebel von a bis d lassen sich mit dem PistoLaserstrahl betätigen. Dabei muß aber eine bestimmte Hebelkombination vorliegen, um Punkt 2 zu öffnen. Die Kombination lautet: a=oben, b=unten, c=oben, d=unten.

2) Tür

3) Ausgang

Aufzugsgebäude (Insel der Bleichlinge)



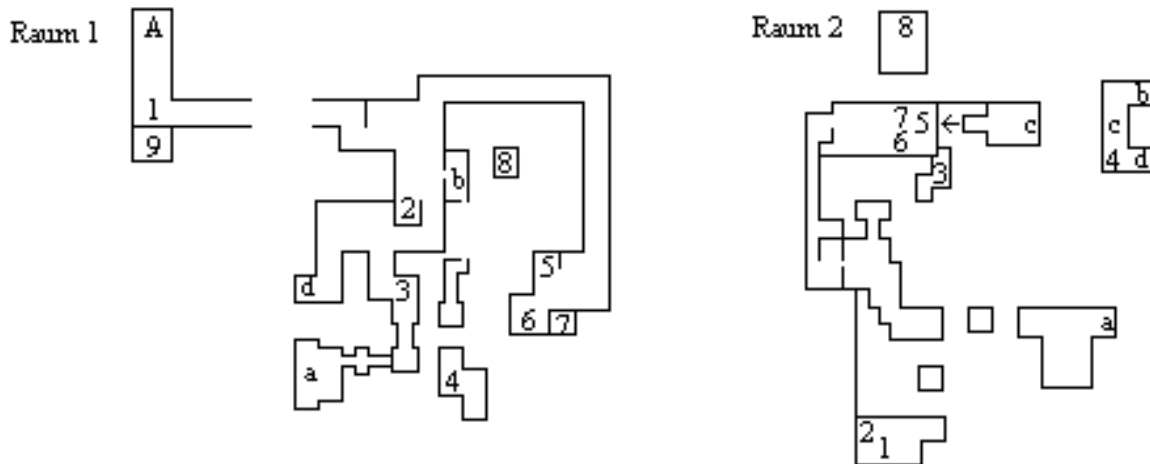
Aufzug unter die Gaswolke

- 1) Ankunft mit dem Luftschiff
- 2) Söldner des Dark Monk (trägt Schlüssel für Punkt 4)
- 3) Am besten hierher stellen und mit dem PistoLaser den Söldner anschießen, während er eine Kiste aufhebt
- 4) Aufzug unter die Gaswolke

Aufzugsgebäude (Insel der Bleichlinge)

- 1) Aufzug
- 2) Hier auf den Rollwagen stellen und im Vorsichtig-Modus mit dem Magischen Ball den Mechaniker bei Punkt 3 abwerfen
- 3) Hebel für Punkt 4 (mit dem Magischen Ball betätigen)
- 4) Energieschranken

Bergmine (Insel der Bleichlinge)



Die Buchstaben von a bis d geben Euch die Durchgangsverbindungen an, die die Räume 1 und 2 verbinden.

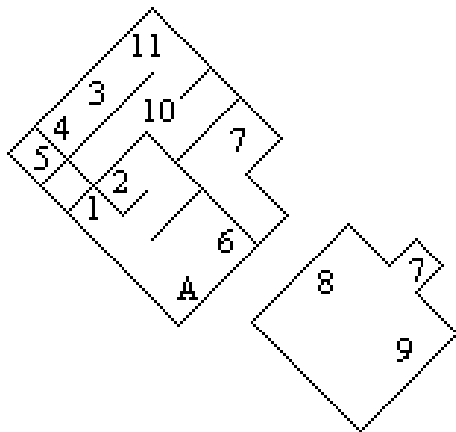
Raum 1:

- 1) Hier auf den Minenzug springen und mitfahren (ihr könnt auch wahlweise zu Fuß laufen)
- 2) Juwel
- 3) Juwel
- 4) Juwel (die kleinen Inseln mit dem SuperJetPack erreichen)
- 5) Verstecktes Juwel
- 6) Kran (einsteigen und bedienen, um Punkt 7 zu erreichen)
- 7) Kleeblattcontainer
- 8) Kleeblatt
- 9) Erst später betreten (um in die Building Company zu gelangen): Auf das Fließband springen und im Westen durch die Öffnung in das Warenhaus gelangen

Raum 2:

- 1) Bleichlingshandschuh
- 2) Juwel
- 3) Juwel
- 4) Juwel
- 5) Hierher hinüber springen (falls Ihr von Osten her kommt)
- 6) Wächter für den Schlüssel für Punkt 7 besiegen
- 7) Tür
- 8) Schlüsselfragment der Bleichlinge entnehmen (ab jetzt greifen Euch die Bleichlinge an)

Hauptgebäude (Insel CX)



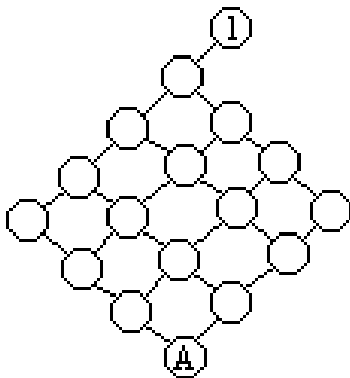
- 1) Am Drehrad drehen für Punkt 2
- 2) Tür
- 3) Am Drehrad drehen für Punkt 4
- 4) Tür
- 5) Schlüssel für Punkt 6 aus der Box nehmen und anschließend über den Weg in Richtung Osten laufen (also nicht den Raum verlassen, da ihr den Schlüssel sonst verliert!)
- 6) Tür
- 7) Fahrstuhl
- 8) Kaiser besiegen und Schlüssel für Punkt 9 mitnehmen

9) Kiste mit dem Säbel des Kaisers

10) Husaren töten, um den Schlüssel für Punkt 11 zu bekommen

11) Tür (dahinter die Treppen ins oberste Stockwerk hoch laufen und die Routenscheibe mitnehmen)

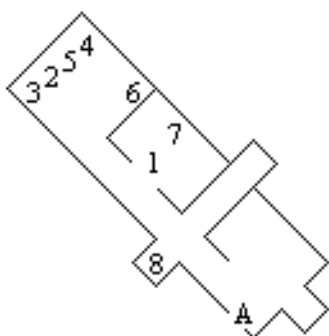
Kaiserpalast (Otringal)



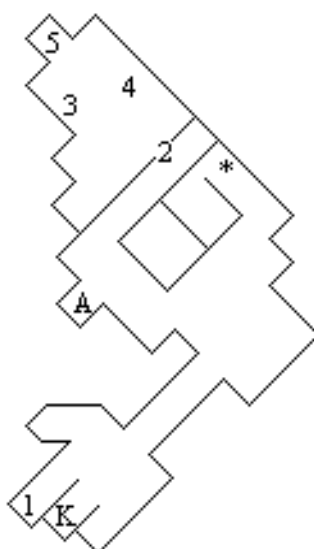
Hier werdet Ihr in jedem Raum an einen Schlüssel gelangen, um in den nächsten Raum zu kommen, indem ihr entweder eine Truhe öffnet oder alle Gegner besiegt.

- 1) Sucht euch den entsprechenden Weg aus, begeben Euch hierher und besiegt hier alle Husaren und das doppelköpfige Monster, um anschließend im Norden des Raumes an das Schlüsselfragment der Elitos zu gelangen.

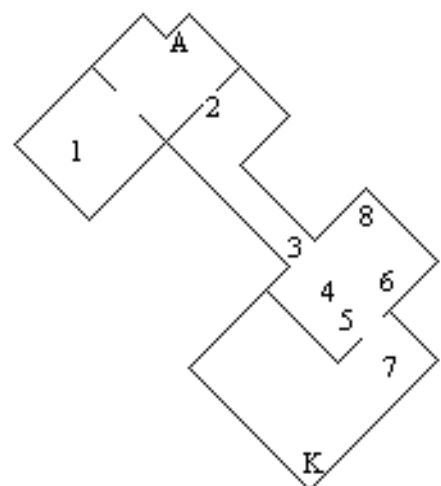
Etage 1



Untergeschoss 1



Untergeschoss 2



Tempel von Dark Monk (Insel der Feste)

K=Klee

Etage 1:

1) Raketenelafanten am besten besiegen (um besser voranzukommen)

Die folgenden Zahlen von 2) bis 5) geben die Reihenfolge an, in der die Terminals bedient werden müssen, damit Punkt 6 aktiviert werden kann. Bedient ihr die Terminals versehentlich falsch, so könnt ihr die Reset-Taste rechts von Punkt 4 drücken.

6) Schalter befreit die Magier (nur wenn die Punkte von 2) bis 5) richtig bedient worden sind)

7) Fahrstuhl (in der 2. Etage mit FunFrock sprechen und anschließend wieder herunterfahren)

8) In das Loch springen

Untergeschoss 1

1) Raketenelafanten töten, um den Schlüssel für Punkt 2 zu erhalten

2) Gittertor

3) Roboterelefant töten

4) Roboterelefant töten

5) In das Loch springen (erst wenn beide Roboterelefanten tot sind)

Untergeschoss 2:

1) Raketenelafant töten, um den Schlüssel für Punkt 2 zu erhalten

2) Gittertor

3) Roboterelefant töten (hat ein Kleeblatt)

4) Wächter

5) Wächter

6) Funfrock 1

7) Funfrock 2

8) Ende