

Komplettlösung zu MDK 2

Level 1

Jim Dandy, Erd-Orbit

Euer Abenteuer beginnt zunächst außerhalb eures Raumschiffes, wo ihr gerade im freien Fall auf euer Ziel zu fliegt. Beim Gegner handelt es sich um ein wurmartiges Schiff, das euch mit zahlreichen Laserstrahlen und Zielraketen aus der Luft holen will. Versucht hierbei allen Geschossen auszuweichen, da ein einziger Treffer ausreicht, um euer Leben an dieser Stelle zu beenden. Eine gute Methode, um den Raketen ausweichen zu können ist, indem ihr im Uhrzeigersinn auf dem Bildschirm umherkreist.

An Bord der Minenraupe

Sobald ihr im gegnerischen Raumschiff angekommen seid, könnt ihr einen Testschuß abgeben, damit euer verrückter Professor sich zu Wort meldet. Hiernach folgen jetzt einige kleine Einführungsbeispiele, die ihr einfach befolgen müßt, um mit eurem Helden eins zu werden. Natürlich müßt ihr nicht den Anweisungen des Professors Folge leisten, jedoch winken euch paar **Bonusgranaten**, die ihr nicht missen solltet.

Wie dem auch sei, euer richtiges Abenteuer erwartet euch hinter dem Ausgang des Raumes. Dort müßt ihr die dunkelblaue Kugel mit eurer Waffe zerschießen, damit ihr den Raum verlassen könnt. Um Ziele aus der Entfernung besser treffen zu können, solltet ihr den Sniper-Modus verwenden, den ihr mittels der Leertaste aufrufen könnt.

Hinter dem Raum müßt ihr dem Korridor bis zu einem Abgrund folgen, in den ihr hinein springen müßt. Keine Sorge, der Abgrund sieht höher aus, als er in Wirklichkeit ist. Folgt dann unten dem Gang in einen Raum, in dem sich ein seltsames Alien befindet. Bleibt zunächst am Eingang stehen und aktiviert den Sniper-Modus. Beobachtet das Alien und seht, wie es ein merkwürdiges Zeichen ständig hin und her bewegt. Schießt jetzt immer auf dieses Zeichen, wenn es sich gerade hinter der runden Drahtöffnung befindet. Nach einigen Treffern zerbricht schließlich die Glaswand, hinter der sich das Alien befindet. Schießt nun mehrere Salven in den Körper des Alien hinein, so daß es schließlich verschwindet.

Setzt anschließend euren Weg weiter fort, bis ihr schließlich in einem größeren Raum angelangt seid. Schnappt euch vorne am Abgrund zunächst den **Köder** und springt anschließend in den Abgrund hinein. Haltet dabei die

Sprung-Taste gedrückt, damit Kurt seine High-Tech-Flügel ausfährt und ihr somit sanft zu Boden gleiten könnt (eine andere Alternative stellen die zwei herumschwebenden Plattformen dar, von denen euch eine nach unten befördern kann).

Auf dem Boden des Raumes angekommen, müßt ihr zunächst zwischen den vielen Feinden nach einer Art "Kessel" Ausschau halten, aus dem ständig neue Feinde herauskommen. Vernichtet diesen Kessel mit eurer Waffe und versucht anschließend die restlichen Feinde zu besiegen. Ist dies erledigt, so könnt ihr senkrecht unter eurer Startplattform eine dunkelblaue Kugel erkennen (die gleiche, die ihr im ersten Raum zerschossen habt), die ihr ebenfalls im Sniper-Modus zerschießen müßt. Habt ihr das geschafft, so entsteht hinter der Kugel ein Durchgang.

In diesen müßt ihr jetzt hineingelangen. Verwendet dazu den Ventilator (links) im Boden und breitet an dieser Stelle eure Flügel aus (springen und dabei die Sprung-Taste gedrückt halten). Schwebt dann in diesen Durchgang hinein und folgt diesem bis zum Ende und zerschießt dort alle Kisten, um an allerlei **Extras** heranzukommen.

Kehrt dann in den letzten Raum zurück und folgt nun dem Korridor, der sich über eurem Durchgang befindet. Folgt dem Korridor und vernichtet auf eurem Weg zwei schwebende Sonden (oder lauft schnell an ihnen vorbei), so daß ihr schließlich im nächsten Raum landet. Hier müßt ihr zwei Aliens und eine Sonde besiegen, die ihr am besten schnell im Sniper-Modus wegschießen solltet. Anschließend könnt ihr alle **Extras** in den Ecken des Raumes einsammeln und euren Weg durch die dunkelblaue Kugel fortsetzen (wie immer im Sniper-Modus auf die Kugel schießen).

Springt dahinter am Abgrund hinab und lauft an der nächsten Kurve langsam an der Wand entlang, während ihr euren Blick rechts um die Ecke richtet. Aus der Entfernung könnt ihr dabei zwei Selbstschußanlagen beobachten, die ihr bequem im Sniper-Modus beseitigen könnt. Ist dies erledigt, könnt ihr euren Weg geradeaus fortsetzen.

Im nächsten großen Raum gibt es gleich in eurer Nähe eine **Tarnung** (Gegenstand), die ihr euch schnappen könnt. Sobald ihr sie habt, müßt ihr nun vorsichtig euren Weg fortsetzen und immer hinter irgendwelchen Deckungen Schutz suchen. Hier gibt es nämlich zwei große Gegner, die nicht nur viel einstecken, sondern auch unangenehme Zielraketen auf euch abfeuern können.

Versucht diese Gegner aus der Entfernung abzuschießen und immer rechtzeitig hinter einer Deckung zu verschwinden, sobald sie einen Schuß auf euch abfeuern. Einer andere Alternative, um diese Gegner zu besiegen ist, euren Köder oder eure Tarnung zu verwenden. Jedoch solltet ihr aber

diese kostbaren Gegenstände zu diesem Zeitpunkt noch aufbewahren. Tötet beide Gegner und sammelt in der Nähe des zweiten Aliens die **Super Chaingun** ein, die ihr noch nicht benutzen sollt!

Setzt dann am Ende des Raumes euren Weg an der linken Rampe fort und folgt oben dem Weg an der rechten Wand entlang. Dabei kommt ihr an einer Öffnung vorbei, in der sich eine dunkelblaue Kugel befindet. Schießt diese Kugel ab (wie immer im Sniper-Modus) und setzt euren Weg hinter der Tür fort (in der Nähe des zweiten Gegners).

Achtet nun auf schwebende Sonden und Selbstschußanlagen und kämpft euch in den nächsten Raum hinein. Sobald hier alle Störfaktoren beseitigt sind, könnt ihr euch hinter dem Eingang auf den großen Ventilator stellen, der jetzt in Betrieb gebracht werden muß.

Um dies zu bewerkstelligen, müßt ihr in diesem Raum auf alle dunkelblauen Kugeln schießen, die ihr sehen könnt (vergeßt nicht die Kugeln im oberen Bereich des Raumes). Habt ihr es dann geschafft, alle Kugeln zu zerstören, könnt ihr nun mittels ausgebreiteter Flügel mit dem Ventilatorwind auf den Rumpf des Raumschiffes gelangen.

Oben angekommen, gibt es einen unangenehmen Empfang von einigen Aliens, die euch mit zahlreichen Schüssen entgegenkommen. Sammelt die **Sniper-Mörser** ein, welche in der Nähe herumliegen und stellt euch so nah wie möglich an den Abgrund zur benachbarten Plattform, die von einem Schutzschild umgeben ist.

Die einzige Schwachstelle ist die Öffnung oberhalb des Schutzschildes, die ihr jetzt mit eurem Sniper-Mörser treffen müßt (diese Munition läßt sich im Sniper-Modus aktivieren). Für dieses Vorhaben benötigt ihr sehr wahrscheinlich viel Munition. Jedoch macht euch darüber keine Sorgen, da nach euren letzten Schüssen jedesmal ein neuer Satz Munition erscheint. Habt ihr nun das Schutzschild auf der gegnerischen Plattform entfernt, müßt ihr noch den Gegner beseitigen und schließlich dort hinüberspringen. Wiederholt diesen Vorgang für die nächsten beiden Plattformen und verwendet jedes Mal den großen Ventilator, um weite Distanzen überbrücken zu können.

Auf der vierten Plattform befindet sich nun ein Eingang, der in einen längeren Gang führt. Folgt diesem Gang vorsichtig zum anderen Ende und laßt euch nicht von den Selbstschußanlagen unterkriegen. Springt draußen auf die einsame Plattform mit den Ventilator und schwebt mit deren Hilfe einen weiteren langen Schacht hoch. Genießt noch kurz den schönen Ausblick, bis ihr schließlich in einer Arena landet.

Endgegner: Raumschiffpilot

Wie ihr zu Beginn mitverfolgen könnt, versteckt sich euer richtiger Endgegner hinter großen Barrieren, die ihr zuvor beseitigen müßt. Kümmert euch in diesem Kampf weniger um die nebensächlichen Gegner, die euch nicht wirklich gefährlich werden können. Bleibt einfach auf eurer Plattform und lauft immer im Sniper-Modus ständig von einer Seite zur anderen, damit nicht die mächtigen Laserstrahlen des Gegners euch treffen können.

Um jetzt die erste Barriere des Gegners öffnen zu können, müßt ihr dicht ranzoomen und auf die vier dunkelblauen Kugeln schießen, die sich etwa im Zentrum befinden. Sobald alle Kugeln getroffen sind, könnt ihr euch an die zweite Barriere heranwagen. Hierbei müßt ihr sehr dicht ranzoomen, damit ihr die einzige dunkelblaue Kugel im Zentrum entdecken könnt. Zerschießt sie, damit ihr endlich den Piloten zu Gesicht bekommt.

Feuert nun auf diesen Gegner, was das Zeug hält, so daß dieser nach etwa 5-10 Treffern zu euch herunterkommt. Macht euch auf einen Kampf von Mann zu Alien gefaßt und versucht immer vom Gegner fern zu bleiben. Genauer gesagt, ihr sollt niemals zusammen mit dem Gegner auf einer Ebene stehen, d.h. wenn der Gegner auf der oberen Ebene steht, müßt ihr zur unteren Ebene springen bzw. wenn er unten steht, müßt ihr auf die obere springen.

Dies hat den Sinn, daß der Gegner nicht seine Schockwellen-Attacke verwenden kann, bzw. diese Attacke euch nicht erwischen können. Lauft am besten immer im Kreis um den Gegner herum und springt dabei ständig auf und ab, damit die Laserstrahlen des Gegners euch nicht erwischen können. Um den Gegner effektiv bekämpfen zu können, empfiehlt sich die Super Chaingun, die eine starke Durchschlagskraft besitzt.

Level 2

Alien-Orbiter: Raumflug

Zu Beginn müßt ihr euer Raumschiff durch ein Asteroidenfeld lotsen, indem ihr nur die Pfeiltasten (Hoch/Runter) verwendet. Dies sollte aber keine schwere Aufgabe für euch darstellen, da die Gesteinsbrocken sehr langsam umherfliegen.

Alien-Orbiter, Erd-Orbit

Hier geht es nun mit Max weiter, der in dieser Gegend etwas aufräumen soll. Als Standardwaffe besitzt er eine Spezial-Magnum, die unbegrenzte Munition besitzt. Verwechselt diese Waffen nicht mit den Magnums, die ihr vereinzelt aufsammeln könnt. Diese Waffen sind stärker in der Durchschlagskraft und besitzen eine begrenzte Anzahl an Munition.

Sobald euch nun der Professor einige Tips mitgeteilt hat, müßt ihr nun die Wand vor euch zum Einstürzen bringen. Dies könnt ihr bewerkstelligen, indem ihr mehrmals gegen die Wandstelle schießt, an der euer Raumschiff gegengestoßen ist (dabei könnt ihr sehen, daß die Energieleiste der Wand immer mehr abnimmt).

Ist die Wand zerstört, so könnt ihr zur dahinter liegenden Wand gelangen. Dort müßt ihr das Schloß entfernen, indem ihr mehrmals auf die Tür schießt. Folgt anschließend hinter der Tür dem Gang zum nächsten großen Raum und paßt dabei auf die kleinen Wesen auf, die euch ständig rammen wollen.

Dort angekommen, könnt ihr links und rechts jeweils einen Laufsteg entdecken, auf denen Gegner entlanglaufen. In der Mitte des Raumes befinden sich zahlreiche **Uzis**, die nur darauf warten, von euch eingesammelt zu werden. Eure Aufgabe in dem Raum ist es allerdings, in der linken und rechten hinteren Ecke des Raumes jeweils eine grüne Kuppel zu zerschießen.

Habt ihr dies erledigt, könnt ihr die Tür im hinteren Bereich des Raumes erreichen. Schießt diese Tür auf und folgt dem dahinter liegenden Gang zum nächsten Raum ... O.K. gut, der Ausdruck Raum ist vielleicht nicht ganz korrekt, jedoch ist es eure Aufgabe in diesem Abschnitt, alle hinderlichen Wände zu zerschießen. Konzentriert euch also vorwiegend auf das Beseitigen der Wände, als euch unnötig mit den vielen Gegnern aufzuhalten.

Sobald ihr dieses Gebiet passiert habt, kommt ihr in einen langen Gang, in dem sich viele Selbstschußanlagen befinden. Rennt hier schnell durch und erreicht einen offenen Platz. Hier gibt es drei bunkerähnliche Ecken, an denen sich Kessel befinden, aus denen Gegner herauskommen. Versucht diese Kessel zu zerstören und euren Weg am anderen Ende des Platzes fortzusetzen (durch die Tür gehen, über der sich bunte Farben befinden).

Folgt dem Gang in den nächsten Raum, in dem sich ein **Jetpack** befindet. Sammelt es ein und wartet an der nahestehenden Gasstation, bis sich euer Tank auf "100"Einheiten aufgefüllt hat. Um euer Jetpack zu aktivieren, müßt ihr einfach die Sprung-Taste gedrückt halten. Übt an dieser Stelle ein wenig herumzufliegen, da ihr den Umgang mit eurem Jetpack zu einem späteren Zeitpunkt beherrschen müßt.

Euer Weg führt jetzt über mehrere Stockwerke hinweg, die jeweils mit einer Art "verschließbaren Decke" versehen sind. Fliegt jetzt mit eurem Jetpack durch die erste verschließbare Decke hindurch und schaltet hier alle Selbstschußanlagen aus, so daß ihr durch die nächste "verschließbare Decke" hindurch fliegen könnt. Wiederholt diesen Vorgang für jede Etage und laßt euch des öfteren wieder ins Erdgeschoß fallen (keine Angst, es gibt keinen Fallschaden), damit ihr neuen Sprit für euer Jetpack auftanken könnt.

Auf eurem Weg kommt ihr zunächst in eine Etage, in der sich viele Gegner befinden. Vernichtet hier neben einfachen Gegnern insbesondere die Kessel und die beiden starken Aliens. Tankt dann hier oben an der Gasstation auf und kämpft euch weiterhin nach ganz oben fort.

Dort gelangt ihr an drei Türen, von denen eine Tür mit hellgrünen Streifen versehen ist. Fliegt zu dieser speziellen Tür rüber und schießt sie auf. Folgt anschließend dem dahinter liegenden Gang und nehmt euch vor den Selbstschußanlagen in acht.

Im nächsten Raum (damit ist der Raum mit den vielen Plattformen gemeint und nicht der lange blaue Tunnel) könnt ihr ein Alienschiff erkennen, in dem mehrere Aliens sitzen. Laßt dieses Raumschiff in Ruhe, da es sich hierbei um euer Publikum handelt. Eure Aufgabe an dieser Stelle ist es, an den sechs Plattformen hochzuspringen und die Gasstation weit oben zu erreichen. Falls ihr an einer Plattform versagt und in die Tiefe fällt, dürft ihr euch vom Publikum ein böses "BUUUUH" gefallen lassen.

Sobald ihr an der sechsten Plattform angekommen seid, müßt ihr zur Gasstation rüberspringen und versuchen in der Höhe der Station zu schweben, indem ihr immer wieder etwas von der Sprung-Taste loslaßt. Sobald ihr euren Tank vollständig in der Luft gefüllt habt, könnt ihr euren Weg nach oben fortsetzen.

Versucht hier - in gewohnter Manier - nach ganz oben zu gelangen, so daß ihr schließlich vor drei gleich aussehenden Türen landet. Zwei von ihnen sind versperrt (nur ein "?" befindet sich jeweils dahinter), während die dritte Tür euch weiterführt.

Am Ende des Ganges kommt ihr schließlich zum Endgegner ...

Endgegner: Orb-Kugel

Zu Beginn solltet ihr sichergehen, daß euer Tank komplett gefüllt ist. Ansonsten könnt ihr ihn notfalls unten auf dem Boden an der Gasstation nachfüllen. Um den Gegner jetzt zu bekämpfen, müßt ihr euch auf mehreren Phasen des Gegners einrichten.

Phase 1: Schießt auf alle leuchtenden Teile der Orb-Kugel, so daß rote Strahlen aus dem Gegner herauskommen.

Phase 2: Ballert jetzt was das Zeug hält auf den Gegner ein, so daß kleine Einzelteile von dem Gegner herabfallen und schließlich die Orb-Kugel zu einer leuchtenden Staubwolke mutiert.

Phase 3: Ballert weiterhin auf die Staubwolke, bis sie gänzlich verschwindet und ihr gewonnen habt.

Level 3

Jim Dandy, Erd-Orbit

Na ja, jetzt bleibt euch nichts anderes übrig, als mit dem Professor durch die Gegend zu laufen. Leistet zu Beginn eurem Trainingscomputer Folge und sammelt den **Toaster** und das **Brot** vom Küchentisch auf. Schnappt euch dann aus dem Kühlschrank **zwei Mr. Fizzy-Flaschen** und verläßt den Küchenbereich. Begeht euch dann links hinter die Theke und sammelt dort auf dem Tresen **drei Schnapsflaschen** und ein **schmutziges Handtuch** ein.

Nun könnt ihr versuchen, einige Gegenstände miteinander zu kombinieren (verwendet zunächst den Toaster mit dem Brot). Hört dem Trainingscomputer gut zu und merkt euch, daß man mit der "B"-Taste den Gegenstand in der linken Hand und mit der "'-Taste den Gegenstand in der rechten Hand verwendet.

Verläßt dann den Raum durch die Doppeltür (Aufschrift "Hawkins") und folgt dahinter dem Gang zu einer Kreuzung, an der sich drei Türen befinden. Geht zuerst durch die mittlere Tür (Badezimmer). Sammelt an den Waschbecken **zwei schmutzige Handtücher** ein und geht dann kurz auf die Toilette...

Dabei entsteht ein kleiner Zwischenfall, wobei eine kleine Explosion stattfindet. Verläßt anschließend das Sitzklo und sammelt am ausströmenden Dampf einige **Rohre** ein. Kassiert dann den **Handtrockner** außerhalb des Sitzklos ein und versucht nun 3 Molotov-Cocktails herzustellen, indem ihr die schmutzigen Handtücher mit den Schnapsflaschen kombiniert.

Wascht anschließend eure Hände (das gehört sich so, wenn man auf der Toilette gewesen ist) und verläßt das Badezimmer. Geht dann rechts durch die Tür zur Brücke und sammelt dort auf dem Boden ein **Klebeband** ein.

Kombiniert nun den Handtrockner mit den Rohren, um ein **Pust-O-Mat** zu erhalten. Verläßt die Brücke und geht nun durch die gegenüberliegende Tür, um in der Lounge zu landen. Stattet euch jetzt mit dem Pust-O-Mat aus und versucht nun die entgegenkommenden Aliens zur großen fleischfressenden Pflanze am anderen Endes des Raumes zu fegen.

Dies ist keine leichte Aufgabe, da die Gegner immer wieder von den Wänden abprallen und unter Umständen zu euch zurückkommen, wenn ihr sie in eine ungünstige Richtung befördert habt. Sobald ihr alle Aliens an die große Pflanze verfüttert habt, zeigt sie sich erkenntlich und verwandelt euren gewöhnlichen Toaster in einen **Atom-Toaster**.

Mit dem neuen Gegenstand könnt ihr nun den Fahrstuhl in der Nähe verwenden und damit ein Stockwerk tiefer fahren. Hier gelangt ihr in einen Raum, in dem es ein Wasserleck gibt. Springt hier vorsichtig auf den Rohren

runter und klebt die undichte Stelle am Rohr mit eurem Klebeband zu (Klebeband auswählen und "ß"-Taste verwenden). Lauft dann um dieses Rohr herum und sammelt nun das **lange Seil** ein.

Verwendet dann das Seil mit den Rohren, um eine Leiter daraus zu basteln. Benutzt diese Leiter nun am naheliegenden Quadrat, auf dem ein "X" steht (mit der ""-Taste), so daß euer Professor zu einem höherliegenden Rohr hochklettert. Von dort aus müßt ihr dann etwas weiter unten zu einem anderen Quadrat mit einem "X" springen und dort die Leiter verwenden. Tut dies, damit ihr in der Nähe eines Schachtes landet.

Springt dort hinein und folgt dem Schacht zu einer anderen Stelle des Raumes. Vor euch könnt ihr dann ein Quadrat erkennen, an dem ihr eure Leiter verwenden müßt. Diese führt euch zu einem Rohr, von dem aus ihr zu den benachbarten Stahlträgern rüberspringen müßt.

Folgt ihnen dann zum nächsten Schacht und springt dort vorsichtig hinein (ein Sturz in den Abgrund ist tödlich!). Folgt dem Schacht auf die andere Seite und trifft dort auf weitere Gegner. Um die alle Gegner besiegen zu können, müßt ihr den Atom-Toaster mit dem Brot verwenden, so daß ihr giftige Geschosse abfeuern könnt.

Sobald alle Gegner besiegt sind, müßt ihr nun versuchen, mit Hilfe der Träger ein Stockwerk höher zu gelangen (dies ist wirklich keine einfache Aufgabe). Vom Schacht aus müßt ihr zunächst auf den ersten Träger rechts am Rohr hinauf gelangen. Von dort aus geht es zum linken benachbarten Träger weiter (mit dem Blick zum zentralen Rohr). An dieser Stelle müßt ihr zum benachbarten Träger springen, der aus der Raumwand herausragt. Von dort aus geht es dann weiter zum nächsten Träger, der aus der Wand ragt und dann schließlich zum Träger, der aus dem zentralen Rohr herauskommt.

Dort angekommen, müßt ihr zu einem der beiden benachbarten Träger rüberspringen, damit ihr nun auf den schmalen Weg entlang der Wand den oberen Schacht erreichen könnt. Folgt diesem Schacht bis zum anderen Ende und springt außerhalb auf den kleinen Träger rauf. Schaut an dieser Stelle nach unten und laßt euch auf den langen Träger herab. Folgt unten dem Weg geradeaus zum nächsten Schacht und steigt dort hinein. Dieser führt euch in einen Raum, in dem es einen Aufzug gibt.

Um diesen erreichen zu können, müßt ihr allerdings wieder eure Sprungkünste unter Beweis stellen. Folgt dazu anfangs dem Weg an der Wand entlang und steigt zunächst auf den ersten Träger hinauf, der aus der Wand herausragt. Von hier aus geht es zum rechten benachbarten Träger weiter, der aus dem zentralen Rohr herausragt. Von hier aus geht es dann praktisch in einer Richtung über zwei weitere Träger zum Aufzug, der euch nach oben befördert.

Springt während der Fahrt hinüber zum offenen Rohr, das euch zum nächsten Schacht führt. Geht dort hindurch und springt draußen auf den langen Träger hinüber. Lauft hier auf dessen linken Seite und benutzt dort eure Leiter. Auf dem nächsten Träger müßt ihr gleich wieder eure Leiter verwenden, um an eine andere Stelle zu gelangen. Von dort aus müßt ihr nun in den Abgrund schauen, um den tieferliegenden Schacht zu entdecken. Springt in diesen Schacht hinein und durchquert diesen.

Im nächsten Raum braucht ihr nur zu gegenüberliegenden Seite zu laufen, um an einen Fahrstuhl zu gelangen, der euch aufwärts befördert. Steigt oben aus und lauft an der linken Wand entlang und folgt dann einem Durchgang, der euch zu einem Tisch mit einem **Feuerzeug** und einem **Fischglas** führt. Nehmt diese Gegenstände mit und kehrt in den letzten Raum mit den Raketen zurück.

Falls ihr einen kleinen tödlichen Spaß erleben wollt, müßt ihr die Lunte an einer der beiden Raketen mit eurem Feuerzeug anzünden. Wählt nun euer Fischglas aus und verwendet es am lila Gitter mit dem Blitzsymbol, das sich vor den Raketen befindet. Daraufhin schlüpft ihr nun in die Rolle von "Chuckleberry Finn", dessen Aufgabe die Überbrückung des Sicherheitssystemes ist. Genauer gesagt müßt ihr einen Knopf finden, gegen den ihr schwimmen müßt, damit sich das Sicherheitstor im Raketenraum öffnet.

Steuerung:

Mit den Tasten Y/X könnt ihr euren Fisch schnell zu Seite drehen. Per linker Maustaste könnt ihr dem Fisch einen schnellen Schub verpassen, so daß ihr schneller vorankommen könnt.

Es ist schwierig, eine genaue Wegbeschreibung zu verfassen, da ihr jedes Mal an einer anderen Stelle aufwacht, sofern ihr ums Leben gekommen seid. Versucht daher euch die ganze Gegend zu merken und nach jedem Neustart euch immer umzudrehen, da es vorkommen kann, daß das Ziel hinter euch liegt.

Sobald ihr es geschafft habt, könnt ihr als Professor in den hinteren Bereich des Raketenraumes gelangen. Versucht schnell an den zahlreichen Gegnern vorbeizulaufen (oder verwendet eure Molotov Cocktails) und den kleinen Aufzug zu erwischen, der euch eine Etage höher befördert. Oben braucht ihr nur dem Weg zu folgen, der euch dann zu einem Fahrstuhl führt, der nach oben fährt.

Oben müßt ihr gleich nach dem Betreten des Raumes schnell zur linken Seite rennen und dort einen großen Hebel bestätigen (dies tut ihr, indem ihr von unten gegen den Hebel springt), bevor euch das große Monster an den

Kragen gehen kann. Daraufhin öffnet sich eine Schleuse, durch die das Vakuum in das Raumschiff eindringen kann.

Wartet nun, bis ihr auf dem Weg automatisch einen **Magneten** erhaltet und kombiniert diesen Gegenstand mit eurem Klebeband, so daß ihr einen festen Halt unter euren Füßen bekommt. Verwendet anschließend schnell das leere Fischglas, damit euer Sauerstoffvorrat nicht ausgeht. Geht dann hinaus auf die Außenhaut des Raumschiffes und versucht schnellstmöglich bzw. unversehrt die gegenüberliegende Seite zu erreichen, da ein Raumschiff auf euch feuert (läuft am besten im Zickzackkurs umher und läuft immer in die entgegengesetzte Richtung, sobald der Gegner auf euch feuert).

Auf der anderen Seite könnt ihr nach einigen Schritten euch wieder ganz normal bewegen. Sammelt eure Kräfte und steigt nun in den naheliegenden Fahrstuhl, der euch zum Endgegner führt.

Endgegner: Intellektuelles Alien

Dieser Gegner ist nicht mit den herkömmlichen Waffen zu schlagen, auch nicht mit einem radioaktiven Toaster. Weicht sämtlichen Attacken des Gegners aus und versucht die beiden Hebel, die einmal auf der linken und einmal auf der rechten Seite hängen zu aktivieren. Entscheidet euch immer zuerst für den Hebel, an dem sich ein Teleporter befindet und aktiviert dann erst den anderen Hebel (dies hat den Sinn, daß ihr nach dem Betätigen des ersten Schalters in den Teleporter steigen könnt, um gleich am zweiten Hebel zu landen). Sind beide Hebel aktiviert, könnt ihr auf den roten Knopf steigen, damit ein riesiger Strahl erscheint, der den Gegner verletzt.

Sobald diese Aktion erfolgt ist, müßt ihr nun immer wieder die Prozedur von neuem beginnen, um den Gegner schließlich zu besiegen.

Level 4

Jim Dandy, Erd-Orbit

Nachdem ihr euch umgezogen habt, solltet ihr euch umdrehen, um an ein **Sniper-Schild** heranzukommen (Schild ist im Sniper-Modus aktivierbar). Stellt euch dann an die große Glasscheibe in diesem Raum und zerschießt diese. Verwendet dann sofort das Sniper-Schild (dieser Gegenstand fängt für euch einige Schüsse ab, während ihr im Sniper-Modus herumfeuert) und versucht so viele Gegner wie möglich abzusnipen.

Begebt euch anschließend auf die große Fläche und sammelt auf der linken Seite eine **Super Chaingun** ein. Danach geht es zur Fensterscheibe auf der gegenüberliegenden Seite, die ihr zerschießen müßt. Tut dies und folgt dem dahinter liegenden Gang und schwebt an dessen Ende langsam in die Tiefe.

Dabei gelangt ihr in einen großen Raum, in dem ihr zunächst auf einem der beiden großen schwebenden Objekten landen solltet.

Sucht hier oben erst einmal nach nützlichen Gegenständen, zu denen **Tarnung**, **Köder** und **diverse Granaten** gehören. Schaut dann von oben aus auf den Boden herab und versucht von hier aus, die Gegner dort unten mit eurer Sniper zu beseitigen. Springt anschließend auf den Boden und schießt nun mit eurer Sniper auf die dunkelblaue Kugel (diese wird erst sichtbar, wenn ihr den Kessel zerschossen habt), damit die naheliegende Tür euch den Durchgang gewährt.

Folgt dem Gang zu einem sehr großen Raum und versucht am Eingang gleich aus der Ferne, so viele schwebende Sonden wie möglich zu vernichten. Laßt zunächst die dunkelblauen Kugeln in Ruhe und nähert euch dem Zentrum des Raumes. Schießt unter dem großen Ventilator auf die dunkelblaue Kugel, um das Gerät in Gang zu setzen. Schwebt nun zur nächsten Etage und entdeckt dort vier dunkelblaue Kugeln, die etwa in Richtung einer Ventilatorplattform zeigen.

Schießt alle 4 dunkelblauen Kugeln ab (von links nach rechts) und springt auf den kurzzeitig erscheinenden Plattformen nahe der Ventilatorplattform heran. Schießt auf die dunkelblaue Kugel unter der Ventilatorplattform, bevor ihr auf diese Plattform heraufspringt. Nun könnt ihr mit deren Wind aufsteigen und auf die benachbarte Plattform schweben (diejenige, die gegen die Wand gelehnt ist).

Von hier aus könnt ihr nun am oberen Ende des Ventilatorwindes drei dunkelblaue Kugeln entdecken, die zu einer anderen Ventilatorplattform führen. Snipt nun auf die mittlere der drei dunkelblauen Kugeln, damit kurzzeitig eine Plattform entsteht. Versucht schnellstmöglich mit deren Hilfe auf die Ventilatorplattform zu gelangen. Habt ihr das geschafft, so müßt ihr nun auf die naheliegende dunkelblaue Kugel schießen, schnell auf die erscheinende Plattform springen und auf die dunkelblaue Kugel unter der Ventilatorplattform snipen, damit jetzt neuer Wind entsteht. Übrigens könnt ihr diese dunkelblaue Kugel nur absnipen, wenn ihr euch in derer Nähe aufhaltet (sonst hättet ihr diese Kugel schon von unten aus abschießen können).

Schwebt dann zur nächsten Etage hoch und folgt oben dem Gang zu einer Tür. Geht durch sie hindurch und erreicht einen sehr langen Schacht, in dem drei dunkelblaue Kugeln ständig auf und ab schweben. Um jetzt auf die höchste Plattform gelangen zu können, müßt ihr nun diese Kugeln zu Hilfe nehmen und deren folgende Eigenschaften ausnutzen: Wenn ihr sie einmal abschießt (snipen), bleiben sie stehen, so daß ihr zu ihnen hinüber schweben könnt. In diesem Zustand wirbeln diese Kugeln Wind in die Höhe, so daß ihr

über ihnen aufsteigen könnt. Wenn ihr eine Kugel wieder in Bewegung setzen wollt, so müßt ihr einfach erneut auf sie snipen.

Kleiner Tipp: Versucht immer die erste Kugel etwa in Fußhöhe anzuhalten, so daß ihr eine gute Ausgangsposition erhaltet, um in die Höhe zu gelangen. Übrigens könnt ihr die lästige schwebende Sonde erst abschießen, wenn ihr die dritte Plattform erreicht habt.

Habt ihr es nun zur obersten Tür geschafft, könnt ihr in den dahinter liegenden Gang eintreten. Dort müßt ihr alle Selbstschußanlagen vernichten, damit ihr in den nächsten Raum eintreten könnt. Hier gilt es beide großen Aliens zu besiegen, bevor sie euch den Garaus bereiten. Nützlich dabei können die naheliegenden **Granaten** für euch sein. Sobald beide Feinde ins Jenseits befördert wurden, könnt ihr auf den tieferliegenden Gang springen (falls ihr es nicht bereits getan habt).

Der rechte Gang führt zu einem Raum, in dem es nur falsche Türen gibt, hinter denen sich Boxhandschuhe befinden (die euch eins auf die Mütze geben, sofern ihr eine Tür öffnet). Folgt daher dem linken Gang zu einer Bühne, in der sich einige Gegner befinden. Darunter befindet sich ein Alien im Astronautenanzug, der anscheinend unbesiegbar erscheint. Hebt euch daher diesen Gegner bis zum Schluß auf und beseitigt vorerst alle anderen Gegner.

Stellt euch dann ins Rampenlicht auf der Bühne und schießt nun dieses Alien ab. Wechselt anschließend in den Sniper-Modus und schießt auf den Glashelm des liegenden Aliens, so daß es schließlich erstickt. Daraufhin erhaltet ihr von den drei Aliens, die auf den Rängen hinter einer Schutzscheibe die Aufforderung zu TANZEN! Tut dies, indem ihr ständig im Rampenlicht umherläuft (gebt euer Bestes!). Da nach einiger Zeit eure Vorstellung nicht ganz den Aliens gefällt, kommen sie zu euch herunter, um euch anzugreifen. Besiegt diese frechen Jungs, so daß hinter der Bühne eine Tür erscheint.

Folgt hinter der Tür dem Gang zu einer größeren Fläche, die euch sehr bekannt vorkommen müßte. Beseitigt hier alle drei Kessel, so daß ihr am anderen Ende des Gebiets durch die Tür gehen könnt. Im nächsten Raum müßt ihr euch leider mit drei weiteren großen Aliens auseinandersetzen, bevor ihr euren Weg fortsetzen könnt.

Der kommende Gang führt euch dann in einen Raum mit vier Selbstschußanlagen und zwei großen Aliens. Beseitigt alle Störfaktoren und aktiviert dann die Ventilatorplattform, indem ihr auf die dunkelblaue Kugel unter der Plattform schießt. Nun könnt ihr die drei anderen Tunnel betreten, die zu folgenden Räumen führen (euer Blick ist nun mit dem Rücken zu eurem Anfangstunnel gerichtet): Links: Raum voller großer Aliens,

Geradeaus: Tür versperrt. Rechts geht es nun weiter zu einer Schlucht, auf dessen anderen Seite immer ein Alien auf euch ballert.

Zu euer Linken und Rechten gibt es jeweils eine Plattform und eine Packung **Bouncing Sniper Munition**, die über einem Luftzug schwebt (die Gänge hinter den Plattformen führen zu einer **Tarnung** und etwas **Gesundheit**). Sammelt diese Munition ein und schaut jeweils links und rechts von diesen beiden Plattformen Richtung Schlucht, um jeweils eine dunkelblaue Kugel zu entdecken. Diese Kugeln könnt ihr nicht gewöhnlich absnipen, sondern ihr müßt die Bouncing Sniper Munition verwenden, die an den Wänden abprallen kann.

Stellt euch daher geschickt auf die Plattformen und gebt immer einige Testschüsse ab und schaut im Sniper-Fenster rechts oben nach, wo euer Schuß nach dem Abfeuern an den Wänden abprallt (keine Sorge, diese Bouncing Munition entsteht immer wieder aufs Neue). Versucht dann diese beiden dunkelblauen Kugeln abzuschießen, so daß auf den zentralen Plattformen kleine Rampen entstehen. Mit deren Hilfe könnt ihr nun die Schlucht überqueren und das Alien samt seines Kessels aus dem Weg räumen.

Verwendet jetzt am Besten die Tarnung und betretet den folgenden Tunnel. Hier müßt ihr alle Selbstschußanlagen vernichten, damit ihr in den nächsten Raum eintreten könnt. Nähert euch hier dem Raum in der Mitte und befreit dort euren lieben Freund.

Endgegner: Schwang Schwing

Dieser Kampf ist nicht einfach und gliedert sich in verschiedene Teile.

Teil 1: Versucht zu Beginn den Gegner mit drei Sniper-Schüssen an dem Schädel zu treffen. Nehmt euch dabei in acht vor den gefährlichen Schußattacken und den Handattacken des Gegners. Sobald Schwang genügend abbekommen hat, zersplittert euer Raum in kleine Einzelteile.

Teil 2: Eure Aufgabe ist es nun, Max aus den Klauen des Gegners zu befreien. Dazu müßt ihr mehrmals auf die Hand von Schwang snipen. Jedoch müßt ihr euch natürlich von den drei verschiedenen Attacken des Gegners in acht nehmen.

Attacke 1: Gefährliche Feuerbälle,

Attacke 2: Kreischende Aliens, die auf euch zufliegen,

Attacke 3: Schwang springt auf eure Plattform rüber (und führt eine Stampfattacke aus).

Um jetzt geschickt vorzugehen, müßt ihr euch immerzu fern von Schwang halten. Verwendet eure Chaingun, um die lästigen Aliens zu beseitigen und snipt am Besten, wenn Schwang gerade seine Aliens verteilt hat. Sobald ihr

genügend Schüsse auf Schwangs Hand abgegeben hat, kann Max sich befreien.

Teil 3: Um jetzt Schwang direkt verletzen zu können, müßt ihr die seltsamen Apparaturen an den Wänden zu Hilfe nehmen. Sobald ihr dort einen Schuß plaziert, entsteht unmittelbar davor ein riesiger Laserstrahl aus dem Himmel, der ziemlich weh tut. Wartet daher, bis Schwang neben einem solchen Apparat steht und feuert dort einen Schuß hinein. Es sollten vier direkte Treffer genügen, um Schwang K.O. zu legen.

Level 5

Die Flucht

Verwendet nun die Pfeiltasten, um euch aus dem Asteroidenfeld zu lotsen. Die Schwierigkeit hierbei ist, daß Trümmerstücke von vorn und hinten auf euch zukommen.

Jim Dandy, Erd-Orbit

Schnappt euch zu Beginn die beiden **Uzis** und schießt dann auf den beschädigten Boden in der Mitte, so daß ihr den unteren Raumbereich erreichen könnt. Springt nach ganz unten und schießt das Lüftungsgitter weg, damit ihr durch den dahinter liegenden Schacht steigen könnt. Auf dessen anderen Seite gelangt ihr in einen Raum, auf dessen Boden Laserstrahlen entlang gleiten.

Springt zu ihnen herunter (natürlich dürft ihr nicht diese Laser berühren!) und versucht jetzt hier unten die vier Computerkonsolen zu zerstören, indem ihr auf deren Bildschirme schießt. Sobald dies erledigt ist, öffnet sich hier unten ein Gitter, so daß ihr eine Ebene tiefer gelangen könnt. Vernichtet aber gleich die feurigen Aliens, die euch ständig auf den Fersen sind.

Weiter unten müßt ihr ein weiteres Gitter zerstören, um noch tiefer nach unten zu gelangen. Wiederholt diese Aktion mit zwei weiteren Gittern, bis ihr in einem größeren Raum, mit Aliens und einem Kessel landet. Die einzige Tür in diesem Raum ist beschädigt, so daß euch nichts anderes übrigbleibt, als das Gitter vom Boden zu entfernen.

Steigt dort hinein und zerstört ein weiteres Gitter am Lüftungsschacht. Dahinter gelangt ihr in die Bibliothek, in der ihr euch zum anderen Ende durchkämpfen müßt. Steigt dort in einen anderen Lüftungsschacht und zerschießt im nächsten Gang alle Gitter weg, um an weitere **Uzis** heranzukommen.

Hinter dem letzten Gitter könnt ihr einen Raum mit grünen Leuchtbehältern erreichen, in dem es ziemlich hart zugehen kann. Kümmert euch nicht um die Gegner, da sie hier immer wieder aufs Neue erscheinen. Sucht statt dessen

hinter einem der vier Leuchtbhälter nach einer Konsole, die ihr zerschießen müßt. Ist dies erledigt, kommt eine schwebende Plattform zu euer herunter, mit der ihr auf die nächste Etage gelangen könnt. Wiederholt diesen Vorgang mit jeder Etage, bis ihr ganz oben angelangt seid.

Zerstört auch hier oben die Konsole, damit ihr in einem der Behälter an eine Schrotflinte herankommt. Anschließend könnt ihr hier oben durch den Lüftungsschacht steigen. Folgt dem Weg immer weiter durch einen weiteren Lüftungsschacht, bis ihr in einem großen Raum mit vielen Rohren landet.

Versucht hier nach ganz oben zu gelangen, um an einige **Gatling Guns** heranzukommen. Ansonsten müßt ihr euch auf den untersten Boden fallen lassen, auf dem euch viele Feualiens erwarten. Die einzige Tür, die ihr benutzen könnt, ist diejenige, die ins Badezimmer führt.

Begebt euch dorthin und beseitigt zunächst zwei Aliens. Zerschießt anschließend die vielen Platten, die links neben der Toilette stehen, so daß ein Durchgang entsteht. Springt dort hinein und findet euch unten in einem kleinen Labyrinth von Gängen wieder.

Versucht euch hier immer rechts zu halten, bis ihr schließlich in einem Rohr landet (in dem **drei Waffen** liegen), das unter euch zusammenbricht. Kümmert euch in diesem Raum weniger um die Gegner, da sie immer wieder neu entstehen und versucht statt dessen zum rechten oberen Gitter zu gelangen, indem ihr auf die herumstehen Kisten springt.

Folgt den Gängen in verschiedene Räume hinein und schaut immer auf die großen Rohre, die sich immer in der Mitte befinden. Eines dieser Rohre besitzt eine bröckelige Wand, die ihr zerschießen müßt. Dahinter befindet sich ein steiler Abgang, in dem sich viele Waffen befinden. Versucht beim Herunterspringen so viele **Waffen** wie möglich einzusammeln, da ihr nur einen Sprungversuch erhaltet.

Durchquert unten den Lüftungsschacht und sammelt dabei ein **Jetpack** ein. Ladet das Jetpack an der kommenden Gasstation auf und versucht nun das lange Rohr auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen. Fliegt aber zunächst zur Gasstation auf der linken Seite, um genügend Treibstoff zu tanken. Von dort aus geht es nun zum langen Rohr, in das ihr von unten hineinfliegen müßt.

Folgt dem Rohr nach ganz oben und steigt dort in die Schachtöffnung hinein. Lauft jetzt weiter, bis ihr einen weiteren grünen See erreicht. Lauft hier vorsichtig weiter und macht euch darauf gefaßt, daß nach einigen Schritten das Rohr aufgrund eures Gewichts zusammenbricht. Versucht beim Herunterfallen auf einem Trümmerstück zu gelangen, da das grüne Bad nicht gut für eure Hundehaut ist.

Arbeitet euch dann zum Lüftungsschacht am anderen Ende vor und durchquert diesen. Am anderen Ende gelangt ihr an ein langes Rohr, das zu eurem nächsten Endgegner führt.

Endgegner: Bad-Max

Dieser Gegner sieht nicht nur gefährlich aus, nein, er steckt auch verdammt viel ein! Nehmt daher immer zwei Waffen in eure Hand, um mehr Schaden anzurichten (hebt euch den Raketenwerfer bis zum Schluß auf, wenn der Gegner nur noch sehr wenig Energie besitzt). Munition dürfte in diesem Level kein Problem sein und falls ihr Treibstoff benötigen solltet, so könnt ihr eine Gasstation im unteren Bereich der Brücke finden.

Im oberen Raum, zu denen die Rampen hinführen, könnt ihr immer wieder eine neue **Autobatterie** finden, die eure Lebensenergie wieder etwas auffrischt. Paßt nur darauf auf, daß nur ihr diese Batterie verwendet und nicht etwa der Gegner!

Um den Gegner jetzt gut bekämpfen zu können, solltet ihr euch eine große Fläche aussuchen, auf der ihr gut ausweichen könnt. Achtet darauf, daß ihr den Gegner nicht verletzen könnt, wenn dieser seinen grünen Schutzschild aktiviert hat. Spart euch den Raketenwerfer auf, bis sich die Energieanzeige des Gegners im roten Bereich befindet. Feuert anschließend alles was ihr habt auf ihn drauf, bis ihr ihn verschrottet habt.

Level 6

Jim Dandy, Erd-Orbit

Hoffentlich erinnert ihr euch noch daran, wie man den atomaren Toaster einsetzen kann. Eure Aufgabe ist es nun, die verschiedenen Bomben im Raumschiff zu finden, die von den Aliens hier plaziert wurden. Folgt hierzu den Kabeln, die euch zu einem Generator führen, von dem aus sich die einzelnen Bomben entschärfen lassen (Erklärung folgt später). Lauft nun den Gang hinunter und nehmt widerwillig das Geschenk des Aliens an. Eilt daraufhin geradeaus zur ersten Bombe, die ihr wie folgt entschärfen könnt:

Beobachtet den Generator, an dem sich eine blaue und eine rote Lampe befindet. Folgt immer dem Kabel, das mit dieser roten Lampe verbunden ist, um jeweils zum richtigen Knopf zu gelangen. Steigt auf diesen Kopf, um einen Teil der Bombe lahmzulegen (wenn es der falsche Knopf ist, dann geht die Bombe selbstverständlich hoch). Daraufhin wechselt das rote Licht am Generator, so daß ihr den nächsten Knopf finden müßt, den ihr deaktivieren müßt.

Wiederholt jetzt den Vorgang immer wieder und versucht in der vorgegebenen Zeit die Bombe zu entschärfen, da ansonsten euer Raumschiff

in Trümmer zerfällt. Um bestimmte Knöpfe an der ersten Bombe erreichen zu können, müßt ihr die Leiter auf dem Quadrat mit dem "X" verwenden, damit ihr auf den oberen Gang klettern könnt.

Sobald die erste Bombe entschärft ist, geht es weiter Brücke zur (Tür mit den blauen Stufen). Bewaffnet euch mit dem Atom-Toaster und verscheucht hier zunächst die ungebetenen Gäste. Sammelt anschließend das **Baguette** und ein **Mr. Fizzy** vom Boden auf, bevor ihr zum Hauptgang zurückkehrt. Geht dort durch die gegenüberliegende Tür (grüne Stufen) und überbrückt dort den Abgrund mittels der einzelnen Trümmerstücke.

Verweilt jeweils nicht zu lange auf diesen Trümmerplattformen, da sie sehr instabil sind und schnell in die Tiefe stürzen. Sobald ihr die zweite Plattform passiert habt, könnt ihr zwischen der zweiten und dritten Plattform auf dem Rohr stehenbleiben und eine kleine Pause einlegen (Zwischenspeichern wäre eine gute Idee).

Setzt dann euren Weg auf die andere Seite fort, so daß ihr schließlich an der zweiten Bombe angelangt seid. Springt zunächst auf den Träger auf der linken Seite rüber und schaut auch hinten die Bombe an. Folgt nun wie gewohnt den Drähten und verwendet am Quadrat mit dem "X" die Leiter, um zu den vier Knöpfen zu gelangen. Entschärft die Bombe und setzt euren Weg geradeaus zur fleischfressenden Pflanze fort.

Diese scheint wohl gerade Schwierigkeiten zu haben, da sie vermutlich zu viele Aliens verspeist hat. Von ihr erhaltet ihr zunächst etwas **Plutonium**, von dem ihr einen Schluck nehmen könnt, um übermenschliche Kräfte zu erhalten. Wenn es geht, solltet ihr die Aliens mit dem Atom-Toaster besiegen und das Plutonium für später aufbewahren. Ansonsten, wenn ihr einen Schluck vom Plutonium genommen habt, müßt ihr euch beeilen und alle Aliens wegzuboxen, solange der Wundertrank anhält.

Ist dies erledigt, öffnet euch die fleischfressende Pflanze zum Dank die naheliegende Tür (die Tür rechts neben der Pflanze). Folgt dahinter dem Gang durch einen Teleporter, bis ihr an der dritten Bombe angelangt seid.

Erschreckt hier nicht gleich an der Größe des Raumes, da ihr ganze sieben Minuten für eure Arbeit erhaltet. Behaltet nun im Kopf, daß es fünf Knöpfe gibt, davon sind drei Stück ganz oben und zwei hier unten.

Um hier sicher vorwärts zu kommen, solltet ihr einen Trick benutzen. Schaut euch an der Bombe an, ob das richtige Kabel zu den Knöpfen ganz oben oder zu den Knöpfen hier unten führt. Lauft anschließend los und benutzt die Leiter an den Quadraten mit den "X"-Symbolen.

Wenn es nur ein Knopf ganz oben ist, müßt ihr erst einmal nach ganz oben gelangen und oben einfach raten, welcher Knopf der richtige ist. Speichert vorher schnell mit der "F6"-Taste ab und seht, ob ihr Glück hattet. Falls ja,

so könnt ihr wieder eine Schnellspeicherung durchführen und falls nein, so könnt ihr per "F7" euren letzten Spielstand laden (den ihr mit "F6" gespeichert habt). Verwendet diesen Trick immer wieder, bis ihr schließlich alle Knöpfe korrekt betätigt habt.

Ist die Bombe entschärft, öffnet sich ein neuer Durchgang, durch den ihr schnell hindurchlaufen müßt, da neue Gegner euren Weg erschweren wollen. Am Ende dieses Durchgang führt euch der dortige Teleporter zu einer neuen Bombe, die wiederum schwerer zu entschärfen ist, als die letzte. Aber natürlich könnt ihr den Trick wie beim Vorgänger verwenden und einfach alle Knöpfe erraten. Immer vor der Betätigung eines Knopfes schnell speichern, so daß ihr kein großes Risiko eingeht. Meistens ist es so, daß der nächste zu entschärfende Knopf niemals neben seinem Vorgänger liegt. Übrigens befindet sich auch ein spezieller Knopf an der oberen Wand, den ihr nur mit einem radioaktiven Toast aktivieren könnt.

Sobald ihr dann auch diese Bombe entschärft habt, solltet ihr noch das herumliegende **Plutonium** einsammeln und in den naheliegenden Fahrstuhl steigen, der euch zum Bombenleger führt.

Endgegner: Intellektuelles Alien

Der Gegner scheint nun ein Schutzschild zu besitzen, der ihn vor euren schlechten Toasts schützt. Begeht euch nun auf die untere Ebene und trinkt eine Ladung **Plutonium**. Springt dann als Super-Professor auf den hohen Kistenstapel hoch und wartet, bis der Gegner sich in eurer Nähe befindet. Springt dann auf den Gegner drauf, damit ihr ihn bearbeiten könnt. Wiederholt diesen Vorgang dreimal, so daß schließlich das Schutzschild verschwindet (habt ihr noch alle drei Plutoniumeinheiten, so habt ihr es leichter, jedoch kann man es auch mit zwei Einheiten schaffen).

Ohne Schutz könnt ihr den Gegner nun mit euren atomaren Toasts bearbeiten, jedoch müßt ihr nun auf seine gefährlicheren Attacken aufpassen, die noch schmerzlicher als seine kleinen Bomben sind. Vergeßt auch nicht, daß ihr Mr. Fizzys dabei habt, um eure Lebensenergie wieder etwas aufzufrischen.

Level 7

Swizzle Firma

Sobald ihr die Steuerung über Kurt erhalten habt, müßt ihr so schnell es geht vor dem gegnerischen Raumschiff fliehen. Sprintet dabei zur nächsten Abzweigung und wählt den rechten Pfad. Eilt dort zur nächsten Tür und rennt dort hindurch. Lauft in den nächsten Raum und macht euch auf einen heftigen Widerstand gefaßt. Zerstört dort alle Selbstschußanlagen und besiegt so

viele Gegner wie möglich (bei den Astronauten-Aliens müßt ihr auf deren Glashelme snipen, wenn deren Lebenspunkte auf 0 sind).

Stellt euch dann in der unteren Ebene auf das große Gitter, und werft einen Blick auf die drei großen Behälter, aus denen Dampf entweicht. Da ihr auf dem Gitter steht, könnt ihr unterhalb des Behälters rechts die dunkelblaue Kugel entdecken, die jetzt aufleuchtet. Snipt sie von hier aus ab und rennt zum linken Behälter. Schießt hier die aktivierte dunkelblaue Kugel ab, so daß unter dem Gitter jetzt ein Aufwind entstanden ist.

Fliegt jetzt am Wind hoch und begeben euch oben in einen kleinen Durchgang. Snipt hier die dunkelblaue Kugel weg und kehrt wieder nach unten. Feuert nun auf die aktivierte dunkelblaue Kugel im mittleren Behälter und fliegt wieder nach oben. Hier ist jetzt am Gitter ein Aufwind entstanden, durch den ihr in den nächsthöheren Gang landen könnt.

Fliegt dort hoch und klappert im kommenden Raum die rechte Wand ab, um in eine geheime Nische zu gelangen, in der es einige **Bonusgegenstände** gibt. Sammelt anschließend die **Granaten** auf der rechten Seite des Raumes ein und werft jeweils eine auf die beiden bunten Glasplatten, so daß diese zerschellen. Räumt dann unten die Selbstschußanlagen weg und kehrt hier wieder hoch.

Begeben euch dann unter das Gitter auf der linken Seite des Raumes und schießt dort gegen die dunkelblaue Kugel, so daß unten eine Stahltür verschwindet. Schnappt euch unten eine Packung **Sniper Mörser** und besiegt dann oben zwei Aliens. Versucht dann mit dem Sniper Mörser hinter das Gitter auf der rechten Raumseite zu schießen, so daß die Glasscheibe unter dem Gitter explodiert. Geht dann dort drunter und feuert auf die dunkelblaue Kugel.

Unten gibt es hinter der nächsten geöffneten Stahltür eine Packung **Bouncing Sniper Munition**. Damit müßt ihr nun oben versuchen, die dunkelblaue Kugel hinter dem mittleren Gitter zu erwischen. Sofern ihr alle Gegner besiegt habt, entsteht über dieser dunkelblauen Kugel ein weißes Sechseck (auch Hexagon genannt). Links vom Eingang befindet sich ebenfalls ein Sechseck, auf das ihr euch stellen müßt.

Begeben euch dann in den Sniper-Modus und schießt nun mit der Bouncing Sniper auf die verschiedene Stellen des anderen Sechsecks, bis eure Kugeln die dunkelblaue Kugel erwischen. Anschließend könnt ihr nun euren Weg unten fortsetzen, da keine Stahltür mehr im Weg steht.

Folgt dahinter dem Weg immer weiter über zwei weitere Gitter, bis ihr wieder ins Freie gelangt. Hier erwartet euch wieder Schwanks Schiff, das euch selbstverständlich bemerkt hat. Begeben euch nun auf den Weg vor euch und sprintet zur nächsten Abzweigung. Dort geht es nach rechts weiter bis

der Weg unter euren Füßen verschwindet. Schwebt schnell zum benachbarten Weg und versucht von dort aus zur naheliegenden Tür zu gelangen. Eilt durch diese Tür hindurch, um euch in Sicherheit vor dem Schiff bringen.

Betretet dann den nächsten Raum und erledigt dort erst einmal alle Gegner. Paßt hier auf die Selbstschußanlagen auf und stellt euch geschickt hin, so daß sie euch nicht erwischen können. Schießt dann die Glasscheiben unter den drei großen Behältern kaputt, so daß jeweils eine dunkelblaue Kugel herausgehüpft kommt. Versucht nun die springenden dunkelblauen Kugeln abzusnipen, auch wenn das keine einfache Aufgabe ist.

Anschließend könnt ihr direkt unter den Behältern emporschweben. Innerhalb von zwei Behältern gibt es nun einmal **Granaten** und einmal eine **Tarnung**. Der dritte Behälter führt euch in einen Gang hinein. Folgt dem Gang immer weiter bis ihr in einem großen Raum landet. Besiegt hier ein Alien und zwei durchsichtige Astronauten-Aliens, die ihr nur mit der Sniper verletzen und besiegen könnt.

Sammelt dann im Raum die **Granaten** und den **Sniper Mörser** ein. Snipt dann die bunte Glasscheibe am großen Gerät kaputt und geht dort näher heran. Schaut von unten in die Öffnung des Geräts und snipt dort gegen die große dunkelblaue Kugel. Daraufhin fällt eine dunkelblaue Kugel in den Raum, die ihr nun versuchen müßt, abzusnipen. Ist dies erledigt, so müßt ihr die andere große Kugel an diesem Gerät näher betrachten.

Am oberen Ende befindet sich ein buntes Glas, das ihr zerstören müßt. Tut dies und feuert anschließend eine Mörser Sniper in die freigeschossene Öffnung hinein. Daraufhin erscheint eine zweite dunkelblaue Kugel, die ihr erneut treffen müßt. Habt ihr es geschafft, müßt ihr nun auf die Rampe laufen und über dem seltsamen Gerät nach der dritten dunkelblauen Kugel Ausschau halten.

Habt ihr sie entdeckt, müßt ihr diese Kugel absnipen, damit sich unter euch die Tür öffnet und viele Aliens euren Raum betreten. Eliminiert sie und springt dann am anderen Ende des Raumes unten in den Gang hinein. Folgt diesem immer geradeaus weiter, bis ihr wieder ins Freie gelangt. Begebt euch hier auf den Weg und springt geradeaus weiter, bis ihr in einen anderen Gang wechselt müßt (links unten), da das Raumschiff ständig eure Wege zerstört.

Rennt dort zum Gitter links und schwebt dort am Aufwind so hoch es geht nach oben. Fliegt dann zum benachbarten Weg rüber und eilt nun zur nächsten Tür, um hinter ihr in Deckung zu gehen. Solltet ihr es nicht zu dieser Tür schaffen, da der Weg zu sehr zerstört ist, so müßt ihr zunächst zum letzten Gitter zurückkehren. Von dort aus könnt ihr weiter unten eine

große Plattform erkennen, zu der ihr hinfliegen könnt. Tut dies und steigt dort in einen Teleporter, um direkt an eurer gewünschten Tür zu landen.

Wie auch immer ihr hierher gekommen seid, folgt nun dem dahinter liegenden Gang in einen großen Raum hinein. Hier sieht es zwar etwas düster aus, aber davon solltet ihr euch nicht abschrecken lassen. Begeht euch hier etwa in die Mitte des Raumes und springt dabei unter die schwebende Plattform, auf der sich eine vergitterte Halbkugel befindet. Unter der Plattform befindet sich ein Aufwind, so daß ihr in die Halbkugel hinein schweben könnt. Tut dies und steigt innerhalb der Kugel in einen Teleporter. Daraufhin landet ihr mitten in der Luft, so daß ihr zurück zum Ausgang schweben könnt (dies ist die einzige Methode, um von der unteren Ebene wieder herauszukommen).

Nun zu eurer Aufgabe: Versucht nun an den Außenwänden entlang zu laufen, so daß ihr an den Außensäulen kleine Nischen entdeckt (diese öffnen sich nur, wenn ihr genau vor ihnen steht), hinter denen sich dunkelblaue Kugeln befinden. Klappert zunächst alle Säulen ab, um eine bestimmte dunkelblaue Kugel zu entdecken, die ihr absnipen könnt. Tut dies, damit neue Feinde entstehen und in eurer Nähe ein Funken am Spinnenfuß des großen Gerätes entsteht.

Erst wenn ihr alle Gegner besiegt habt, verwandelt sich der Funken in einen pulsierenden Strom, der zur Mitte des großen Geräts führt. Außerdem könnt ihr nun die nächste dunkelblaue Kugel aufsuchen, die ihr dann absnipen könnt (normaler Weise könnt ihr die einzelnen Säulen im oder gegen den Uhrzeigersinn anklappern).

Versucht nun alle dunkelblaue Kugeln zu aktivieren und jedesmal alle Gegner zu besiegen (einige von ihnen verstecken sich auch oft auf der unteren Ebene). Nach jeder aktivierten Kugel entstehen an eurer Startplattform einige Gimmicks, die ihr euch beim Kampf sehr hilfreich sein können.

Übrigens lassen sich die letzten beiden Funken erst aktivieren, wenn ihr im unteren Bereich die großen Aliens bezwungen habt. Ist dies erledigt, so steht unten im Boden ein großer Krater, in den ihr hineinspringen könnt. Folgt dem dortigen Gang in den nächsten Raum hinein und versucht nun so weit wie möglich in den Raum vorzudringen.

Um die einzelnen Ventilatoren aktivieren zu können, müßt ihr die herumspringenden dunkelblauen Kugeln absnipen. Bei einigen Kugeln müßt ihr euch beeilen, da sie nur für eine sehr kurze Zeit erscheinen. Versucht so gut es geht an den Feinden vorbeizukommen und am obersten Ende des Raumes durch die dortige Tür zu laufen.

Folgt dahinter dem Gang zur nächsten freien Fläche. Springt dort auf den durchsichtigen Gang hinüber, der euch auch schon zum Ende dieses Levels bringt. Rüstet euch schon einmal für den nächsten Endgegnerkampf.

Endgegner: Swanks Raumschiff

Auf der letzten Plattform könnt ihr zwei kleine Halbkugeln entdecken, in denen sich eine **Super Chaingun** und eine **50% Gesundheit** befindet. Euer Ziel ist es, die kleinen dunkelblauen Kugeln an der Außenwand des Raumschiffes abzuschießen. Es befinden sich eine bestimmte Anzahl von Kugeln auf beiden Hälften des Raumschiffes. Jedes Mal, wenn eure Kugeln richtig gesessen haben, fällt immer eine dunkelblaue Kugel vom Raumschiff ab. Wiederholt das so lange, bis das Raumschiff seinen Geist aufgibt.

Nehmt euch während der Kämpfe nicht nur vor den auftauchenden Gegnern in acht, sondern auch vor den riesigen Laserstrahlen, die einen ziemlich großen Wirkungsradius haben. Lauft daher am besten immer an den Seiten eurer Plattform herum, so daß ihr bessere Überlebenschancen erhaltet.

Level 8

Swizzle Firma

Nach eurer Ankunft wimmelt es hier nur so an Feinden. Verdünnisiert euch also und folgt dem Weg geradeaus bis zur nächsten Abzweigung und biegt dort in die rechte Gasse ein. Folgt ihr bis hinter die nächste Abzweigung und klappert dort die linke Wandseite ab, um vier wackelige Kisten zu entdecken. Zerschießt diese Kisten und sammelt dahinter im kleinen Gang **zwei Waffen** ein.

Schaut hier nach einem Gitter und zerstört es, damit ihr Zugang zu einem neuen Gebiet erhaltet (genauer gesagt gibt es hier zwei Gitter). Dort stehen zwei große Aliens herum, die ihr umlegen müßt, damit neue Artgenossen entstehen. Besiegt alle Gegner, bis keine neuen mehr kommen, so daß sich in der Mitte des Raumes ein Durchgang offenbart.

Folgt diesem Gang in einen Vorraum, in dem ihr Selbstschußanlagen und seltsame Kanonen zerstören müßt, aus denen Rauchringe herauskommen. Ist dies erledigt, so könnt ihr in den dahinter liegenden Hauptraum gelangen.

Konzentriert euch hier auf das runde Gerät im Zentrum der Decke, das ihr schnellstmöglich zerstören müßt. Den ständig auftauchenden Gegnern solltet ihr so gut es geht ausweichen. Außerdem ist es nicht notwendig, daß ihr die herumstehenden Einrichtungsgegenstände zerstört, da ihr im Augenblick besseres zutun habt. Nachdem das Gerät an der Decke zerstört ist, könnt ihr euren Weg in den nächsten Raum fortsetzen.

Eure Aufgabe in diesem Raum ist es, die drei bunten Halter an der Decke zu zerstören, an denen drei große Rohre befestigt sind. Um euch jetzt genügend Waffen zu besorgen, müßt ihr einfach ständig dem Rundgang folgen und alle auftauchenden **Waffen** einsammeln, die übrigens immer wieder neu entstehen (wie die Gegner).

Begeht euch dann zur Rückseite des Raumes und wartet dort im Rundgang, an dem sich eine kleine Liftstation befindet auf einen hellblauen Lift, der euch zum zentralen Turm befördert. Seid ihr dort angekommen, so müßt ihr hier nun nach den drei anderen Liften Ausschau halten, die euch nun zu den drei einzelnen Halterungen an der Decke führen.

Zerstört jeweils diese drei Halterungen, so daß dieser Turm in die Tiefe stürzt und ein sehr langer Tunnel im Boden entsteht. Begeht euch dort runter und werft zunächst einen tiefen Blick in den Tunnel hinein. Dort unten könnt ihr eine Plattform sehen, die aus der Wand herausragt.

Springt zu ihr hinunter und beseitigt zunächst alle Störenfriede, damit sie euch bei der nächsten Aktion nicht unnötig ablenken. Balanciert dann vorsichtig auf einer der beiden Stangen, die von der Plattform herausragen. Schaut dann auf dieser Stange zur Plattform zurück, um unter ihr einen geheimen Tunnel zu entdecken. Springt dort hinein und setzt euren Weg geradeaus fort.

Schließlich landet ihr in einem großen Hangar, in dem es hart für euch zugeht. Besiegt hier alle Feinde und vernichtet alle feindliche Raumschiffe in eurem Abschnitt. Sammelt auch die **Gatling Guns** an den Seiten auf, die übrigens immer wieder aufs Neue entstehen. Sobald hier alles zerstört ist, solltet ihr zwei Gatling Guns in eure Hände nehmen.

Sobald das nächste Raumschiff seine Luke geöffnet hat, müßt ihr einfach auf dessen Eingang schießen, damit kein Gegner das Schiff lebend verlassen kann. Erst wenn alle Gegner besiegt sind, könnt ihr in das Raumschiff einsteigen. Tut das und betätigt dort im Cockpit den roten Knopf, so daß die Lasergeschütze des Raumschiffes die Hangartür aufschließen können. Ist dies erledigt, so müßt ihr hinter dieser Tür euren Weg fortsetzen.

Dabei landet ihr in einem hohen Raum, in dem ihr erst einmal an ein **Atom-Jetpack** herankommt. Der Vorteil an diesem Gerät ist, daß es sich von allein wieder auffüllt, wenn es gerade nicht in Betrieb ist. Wie ihr euch sicher schon gedacht habt, müßt ihr versuchen, so hoch wie möglich auf den vor euch stehenden Turm zu gelangen. Dabei müßt ihr alle Vorsprünge im Turm verwenden, damit ihr euch an ihnen hocharbeiten könnt.

Nutzt des öfteren die Schnellspeicherfunktion mit der "F6"-Taste aus, falls ihr beim Rundflug zu tief herabfällt. Fliegt nun zuerst zum langen Vorsprung vor euch hinauf, indem ihr immerzu Gas gebt. Von dort aus geht es dann

weiter zum rechten oberen Vorsprung. Hier angekommen, müßt ihr nun weiter nach rechts an der Turmwand entlangfliegen und auf einem kleinen Ventilator landen, aus dem grüner Dampf herauskommt.

Schwebt dann weiter nach rechts zu einem Vorsprung, auf dem eine **Strahlenkanone** liegt (tauscht unter Umständen eine andere Waffe gegen diese aus). Von hier aus geht's immer zu nach rechts weiter über einen Ventilator, einem Vorsprung und einem weiteren Ventilator. Von hier aus müßt ihr nun weiter nach rechts oben zu einem höher liegenden Vorsprung fliegen (neben dem sich jeweils Ventilatoren befinden). Von dort geht es zum übernächsten Vorsprung, der sich direkt über euch befindet.

Fliegt dann über euch an der langen Stange entlang, um an deren Ende auf einer Plattform zu landen, auf der ihr einen besseren Überblick auf den Turm erhaltet (gebt dabei nicht ständig Gas, sondern laßt zwischendurch kurz vom Sprungknopf los, um weitere Distanzen zurücklegen zu können). Dabei könnt ihr verschiedene Plattformen entdecken, die ständig aus dem Turm raus- und wieder reinfahren.

Versucht zunächst eine solche Plattform zu erreichen (fliegt am besten so, daß sich euer Blickwinkel so tief es geht unter Max befindet, so daß ihr dadurch beim Fliegen die höchste Flugkurve erhaltet), um auf ihr kurzzeitig stehenzubleiben und aufzutanken, damit ihr genügend **Sprit** für euren Fortflug erhaltet. Fliegt dann links am Turm vorbei (entlang dieser raus- und reinfahrenden Plattformen), bis ihr auf einem tiefer liegenden Vorsprung angelangt seid, auf dem sich eine elektronische Karte befindet.

Diese besagt, daß die drei über euch liegenden Plattformen an der Turmwand erst zu arbeiten beginnen, wenn vorher einige andere Plattformen betätigt worden sind. Lehnt euch mit dem Rücken zur Wand und beobachtet nun die über euch liegenden Plattformen, die jeweils an verschiedenen Enden von langen Stangen angebracht sind. Jede von ihnen bewegt sich nach unten, sobald ihr auf ihnen landet.

Startet nun mit der Plattform vor euch und landet nur kurz auf ihr, damit ihr kurz auftankt und nicht auf dieser Plattform mit nach unten fahrt. Fliegt dann von hier aus im Uhrzeigersinn um den Turm herum und aktiviert alle Plattformen hier oben. Dies ist keine einfache Aufgabe, da die einzelnen Plattformen weit auseinander liegen.

Es ist immer wichtig, daß ihr beim Starten von einer Plattform immer so viel wie möglich an Höhe dazu gewinnt, damit ihr leichter zur nächsten Plattform hinschweben könnt. Sobald nun alle Plattformen aktiviert worden sind (falls ihr zu lange braucht, bewegen sie sich wieder in ihre Ausgangsstellung, so daß ihr eure Aktion von vorn anfangen müßt), bewegen sich nun die

einzelnen Plattformen rechts über dem Vorsprung, an dem sich die elektronische Tafel befindet.

Versucht vom Vorsprung aus auf die einzelnen raus- und reinfahrenden Plattformen zu gelangen (es sind vier Stück) und mit deren Hilfe auf eine Plattform zu gelangen, die an einer langen Stange befestigt ist. Von hier aus könnt ihr nun mehrere Rohre entdecken, die in einem Strang zu einem großen Rohr führen, in dem sich eine Öffnung befindet. Fliegt dort rüber und begeben euch in diese Öffnung, um in einem Durchgang zu landen.

Folgt diesem Gang und sammelt dabei einige **Extras** vor dem nächsten Raum ein. Fliegt dann dort hinein und begeben euch direkt über dem Eingang auf eine Plattform, von der aus ihr einen guten Einblick auf den Raum erhaltet. Euer Ziel ist es, die gegenüberliegende Seite zu erreichen, die etwas weiter entfernt liegt. Leider könnt ihr hier nichts berühren, ohne daß ihr unbeschadet davonkommt.

Die einzige Möglichkeit bieten euch die langen Säulen im Raum, in deren Mitte sich jeweils kleine Unterbrechungen mit einem kleinen Stromfluß befinden. Fliegt einfach nahe an diese Säulen heran und schießt diese kaputt, so daß ihr auf ihnen landen und euren Tank auffüllen könnt.

Versucht auf diese Weise über die einzelnen Säulen das andere Ende des Raumes zu erreichen und zum höherliegenden Ausgang zu gelangen. Habt ihr diese Aufgabe gemeistert, so könnt ihr nun euren Weg zum Ende des Levels fortsetzen.

Endgegner: Rollstuhl-Schwank

In diesem Level solltet ihr ständig mit euren Waffen auf Schwank schießen, auch wenn ihr ihn dadurch nicht sonderlich stark verletzt. Zusätzlich müßt ihr aber auch geeignetere Methoden finden, um den Bösewicht innerhalb der drei Minuten zu besiegen.

Fliegt zunächst auf die hohe Rakete hinauf und schaut euch die verschiedenen Apparaturen an den Wänden an. Jede von ihnen läßt sich aktivieren, indem ihr auf deren naheliegenden roten Knöpfe steigt. Verwendet immer diese roten Knöpfe, wenn sich Schwank gerade vor so einer Apparatur befindet. Vier Knöpfe müßt ihr mit euren Körper betätigen, während zwei von ihnen ihr mit euren Schußwaffen treffen müßt.

Das erste Gerät, das ihr benutzen müßt ist der Riesenbohrer. Anschließend folgt ein großer Tank, den ihr mit euren Waffen unter Beschuß nehmen müßt, bis er schließlich explodiert. Anschließend folgen die Geräte Riesenscheinwerfer, Stampfe und Säge, die ihr jeweils per Knopfdruck auslösen könnt. Zuletzt kommt wieder ein Tank, den ihr nur aus nächster Entfernung unter Beschuß nehmen könnt. Feuert dazu gegen das runde Ventil,

bis es kaputtgeht und eine Explosion stattfindet. Haben nun alle sechs Fallen gegessen, so müßt ihr nun mit euren eignen Waffen den Rest erledigen, bis ihr Schwank endgültig in Jenseits befördert habt.

Level 9

Asteroidenfeld

Zu Beginn müßt ihr wieder einmal euer Raumschiff aus einem Asteroidenfeld lotsen. Diesmal ist die Steuerung sehr schwerfällig, so daß es kein einfaches Kinderspiel ist. Außerdem bewegt sich das Raumschiff auch von selbst ...

Swizzle Firma

Na ja, irgendwie hat sich das unser Doktor etwas anders vorgestellt, aber egal. Laßt unbedingt die Aliens in Ruhe, falls ihr hier friedlich herumlaufen wollt. Außerdem solltet ihr sie auch nicht berühren. Lauft nun zu Beginn die Rampe hoch und sammelt auf dem linken Weg **Pumpernickel**, **Baguette** und **Mr. Fizzy** ein. Merkt euch nun diesen Startpunkt, da ihr des öfteren hier wieder zurückkommen müßt.

Um jetzt weiterzukommen, müßt ihr nun die Rampe entlanglaufen, die nach unten führt. Folgt dahinter dem langen Gang und sammelt gleich im nächsten Raum ein **Baguette** auf. Stattet euch dann mit eurem atomaren Toaster aus und beseitigt am anderen Ende des Ganges die drei aggressiven Aliens.

Anschließend könnt ihr euren Weg zu einem sehr hohen Platz fortsetzen, das sich letztendlich als großes Labyrinth darstellt. Um nicht dort drinnen verloren zu gehen, solltet ihr euch immer an der rechten Wand halten, auch wenn ihr des öfteren in Sackgassen landet. Die verschiedenen Knöpfe auf dem Boden müssen nicht betätigt werden, da sie euch nicht beim Fortkommen des Spiels helfen.

Seid ihr eine Weile im Labyrinth herumgelaufen, kommt ihr zunächst an zwei Rohre, aus denen kochendheißer Dampf entweicht. Versucht dort im richtigen Augenblick vorbeizulaufen, so daß ihr nicht unnötigen Schaden erleidet.

Auch wenn es jetzt ein weiter Weg ist, ihr liegt auf jeden Fall richtig, wenn ihr immer an der rechten Wand entlanglauft. Schließlich kommt ihr dann in der Mitte des Labyrinths an, in der sich Feinde und ein Kessel befinden. Räumt hier alle feindlichen Elemente beiseite und sammelt hier auf dem Lichtkegel den ersten Teil des **Palast-Lokalisators** ein.

Steigt dann in den nahestehenden Teleporter, der euch wieder zurück zum Startpunkt befördert. Lauft hier jetzt an der Rampe hoch und wählt diesmal

den Weg nach rechts. Sammelt hier **Pumpnickel**, **Baguette** und **Mr. Fizzy** ein und folgt dann dem naheliegenden Tunnel. Dieser führt in einen Raum, in dem sich ein langer Tunnel mit einem bunten Boden befindet.

Dies ist kein normaler Boden, da in bestimmten Abständen eine Öffnung entsteht, die sich vorwärts zum anderen Ende des Tunnels bewegt. Stellt euch also an diesen seltsamen Boden heran und lauft nun los, sobald sich die Öffnung vor euch vorwärts bewegt. Versucht hier immer bis zur nächsten Nische zu laufen und euch dort in Sicherheit zu begeben, bevor die nächste Öffnung erscheint, die euch unter Umständen das Leben kosten kann.

Arbeitet euch also vorsichtig von Nische zu Nische vor, bis ihr die andere Seite des Tunnels erreicht habt. Besiegt dort bei Bedarf die beiden Aliens und setzt dann euren Weg in den nächsten Raum fort. Hier kommt gleich die nächste Aufgabe auf euch zu.

Die verschiedenen Abschnitte sind hier durch mehrere Zäune versperrt. Um diese aufzubekommen, müßt ihr die davor befindlichen Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge betätigen. Falls ihr bei diesem Versuch einmal die falsche Kombination gewählt habt, so könnt ihr am Anfang des Raumes den Anfangszustand mit dem weißen Knopf wiederherstellen. Falls euch das Raten zu mühselig erscheint, so könnt ihr diese Hilfe verwenden:

1. Zaun: den einzigen grünen Knopf betätigen,
2. Zaun: den rechten der beiden Knöpfe,
3. Zaun: den mittleren der drei Knöpfe,
4. Zaun: den zweiten Knopf von rechts,
5. Zaun: den Knopf ganz links

Habt ihr jetzt alle Zäune passiert, könnt ihr euren Weg zum nächsten Raum fortsetzen. Hier befindet sich wieder ein Tunnel mit zwei fortlaufenden Öffnungen. Hierbei müßt ihr wissen, daß die erste Öffnung 5 Einheiten und die zweite Öffnung 3 Einheiten lang ist, während der Abstand zwischen ihnen etwa 4 Einheiten beträgt. Versucht nun mit diesem Wissen die andere Seite des Tunnels zu gelangen und euch niemals zwischen die beiden Öffnungen zu begeben. Zur Not müßt ihr vor dem Erreichen einer Nische springen, um sie noch sicher erreichen zu können. Habt ihr es geschafft, so könnt ihr in den nächsten Raum vordringen.

Und wieder befindet sich dort ein langer Tunnel. Lauft dort einfach hinein und paßt vor der dritten Nische auf, da erst dort die Öffnungen beginnen. Springt in die dritte Nische hinein und schaut euch die Reihenfolge der Öffnungen an. Prägt euch diese Reihenfolge ein und arbeitet euch zum anderen Ende hin.

Folgt dort dem Weg in den nächsten Raum und schnappt euch zu Beginn die **Baguettes** vom Boden. Anschließend kommen Gegner, von denen ihr zuerst

das fliegende Alien aus dem Weg räumen solltet, da die restlichen Gegner immer wieder neu erscheinen. Widmet euch dann dem Rätsel, das mit den vielen Knöpfen etwas zutun hat.

Am anderen Ende befindet sich ein einsamer Knopf, der alle 15 Knöpfe in diesem Raum aktiviert. Über diesen 15 Knöpfen befinden sich ebenfalls 15 Knöpfe, die an der Decke hängen. Um jetzt herauszufinden, in welcher Reihenfolge ihr die 15 Knöpfe auf dem Boden aktivieren sollt, müßt ihr rückwärts auf den einsamen Knopf laufen und dabei zur Decke schauen. Dort könnt ihr kurzzeitig sehen, in welcher Reihenfolge ihr die Knöpfe am Boden betätigen müßt.

Das Problem hierbei ist, daß ihr euch die vorgegebene Kombination schnell und gründlich einprägen müßt, da bei jeder Aktivierung des einsamen Knopfes die Kombination sich wieder ändert! Falls ihr ein Fehler bei der Eingabe der Kombination gemacht habt, müßt ihr zwangsläufig auf den einsamen Knopf steigen und es erneut versuchen.

Habt ihr es dann schließlich geschafft, öffnet sich hinter dem einsamen Knopf eine Geheimgang, hinter der sich ein Dimensions-Destabilisator befindet. Steckt den Gegenstand ein und steigt dahinter in den Teleporter, der euch an einen anderen Ort bringt. Folgt hier dem Gang geradeaus in den nächsten Teleporter, um wieder am Anfang des Levels zu landen.

Besucht nun das nächste Gebiet, indem ihr in den naheliegenden Teleporter steigt, an denen die Pfeile nach oben zeigen. Dabei landet ihr zunächst in einem Gang, dem ihr einfach in einen weiteren Teleporter folgen müßt. Dieser bringt euch nun in einen größeren Raum, in dem sich gleich in eurer Nähe ein **Baguette** befindet. Sammelt es ein und steigt am anderen Ende in einen anderen Teleporter.

Schließlich landet ihr nun im richtigen Raum, in dem es eine Aufgabe zu erledigen gibt. Begeht euch hier zum anderen Ende des Raumes und schaut nach oben, um verschiedene Plattformen zu entdecken, die ihr mit eurer Leiter erreichen könnt. Das Problem hierbei ist, daß einige Plattformen euch nicht weiterbringen, was euer Fortkommen natürlich etwas behindert.

Bevor ihr nun loslegt, solltet ihr unbedingt die schwebenden Sonden abschießen, indem ihr statt eures Weißbrotes die Baguettes mit dem Toaster verwendet, um Zielgeschosse abfeuern zu können. Sobald alle Störenfriede ausgeschaltet sind, könnt ihr euch nun nach oben aufmachen.

Verwendet zunächst die Leiter am Quadrat mit dem "X" (ab jetzt X-Quadrat genannt), um auf die erste Plattform zu gelangen. Lauft hier zum anderen Ende der Plattform und verwendet dort die Leiter am X-Quadrat. Auf der nächsten Etage einfach die Leiter am anderen X-Quadrat verwenden, so daß ihr nun auf der dritten Plattform angelangt.

Benutzt hier gleich die Leiter am nächsten X-Quadrat (das sich etwa in der Mitte befindet), damit ihr zur vierten Plattform gelangt. Dreht euch hier oben gleich um und springt zunächst zur benachbarten kurzen Plattform hinüber. Nähert euch der Wand, damit ein Geheimgang sich offenbart, in welchen sich **3x Mr. Fizzy** und ein **Pumpernickel** befinden.

Kehrt dann wieder zur vierten Plattform zurück und verwendet hier nun eure Leiter am einzigen X-Quadrat. Ihr landet dabei auf einer L-Plattform, auf der es ebenfalls nur ein X-Quadrat gibt. Benutzt es und springt oben am anderen Ende zur benachbarten Plattform herüber. Verwendet dort eure Leiter am X-Quadrat, so daß ihr schließlich ganz oben angekommen seid. Steigt hier in den Teleporter, der euch in den nächsten Raum befördert.

Hier befinden sich nun drei Knöpfe vor euch, die ihr betätigen müßt, um die verschiedenen Plattformen an der hinteren Wand zu öffnen. Die Plattformen bleiben dabei nur so lange geöffnet, wie ihr euch auf ihnen befindet (beim Betreten der Knöpfe kommen übrigens Aliens zu euch).

Aber nun zu eurer Aufgabe. An der hinteren Wand kommt in bestimmten Abständen ein Alien entlanggelaufen, das ihr nun mittels der Knöpfe nach ganz unten lotsen müßt, so daß es im Ventilator landet. Klingt zwar sehr einfach, aber ihr müßt die Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge betätigen, so daß das Alien schnellstmöglich nach unten gelangen kann, bevor es wieder verschwindet.

Sobald das Alien aufgetaucht ist, müßt ihr auf den linken Knopf steigen. Ist das Alien nun ein Stockwerk tiefer gefallen, müßt ihr schnell zum rechten Knopf eilen und euch auf ihn stellen. Sobald das Alien noch ein weiteres Stockwerk hinuntergefallen ist, müßt ihr nun warten, bis das Alien an der linken Wand gegengelaufen ist und nun nach rechts weiter läuft.

Steigt nun auf den mittleren Knopf, damit das Alien noch ein Stockwerk tiefer fällt und steigt nun vom mittleren Knopf herunter, damit das Alien nun ungewollt in den Ventilator läuft. Ist dies geschehen, füllt sich die Saftanzeige in der Mitte des Raumes um ein gewisses Maß. Wiederholt nun diesen Vorgang mit den nächsten Aliens (insgesamt dürften drei Aliens genügen) bis die Anzeige proppenvoll ist und sich ein Geheimgang öffnet, hinter der sich ein Teleporter befindet.

Steigt dort hinein und betretet im kommenden Raum in den nächsten Teleporter. Schließlich landet ihr in einem Raum mit einigen Gegnern. Besiegt alle Gegner und zerstört den Kessel, unter dem sich nun ein Schalter befindet. Steigt dort drauf, damit an einer anderen Stelle ein Teleporter in Betrieb geht. Folgt hier dann dem Weg weiter bis zum anderen Ende und betretet dort den aktivierten Teleporter.

Im nächsten Raum solltet ihr zunächst alle Feinde ausschalten, um kurzfristig Ruhe zu erhalten. Auf der linken Seite könnt ihr nun zwei Schalter und auf der rechten Seite einen entdecken. Diese Schalter setzen jeweils ein bestimmtes Licht im Lichtkreis vor dem Teleporter außer Betrieb. Eure Aufgabe ist es nun, die Schalter im richtigen Augenblick zu betätigen, während die blauen Lichter aufleuchten.

Stellt euch am besten hinter die einzelnen Schalter und richtet euren Blick genau auf den Lichtkreis. Sobald ihr es dann geschafft habt, alle drei blauen Lichter einzufangen, entsteht ein Teleporter. Begeht euch dann gegenüber eurem Start-Teleporter zum Abgrund und wartet auf die schwebende Plattform, bis ihr auf ihr die höher liegende Plattform erreichen könnt.

Kassiert dort das **positronische Ding** ein und steigt dann in den Teleporter, der euch in einen Gang teleportiert. Geht dort in einen anderen Teleporter hinein, damit ihr wieder am Anfang des Levels landet. Sammelt hier die **Pumpernickel** ein und nähert euch der Telefonzelle. Rüstet euch nun mit den Pumpernickeln und dem Toaster auf und schießt nun jeweils einen Schuß in die Telefonzelle, sobald diese sich öffnet. Hat der Schuß gegessen, so fliegt jedes Mal eines der drei Aliens aus der Zelle heraus. Vertreibt nun alle drei Aliens, so daß ihr euren Weg fortsetzen könnt.

Level 10

Imperialer Palast, Swizzle Firma

Zu Beginn steht euch nun die Möglichkeit offen, mit welchen Helden ihr das Schloß betreten wollt. Speichert am besten vorher ab und fällt dann erst eine Entscheidung.

Die drei Wege zum Endgegner:

Dr. Hawkins

Zu Beginn startet ihr vor der großen Burg, auf deren linken Seite sich ein Quadrat mit einem "X" befindet. Verwendet dort eure Leiter und versucht nun auf die nächsten drei Plattformen auf den oberen Bereich des Schlosses zu gelangen. Oben angekommen, müßt ihr euch vorn auf den tieferliegenden Gang herablassen und ihm geradeaus nach links folgen. Dabei kommt ihr an einer Seitennische vorbei, an der sich ein großer Gegner befindet. Versucht ihn zu töten und euch das **Mr. Fizzy** aus der Ecke zu schnappen.

Setzt dann euren Weg im Gang fort und besiegt dort einige kleine Gegner, an dem sich ein weiteres **Mr. Fizzy** befindet. Lauft dann noch etwas weiter, um an ein **Baguette** zu gelangen. Schnappt es euch und macht euch nun um die Ecke auf einen großen Gegner gefaßt, der euch den Weg blockiert. Besiegt

ihn, lauft unter ihm hindurch und betretet am Ende des Ganges einer Tür einen großen Raum.

Schaut hier gleich auf dem linken Seitengeländer nach einem Quadrat mit einem "X" und verwendet dort eure Leiter, um auf dem höherliegenden Rundgang zu landen. Folgt diesem Gang zu einer Tür, die ihr durchqueren müßt. Dahinter geht es durch eine weitere Tür bis zum anderen Ende des Ganges. Besiegt hier zwei Sonden, so daß ihr schließlich euren Weg zum Ende eurer langen Reise fortsetzen könnt (lest unter dem Abschnitt "Der finale Kampf" weiter).

Kurt Hectic

Lauft anfangs nach rechts und schwebt am Aufwind zu einem Gitterhoch. Schießt dieses Gitter an der Wand weg und begeben euch dahinter in einen Gang. Sammelt dort noch nicht die Gegenstände ein, sondern schaltet zuerst rechts die Selbstschußanlagen und das Alien aus.

Setzt dann euren Weg fort und kämpft euch nun durch diesen Gang hindurch. Es kommen viele Gegner und Selbstschußanlagen auf euch zu, daher solltet ihr sie entweder aus der Ferne ausschalten oder geschickt an ihnen vorbeilaufen. Am Ende des Ganges gelangt ihr an einen großen Raum, an den ihr euch langsam herantasten solltet. Hier befinden sich fünf große Aliens, die ihr lieber aus der Ferne absnipen solltet, bevor sie euch bemerken.

Sobald alle Gegner ausgeschaltet sind, könnt ihr beruhigt im Raum die **Tarnung** geradeaus vor dem Eingang einsammeln. Begeben euch dann mittels der Aufwinde auf die höherliegende Ebene, um hier die beiden anderen Gegner auszuschalten, falls ihr es noch nicht getan habt.

Springt dann wieder nach unten und sammelt hier unten die **Homing Sniper Munition** rechts vor dem großen Tor ein. Schreitet dann durch dieses Tor hindurch und sammelt dahinter links die **50%-Gesundheit** ein, bevor ihr euren Weg nach rechts fortsetzt. Folgt diesem Gang durch verschiedene Türen und Kurven entlang, bis ihr schließlich in einem großen Hallengang landet.

Sammelt hier gleich auf der linken Seite einige **Granaten** ein und folgt der Halle immerzu geradeaus weiter, bis ihr letztendlich im Raum mit der Fontäne angekommen seid. Lauft hier auf den Treppen auf der linken Seite hoch und springt hier vom Quadrat mit dem "X" aus auf die rote Plattform rüber. Folgt hier oben dem Weg zu einer blauen Tür und geht dort hindurch. Besiegt hier einige durchsichtige Gegner, so daß ihr nun zum Endgegner durchlaufen könnt.

Max

Lauft einfach durch die Fronttore hindurch und schnappt euch die **Shotguns** und die **Strahlenkanonen** (behaltet diese Waffen bis zum Schluß auf). Begebt euch dann im Raum zum anderen Ende und schnappt euch dort die **drei Uzis** (die Autobatterien solltet ihr für den Notfall liegen lassen). Nun müßt ihr mehrere Paare von Gegnern ausschalten, die nacheinander erscheinen. Habt ihr diese sechs Paare besiegt, so könnt ihr durch den geöffneten Gang euren Weg fortsetzen.

Durchquert den nächsten Gang und sammelt dabei **etwas für eure Gesundheit** ein. Im nächsten Raum mit der Fontäne müßt ihr zunächst zu den Stufen auf der linken Seite laufen. Stellt euch dort in die Nähe des Quadrates mit dem "X" und springt von dort aus zur roten Plattform rüber.

Folgt dort dem Gang zu einer blauen Tür und geht dort hindurch. Dahinter müßt ihr noch zwei große Aliens bekämpfen, die ihr von der linken Wandseite aus abschießen solltet, um es etwas einfacher zu haben. Solltet ihr dann diese letzten Gegner besiegt haben, so könnt ihr schließlich zum Endgegner vorstoßen.

Der finale Kampf

Endgegner: Zizzy Balooba

Allgemeines

Euer letzter Kampf gliedert sich in zwei Phasen. Während der ersten Phase bekämpft ihr den Gegner von Außen und in der zweiten Phase von Innen.

Phase 1: Zizzy besitzt über vier Attacken, über die ihr alle Bescheid wissen solltet.

Attacke 1: Laserstrahlen zucken aus dem Stab des Gegners hervor;

Attacke 2: Große Energiefelder kommen aus den Händen des Gegners heraus;

Attacke 3: Zizzy jagt große Blitze durch den Raum;

Attacke 4: (Betäubung). Bei diesem Angriff hebt der Gegner seine Hände in die Luft und fängt an vor sich herum zu murmeln. Anschließend erleidet dann euer Charakter ein kurzes Blackout, das für einige Sekunden anhält (um euch davor zu schützen, muß jeder Charakter eine bestimmte Aktion ausführen).

Phase 2: Während dieser Phase befindet ihr euch im Innern des Gegners. Hier besteht nun eure Aufgabe darin, die Organe des Gegners zu zerstören. Das Problem hierbei aber ist, daß ihr bei eurer Aufgabe nicht ungestört seid und ständig mit anderen Gegnern und herumfliegenden Schüssen zu tun habt. Behaltet auch im Hinterkopf, daß ihr nicht unendlich Zeit hier drinnen

verbringen könnt, so daß ihr ab und zu wieder außerhalb des Körpers landet. Außerdem solltet ihr auch nicht in die großen Löcher fallen, da ihr sonst ebenfalls draußen landet. Sollte dies geschehen, so müßt ihr wieder versuchen in den Gegner hineinzukommen.

Doktor Hawkins

Mit der Wahl des Professors habt ihr sicherlich die beste Wahl getroffen, da ihr folgende Vorteile erhaltet: Ihr könnt nicht von den Attacken des Gegners zu Boden geschubst werden, ihr müßt dem Gegner nicht in die Augen schießen und ihr könnt den Gegner einfach vom Boden aus bekämpfen. Um jetzt den Attacken des Gegners gut ausweichen zu können, müßt ihr Folgendes tun:

Laserstrahlen: Weicht seitlich aus und springt fort;

Energiefelder: Kassiert einfach den Schuß mit eurem Körper ein und schießt immerzu auf den Gegner;

Blitzattacke: Weicht seitlich aus und springt unentwegt weiter;

Betäubung: Schaut einfach für kurze Zeit weg, sobald der Gegner seine Hände in die Höhe hebt.

Um jetzt den Gegner gut bekämpfen zu können, müßt ihr Folgendes tun: Bleibt hierbei dicht am Gegner (nicht zu dicht!) und feuert eure Baguettes auf ihn ab. Falls eure Baguettes ausgehen, müßt ihr einfach mit euren atomaren Toasts weitermachen. Sobald die Energie des Gegners auf 0 gesunken ist, verschluckt euch der Gegner. Hier müßt ihr nun die einzelnen Gedärme der Reihe nach kaputtmachen.

Zuerst kommen die Lungenflügel ran. Wie ihr wißt, besteht die Lunge aus zwei Teilen, so daß ihr die beiden großen Lungenflügeln (auf der linken und rechten Seite) unter Beschuß nehmen müßt. Um eure Schüsse richtig zu plazieren, müßt ihr genau in die Öffnungen der Lungen feuern, so daß sie schließlich explodieren und neue Augenkugeln herauskommen. Diese müßt ihr nun versuchen in die beiden Löcher an den Seiten des Raumes zu bekommen (eine Augenkugel pro Loch versteht sich). Um dies bewerkstelligen zu können, müßt ihr eure atomaren Toasts verwenden oder den Pust-O-Mat, der sich irgendwo außerhalb von Zizzy befindet.

Habt ihr dann diese Aufgabe gemeistert, müßt ihr euch nun dem Herz widmen. An dieser Stelle benötigt ihr nun etwas Plutonium, das sich jeweils links und rechts an den seitlichen Plattformen befindet. An das **Plutonium** auf der linken Seite kommt ihr ohne Mühe heran, jedoch läßt sich das rechte Stück nur erreichen, wenn ihr auf die rechte Augenkugel steigt und von dort aus zur rechten Plattform rüberspringt.

Sobald ihr etwas Plutonium bei euch herumtragt, müßt ihr es trinken, um zum Super-Hero zu mutieren (na ja, das kennt ihr schon). Springt in diesem Zustand zum Herz rüber und boxt dreimal dort gegen, damit es in zwei Stücke zerfällt. Diese müßt jetzt natürlich auch kaputt boxen. Um an sie heranzukommen, müßt ihr auf die aufsteigenden Blasen rauf springen, die euch nach oben befördern können. Versucht dann zu den zerteilten Stücken runterzuspringen und sie im freien Fall mit einem Schlag zu erwischen.

Sobald nun das komplette Herz zerstört wurde, könnt ihr euch dem letzten Organ zu widmen - dem Gehirn. Um dort heranzukommen gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder ihr fahrt auf den aufsteigenden Blasen aufwärts und nehmt dort oben das Hirn unter Beschuß oder schießt von hier unten aus mit euren Toasts, so daß sie ständig an den Wänden abprallen und schließlich am Gehirn ankommen. Die richtige Stelle im Hirn ist der große Einschnitt, auf den ihr feuern müßt. Sobald ihr mit genügend Schüsse diese Stelle getroffen habt, ist endlich der Gegner besiegt.

Kurt Hectic

Unser Hausmeister hat Vor- und Nachteile bei diesem Kampf. Außerhalb von Zizzy ist der Kampf ziemlich einfach, während der Kampf im Inneren ziemlich stressig ist. Weicht den folgenden Attacken auf dieser Weise aus:

Laserstrahlen: Weicht seitlich aus und führt kleine Sprünge aus;

Energiefelder: Entfernt euch von Zizzy und lauft immer in eine Richtung. Sobald er euch abfeuern will, könnt ihr schnell einen Richtungswechsel vollführen;

Blitze: Weicht aus und springt ständig herum;

Betäubung: Schaut weg, wenn Zizzy's Hände in die Luft gehen.

Begegnet jetzt dem Feind auf die folgende Weise: Bleibt vom Gegner fern und feuert eure Super Chaingun auf ihn ab. Falls eure Munition ausgehen sollte, müßt ihr etwas herumlaufen und nach einem Sniper-Mörser oder einer neuen Super Chaingun Ausschau halten. Eine gute Idee ist es, wenn ihr noch etwas Munition für die Super Chaingun für das Innere des Gegners übrig behaltet. Um euch zu heilen, solltet ihr immer die 25%-Gesundheitskugeln einsammeln, da sie immer wieder aufs Neue entstehen (im Gegensatz zur einzigen 50%-Gesundheitskugel).

Senkt nun die Lebenspunkte des Gegners auf Null, damit dieser euch ins innere Teil des Gegners einsaugt. Es ist ziemlich unwahrscheinlich, daß ihr den inneren Teil des Gegners in einem Zug besiegen könnt, ohne daß euch der Körper wieder ausstößt (und dies geschieht ziemlich oft!).

Beginnt hier zuerst mit dem Herzen und feuert darauf, bis es in fünf Stücke zerfällt. Zerstört auch diese und widmet euch dann der Lunge. Verwendet

hier eure Tarnung, falls ihr eine besitzt, und stellt euch etwa in die Mitte zwischen den beiden Lungenflügeln. Stattet euch mit dem Sniper-Mörser aus und feuert nun in die Öffnungen der Lungen, so daß sie kaputtgehen. Der Vorteil an der Tarnung ist, daß ihr mit ihnen ungestört auf die Lungen zielen könnt, während die Gegner euch ignorieren.

Nachdem auch die Lungen nicht mehr funktionieren, müßt ihr nun mit dem Aufwind über dem Loch nach oben zur Plattform in der Nähe des Gehirns und der Augen schweben. Es ist keine gute Idee hochzuschweben, während euch Gegner verfolgen. Versucht sie erst einmal abzuschütteln und dann erst hochzufliegen.

Schaut nun in die großen Augen des Gegners, die jeweils an Nervensträngen hängen. Schießt auf diese Nervenstränge, so daß die Augen herausfallen und daraus große schwebende Sonden entstehen. Snipt diese Gegner am besten weg und kümmert euch schließlich um das Gehirn.

Um das Gehirn verletzbar zu machen, müßt ihr zunächst auf die dunkelblauen Kugeln schießen, die ständig umherkreisen. Um diese leichter treffen zu können, solltet ihr deren Route verfolgen und gucken, an welchen Stellen sie langsamer werden. Gewöhnlich bremsen die Kugeln an der Plattform vor dem Gehirn ab.

Positioniert euch am besten seitlich eurer Plattform und versucht nun die sechs Kugeln im Sniper-Modus abzuschießen. Eine andere Möglichkeit, um die Kugeln zu treffen ist, indem ihr direkt auf das Gehirn schießt, so daß die Kugeln abbremsen und ihr sie besser anschießen könnt (sogar mit eurer gewöhnlichen Waffe!). Außerdem ist es auch eine gute Idee, wenn ihr mit eurer Sniper-Mörser auf eine geeignete Stelle schießt, an der so viele Kugeln wie möglich beieinander sind. Solltet ihr dann diese sechs Kugeln vernichtet haben, so ist der Gegner besiegt.

Max

Wie immer ist Max von seinen Feuerwaffen abhängig. Mit der Standardwaffe ist sein Leben hart, aber mit der Strahlenpistole kann der Hund ziemlich üblen Schaden anrichten. Übrigens solltet ihr mindestens vier Strahlenwaffen ins Innere des Gegners mitnehmen, d.h. ihr müßt anfangs viel sammeln gehen!

Um den Attacken des Gegners auszuweichen, solltet ihr zunächst das **Atom-Jetpack** einsammeln und Folgendes tun:

Laserstrahlen: Fliegt einfach mit eurem atomaren Jetpack aufwärts in eine beliebige Richtung;

Energiefelder: Fliegt rückwärts davon, bis die Energiefelder verschwinden;

Blitz: Fliegt einfach davon;
Betäubung: Schaut einfach weg.

Versucht hier draußen nun so viele **Strahlenpistolen** wie möglich einzusammeln, bevor ihr den Gegner platt macht und in seinen Körper gelangt. Sammelt zu eurer Heilung zuerst die **AA-Battieren** auf, da sie im Gegensatz zu den Auto-Batterien immer wieder neu erscheinen.

Im Innern des Gegners ist es nun egal, mit welchem Organ ihr anfangt (laßt das Gehirn für den Schluß). Der Trick bei dieser Sache ist, daß ihr mit Dauerfeuer auf die Organe schießen müßt, da sie sich sonst im Ruhestand wieder regenerieren. Um die Organe gut außer Gefecht setzen zu können, solltet ihr Folgendes tun:

Herz: Lauft seitlich hin und her und hüpf ab und zu herum; Lungen: Springt ständig seitlich hin und her und zerstört die Lungenflügel nacheinander;

Augen: Fliegt zu ihnen herauf und feuert oben auf der Plattform auf die Augen. Ignoriert einfach die Gegner, falls ihr nicht gerade bei schwacher Energie seid;

Gehirn: Weicht auf eurer Plattform ständig zu den Seiten aus und feuert immerzu auf das Gehirn, bis es nicht mehr funktioniert - Ende.