

Komplettlösung zu Oddworld: Abe`s Exoddus

MINEN

Stollen 1 (26 Mudokons)

Euer Abenteuer beginnt im ersten Stollen der Necrum-Minen (Abschnitt 1), wo Euch zur Eingewöhnung noch alle Aktionen auf dem Bildschirm erklärt werden. Lest Euch also die Informationen stets gut durch und handelt dementsprechend.

Gleich im ersten Abschnitt gibt es einen versteckten Bereich (A-G), den Ihr Euch aber erst etwas später vornehmen solltet. Marschiert also als erstes nach rechts zum Abschnitt 2, von wo Ihr sogleich zur untersten Ebene von Abschnitt 3 hinuntersteigt. Dort rollt Ihr dann durch die Enge nach rechts, um Euch im Abschnitt 4 zunächst dem Geschichtsstein zu widmen. Habt Ihr Euch die Mudokon Erkennungs-Hilfe durchgelesen, klettert Ihr auf der rechten Seite hinauf, macht einen einfachen Sprung über die erste und einen Sprung aus dem Lauf über die zweite Lücke. An der Kante hängend zieht Ihr Euch anschließend hoch und kraxelt zum Abschnitt 5 hinauf, wo Ihr eine Statusanzeige, einen Vogelkreis und eine Knalltür vorfindet.

Weiter geht es nach links, um im Abschnitt 2 mit dem ersten Mudokon in Kontakt zu treten. Begrüßt diesen mit einem „Hallo“, sagt dann „Folge mir“ und begeben Euch zum Abschnitt 5 zurück, wo Ihr sogleich chantet, so daß der Mudokon durch das aktivierte Vogelkreisportal fliehen kann (gleichzeitig wird dadurch die Knalltür beseitigt). Danach lauft Ihr nach rechts zum Abschnitt 6, dreht an dem Ventilrad, nähert Euch dem wütenden Mudokon und entschuldigt Euch bei ihm. Den besänftigten Mudokon laßt Ihr dann nach rechts folgen, wo Ihr ihn im Abschnitt 7 durch ein weiteres Vogelkreisportal schicken müßt, um die Knalltür zu beseitigen.

Im Anschluß daran trittet Ihr zum Abschnitt 8 weiter, wo Ihr mittels des Ventilrades eine weitere Knalltür entfernt, gleichzeitig aber auch Lachgas ausströmt. Zusammen mit den beiden herumalbernden Mudokons marschiert Ihr dann ganz nach rechts bis zur Knalltür im Abschnitt 10. Dort angelangt verpaßt Ihr jedem der Mudokons eine Ohrfeige, so daß sie wieder zur Besinnung kommen. Anschließend geht Ihr langsam zur linken Seite, um die Mudokons vor den beiden Rädern zu positionieren. Mit dem Befehl „An die Arbeit“ bringt Ihr nun die Mudokons dazu, an den Rädern zu drehen, worauf die Knalltür verschwindet. Zu guter Letzt führt Ihr beide Mudokons nach rechts („Ihr alle“ / „Folge mir“) zum Abschnitt 11, wo Ihr zu deren Flucht das Vogelkreisportal aktiviert.

Bevor es nun mit dem Lift weitergeht, solltet Ihr jetzt zum Abschnitt 1 zurückkehren, um dort hinter dem Felsen auf der rechten Seite zu einem versteckten Bereich (A-G) hinunterzusteigen. Schreitet im Abschnitt A durch die Tür, klettert im Abschnitt B sofort (Flugslig!) zum Abschnitt C hinunter und rollt unten angekommen sogleich nach rechts in den Schatten. Hat der Flugslig den Abschnitt oben verlassen, begrüßt Ihr schnell die drei Mudokons, ruft „Folge mir“ und rennt dann schleunigst nach links zum Abschnitt D, wo Ihr die Mudokons warten laßt. Versteckt Euch dann geschwind im Schatten auf der linken Seite, bevor der Flugslig Euch etwas anhaben kann. Sobald der Slig wieder verschwunden ist, stellt Ihr Euch beim Hebel auf, ruft „Folge mir“ und betätigt den Hebel im richtigen Augenblick, um die Elektromauer auszuschalten. Schafft Ihr es nicht alle drei Mudokons gleichzeitig heil auf die linke Seite zu holen, müßt Ihr diese einzeln durch die Knalltür führen. Zieht anschließend noch einmal den Hebel, um die Falltür zu öffnen, so daß alle Mudokons zum Abschnitt E herabfallen.

Habt Ihr es geschafft, rutscht Ihr durch den Brunnen ebenfalls zum Abschnitt E, wo Ihr die drei Mudokons an den Rädern drehen laßt („Folge mir“ / „An die Arbeit“), wodurch die Knalltür auf der unteren Ebene entfernt wird. Danach aktiviert Ihr das Vogelkreisportal und laßt die drei Mudokons fliehen. Marschiert Ihr nun immer nach links, entdeckt Ihr im Abschnitt G neun weitere Mudokons, die Ihr alle durch das dortige Vogelkreisportal flüchten laßt. Zu guter Letzt kehrt Ihr den ganzen Weg zurück zum Abschnitt 1, wobei Ihr Euch vor den Flugsligs in Acht nehmen solltet.

Als nächstes wandert Ihr wieder zum Abschnitt 11, klettert dort über die obere Ebene zum Lift und fahrt mit diesem zum Abschnitt 12 hinauf. Nachdem Ihr Euch dort am Geschichtstein über das „Abspeichern“ informiert habt, fahrt Ihr weiter zum Abschnitt 13, durchquert schleichend Abschnitt 14 (schlafender Slig!), rollt im Abschnitt 15 unter den Ventilatoren durch und betätigt im Abschnitt 16 den Hebel. Danach begeben Ihr Euch durch die eben geöffnete Tür zur oberen Ebene, wandert zusammen mit den zwei herumalbernden Mudokons nach links zum Abschnitt 15 und bringt dort beide zur Besinnung, indem Ihr Ohrfeigen verteilt. Anschließend durchquert Ihr gemeinsam schleichend Abschnitt 14 (schlafender Slig) und marschiert zur linken Seite von Abschnitt 13, so daß Abe und die Mudokons jeweils vor einem Ventilrad zum Stehen kommen. Gebt dann den Befehl „An die Arbeit“ und dreht selbst an einem Ventilrad, um durch gleichzeitiges Drehen aller drei Ventilräder die hier befindlichen Türen zu öffnen. Habt Ihr es vollbracht, schreitet Ihr durch die Tür zur unteren Ebene und zieht dort am Ring, wodurch die Knalltür beseitigt wird. Alsdann fordert Ihr alle vier Mudokons auf, Euch zu folgen, um sie nach links zum Abschnitt 17 zu führen und dort gleichzeitig durch beide Vogelkreisportale zu schicken.

Nach dieser Rettungsaktion steigt Ihr beim „Pfeil“ zum Abschnitt 18 hinunter, durchquert dort die Schattenzone und klettert beim nächsten „Pfeil“ zur oberen Ebene von Abschnitt 10 herab. Von dort geht Ihr auf Zehenspitzen nach links zum Abschnitt 9, wo Ihr sogleich im Schatten stehen bleibt (den Mudokon werdet Ihr später holen). Sobald der Slig in den Schatten der linken Seite marschiert, schleicht Ihr hinterher. Marschiert er wieder nach rechts, eilt Ihr nach links zum Abschnitt 8. Durchquert nun Abschnitt 7 auf die gleiche Weise (den Mudokon werdet Ihr später holen), indem Ihr hinter dem Rücken des Sligs zur linken Seite schleicht und macht Euch dann auf den Weg zum Abschnitt 5.

Dort angekommen deaktiviert Ihr die beiden Befehlsbomben, indem Ihr Euch jeweils vorsichtig danebenhockt und bei grünem Licht die Aktionstaste betätigt (beachtet das Blinkmuster). Den hier befindlichen Mudokon bringt Ihr dann ganz nach links zum Abschnitt 1, um ihn dort durch das Vogelkreisportal zu entlassen. Danach kehrt Ihr den ganzen Weg zurück zum Abschnitt 9 (der Slig aus Abschnitt 7 müßte jetzt verschwunden sein), wo Ihr auf der linken Seite im Schatten verweilt, bis sich Euch der Slig nähert. Diesem verpaßt Ihr dann ununterbrochen Ohrfeigen (nicht aufhören!). Um nun den Mudokon zu retten, ruft Ihr während der Prügelaktion erst „Hallo“, dann „Folge mir“, so daß der Mudokon sich ebenfalls in den Schatten begibt. Liegt der Slig gerade auf dem Boden, eilt Ihr schließlich samt Mudokon nach links bis zum Abschnitt 7, wo Ihr dem herumalbernden Mudokon eine klebt. Schließlich führt Ihr beide Mudokons zum Vogelkreisportal im Abschnitt 1, um sie zu retten.

Weiter geht es nach rechts zum Abschnitt 2, wo Ihr bei der Markierung zum Abschnitt 19 hochkraxelt. Auf der oberen Ebene über die Lücke gehopst rutscht Ihr anschließend durch den Brunnen zur unteren linken Ecke, von wo aus es nach links zum Abschnitt 20 weitergeht. Hier chantet Ihr sogleich, um die Kontrolle des Sligs zu übernehmen (L1 + L2 gedrückt halten, bis der Körperwechsel vollzogen ist). Danach chantet Ihr ein zweites Mal, so daß der Slig zerplatzt und Ihr wieder in die Rolle von Abe schlüpft.

Nun klettert Ihr zum Abschnitt 21 hinauf, hopst über die Lücke und laßt Euch auf der linken Seite zum Abschnitt 20 herabfallen. Marschiert dann nach links, worauf Ihr im Abschnitt 22 einen Teleporter entdeckt. Stellt Euch dort vor das Tor, betätigt den Hebel und wandert im Hintergrund nach rechts, um im Abschnitt 20 gleich den nächsten Teleporter zu benutzen. Im Hintergrund von Abschnitt 2 angelangt lauft Ihr weiter

nach rechts zum Abschnitt 5, wo Ihr zwei Mudokons abholt, um sie im Abschnitt 2 durch das Vogelkreisportal zu schicken. Anschließend teleportiert Ihr Euch vom Abschnitt 6 zum Abschnitt 9, um den dort befindlichen Mudokon nach rechts zum Vogelkreisportal im Abschnitt 10 zu führen. Sind alle Mudokons des Hintergrundes gerettet, hüpfst Ihr im Abschnitt 9 schließlich durch den Brunnen zum Abschnitt 19 zurück.

Dort angekommen begeben sich Ihr und Abe über Abschnitt 20 zum Abschnitt 21, wo Ihr diesmal durch den Brunnen zur oberen Ebene von Abschnitt 23 rutscht. Durchquert jetzt schleichend (schlafender Slig!) Abschnitt 24, hopst im Abschnitt 25 zur unteren Ebene und durchquert abermals schleichend (schlafender Slig!) Abschnitt 24, um Abschnitt 23 zu erreichen. Hier klettert Ihr nun zum Abschnitt 26 hoch, wo sich eure fünf Kumpels aufhalten. Diese bringt Ihr schließlich zum Abschnitt 25 (denkt daran, Euch im Abschnitt 24 schleichend fortzubewegen), so daß vor jedem Ventilrad ein Mudokon zum Stehen kommt (geht mit Abe einfach zum Ventilrad auf der rechten Seite). Dreht Ihr schließlich gemeinsam an den fünf Rädern, landet Ihr nach einer Zwischensequenz im nächsten Stollen.

Stollen 2 (12 Mudokons)

Im Abschnitt 1 angelangt hopst Ihr über die Lücke, marschierst zum Abschnitt 2, rollst zum Abschnitt 3 herab und begehst Euch dort zur rechten unteren Ecke. An dieser Stelle könnt Ihr wieder zu einem versteckten Bereich (A) hinuntersteigen, wo Ihr durch den Brunnen in den Hintergrund von Abschnitt 5 rutscht. Die dort befindlichen fünf Mudokons bringt Ihr dann nach rechts, um sie im Abschnitt 6 durch das Vogelkreisportal zu schicken. Anschließend springt Ihr über die Lücke zur rechten Seite und kehrt durch den Brunnen zurück zum Abschnitt 1.

Begeben sich Ihr und Abe nun abermals zum Abschnitt 3, kraxelt diesmal auf der rechten Seite zum Abschnitt 2 hinauf und rollst vorsichtig nach rechts zum Abschnitt 4. In den Abschnitten 4 bis 8 patrouilliert ein Flugslig, von dem Ihr Euch nicht erwischen lassen dürft. Rennt also immer nach rechts, hüpfst dabei im Abschnitt 6 über die Lücke und kullert im Abschnitt 8 durch die Enge zum Abschnitt 9. Hier könnt Ihr Euch herabfallen lassen, worauf Ihr im Abschnitt 12 landet, wo Ihr Euch wegen der schießwütigen Sligs sofort hochziehen solltet.

Als nächstes springt Ihr mit Anlauf nach links, so daß Ihr mittels des Brunnens im Abschnitt 13 auf die linke Seite von Abschnitt 12 gelangt. Geht sogleich nach links und im Abschnitt 14 durch die Tür in den Hintergrund. Danach laßt Ihr Euch kurz im Abschnitt 12 blicken (Sligs sollten Euch bemerken) und kehrt rasch zurück, um Euch durch die Tür zum sicheren Vordergrund zu begeben. Im Anschluß daran schlüpfst Ihr in die Rolle des Euch gefolgten Sligs (Chanten), der sich im Hintergrund befindet und marschierst mit diesem nach rechts zum Abschnitt 12, um den anderen Slig abzuknallen. Chantet anschließend erneut und begeben sich Ihr und Abe in den Hintergrund von Abschnitt 12, wo Ihr schließlich ungehindert durch die Tür zum Abschnitt 15 vordringen könnt.

Auch hier müßt Ihr wieder die Kontrolle des Sligs übernehmen, um ihn auf der Landmine explodieren zu lassen. Habt Ihr es vollbracht, schreitet Ihr mit Abe durch die untere Tür zum Abschnitt 16, wo Ihr drei Mudokons begrüßt und sie dann durch das Vogelkreisportal in die Freiheit entläßt. Danach rutscht Ihr durch den Brunnen zum Abschnitt 12 und geht dort durch die Tür, worauf Ihr Euch auf der oberen Ebene von Abschnitt 4 wiederfindet.

Weiter geht es nun ganz nach links zum Abschnitt 1 und dort durch den Brunnen zum Abschnitt 18 hoch. Dort laßt Ihr Euch dann zum Abschnitt 17 hinunterfallen (nicht hinunterklettern), hockt Euch sofort nieder (schießender Slig!) und rollst schleunigst nach links zu einem weiteren versteckten Bereich (B), in dem vier Mudokons arbeiten. Habt Ihr diese durch das Vogelkreisportal geschickt, klettert Ihr wieder auf die obere Ebene und rollst vorsichtig nach rechts zum Abschnitt 17, wo Ihr sofort hocken bleibt. Sobald sich der Slig

zu Euch umdreht, rollt Ihr ein wenig nach rechts (also hinter den Slig) und springt sogleich nach oben, um Abschnitt 18 zu erklimmen.

Rollt Ihr nun nach links, stoßt Ihr im Abschnitt 19 auf Eure fünf Kumpels, die allesamt an der Brähe erkrankt sind (diese werdet Ihr später heilen). Widmet Euch noch dem Geschichtsstein im Abschnitt 20, steigt dann von Abschnitt 19 zum Abschnitt 21 hinauf und hüpfet dort durch den rechten Brunnen zu den Kesseln.

Kessel I

Im Abschnitt 1 angekommen folgt Ihr einfach dem Verlauf, indem Ihr immer nach rechts lauft und die Lifte hinunterfahrt. Habt Ihr Abschnitt 10 erreicht, entdeckt Ihr einen Hebel, mit dem man kurzfristig eine Elektromauer aktivieren kann. Hier müßt Ihr nun die Slogs hinlocken und verbraten. Eilt also auf die rechte Seite von Abschnitt 11, um alle Slogs zur unteren Ebene zu locken und rennt rechtzeitig wieder nach links zum Abschnitt 10, wo Ihr Euch beim Hebel aufbaut und diesen zieht, sobald die Slogs die Elektromauer erreicht haben. Sind alle Biester erledigt, dreht Ihr im Abschnitt 11 das Ventilrad und schreitet durch die Tür (Ihr werdet diesen Ort später nochmals aufsuchen).

Stollen 3 (8 Mudokons)

Als erstes besorgt Ihr Euch im Abschnitt 1 ein paar Steine aus dem Steinsack und rollt damit zum Abschnitt 2, wo ihr von der Markierung aus alle drei Landminen bewerfen müßt. Sind diese zerstört, stellt Ihr beide Hebel, um die obere Tür zu öffnen. Anschließend kullert Ihr nach rechts zum Abschnitt 3, zerstört dort die Minen auf der rechten Seite (eventuell neue Steine besorgen) und macht von der Kante aus einen einfachen Sprung nach rechts, so daß Ihr an der rechten Kante der Lücke hängen bleibt. Laßt Ihr Euch nun herabfallen, landet Ihr in einem versteckten Bereich (A-F).

Durch die Tür im Abschnitt A geht es gleich weiter zum Abschnitt B und dort durch den Brunnen zum Abschnitt C hinauf. Hier stellt Ihr sogleich den Hebel (die Mine könnt Ihr mit einem Stein beseitigen), begrüßt die drei Mudokons und führt sie über die erste (geschlossene) Falltür. Laßt sie danach sofort wieder anhalten, schließt mittels des Hebels die zweite Falltür und bringt die Mudokons dann nach rechts zum Abschnitt D, wo Ihr sie auf der nächsten Falltür stoppen laßt. Betätigt dann auch hier den Hebel, um die Mudokons zur unteren Ebene fallen zu lassen, führt sie nach links zum Abschnitt C, postiert sie dort auf der Falltür und öffnet diese mit Hilfe des Hebels. Sind alle Mudokons zum Abschnitt B herabgefallen, öffnet Ihr die Falltür ein weiteres Mal, um Euch selbst schnell durch die Öffnung zu stürzen.

Von Abschnitt B aus bringt Ihr alle drei Mudokons nach links zum Abschnitt E (noch nicht durch das Vogelkreisportal schicken!), wo Ihr mit ihnen gemeinsam alle vier Ventilräder drehen müßt, um den Lift herbeizuholen. Mit diesem fahrt Ihr dann nach oben zum Abschnitt F, befreit dort die vier Mudokons und kehrt zurück, um nun auch die ersten drei Mudokons zum Abschnitt B und dort durch das Vogelkreisportal zu führen. Zu guter Letzt kehrt Ihr durch die Tür zurück zum Abschnitt A und hopst durch den Brunnen wieder zum Abschnitt 3 hinauf.

Als nächstes rollt Ihr auf der oberen Ebene nach links zum Abschnitt 2, geht dort durch die Tür zum Abschnitt 4 und setzt Euren Weg zum Abschnitt 5 fort. Holt Euch hier ein paar Steine aus dem Sack, indem Ihr über die Mine hinwegspringt und rollt weiter zum Abschnitt 6, wo Ihr mit gebührendem Abstand alle Minen vernichtet. Im Abschnitt 7 folgt das gleiche Spiel noch einmal, jedoch dürft Ihr Euch dort nicht von dem Minenbohrer erwischen lassen. Sind alle Minen beseitigt, springt Ihr im richtigen Augenblick auf die obere Ebene und stellt den Hebel, um den Minenbohrer zu deaktivieren.

Anschließend hopst Ihr durch die Lücke zum Abschnitt 8 herab, zerstört dort alle Minen (im Sack gibt es genug Steine) und wandert auf der unteren Ebene nach links zum Abschnitt 9, um einen Hebel zu betätigen

(obere Knalltür wird dadurch entfernt). Deckt Euch dann nochmals mit Steinen ein und lauft dann auf der oberen Ebene nach links zum Abschnitt 9, wo Ihr die restlichen Minen vernichtet, bevor es durch die Tür zu einem blinden Mudokon im Abschnitt 10 geht. Hier gilt es jetzt den blinden Mudokon zur unteren Ebene (laßt ihn auf der Falltür warten und stellt den Hebel) und dort durch das Vogelkreisportal zu führen, wodurch sich die nächste Tür öffnet. Gleitet danach durch den Brunnen und dringt durch die Tür zum nächsten Stollen vor.

Stollen 4 (1 Mudokon)

In den Abschnitten 1 bis 3 müßt Ihr zur Deaktivierung der Minenbohrer jeweils die Hebel betätigen, ohne von den Bohren zerstückelt zu werden. Habt Ihr es geschafft, bedient Ihr im Abschnitt 4 ebenfalls einen Hebel, um die Knalltür im Abschnitt 1 zu beseitigen. Holt dann dort den Mudokon ab und schickt diesen durch das Vogelkreisportal im Abschnitt 4 in die Freiheit. Schließlich könnt ihr diesen Stollen durch die Tür wieder verlassen.

Stollen 5 (11 Mudokons)

Zuerst müßt Ihr Euch an den Hindernissen vorbei (unter Minenbohrer durchrollen und über Landmine hoppersen) zum Abschnitt 2 begeben, um dort auf die obere Ebene zu klettern. Zurück im Abschnitt 1 betätigt Ihr dann beide Hebel, worauf die Bohrer gestoppt werden. Danach hüpfst Ihr im Abschnitt 2 über die untere Lücke und erklimmt die obere Ebene. Lauft nun nach rechts bis zur Knalltür im Abschnitt 3, veranlaßt den Mudokon dazu am Ventilrad zu drehen (Knalltür verschwindet), holt Euch Steine aus dem Sack und kehrt mit diesen zurück auf die linke Seite von Abschnitt 2. Von dort schleudert Ihr dann ein paar Steine nach rechts, um alle drei Minen zu vernichten. Im Anschluß daran zerstört Ihr noch die Landmine im Abschnitt 1, holt den Mudokon ab und schickt ihn im Abschnitt 2 durch das Vogelkreisportal, wodurch Ihr gleichzeitig den Lift herbeiholt. Zu guter Letzt bringt Ihr den Mudokon aus Abschnitt 3 zum Lift und fährt mit diesem zum Abschnitt 4 hinunter, wo Ihr ihn durch das Vogelkreisportal türmen laßt.

Durch die Tür marschiert Ihr nun weiter zum Abschnitt 5, wo Ihr sogleich mit Anlauf über den rechten Minenbohrer hinweg nach links an eine versteckte Kante springt. Kraxelt Ihr dann hinauf, gelangt Ihr zu einem versteckten Bereich (A), wo Ihr zwei Mudokons die Freiheit schenken dürft. Danach steigt Ihr wieder zum Abschnitt 5 herab und hopst unter dem linken Minenbohrer hindurch über die Lücke zur linken Seite. Rollt nun weiter nach links zum Abschnitt 6, klettert dort auf die obere Ebene, rollt weiter zum Abschnitt 7, unter den Bohren hindurch zum Abschnitt 8, hüpfst über die Lücke, marschiert zum Abschnitt 9 und begeben Euch dort auf der oberen Ebene zum Abschnitt 10. Hier stoßt Ihr auf zwei Mudokons, die Ihr nach rechts bringt und im Abschnitt 9 warten laßt.

Als nächstes lauft Ihr auf der unteren Ebene zum Abschnitt 10, holt mittels des Hebels den Lift herbei und fährt vorsichtig zum Abschnitt 12 hinunter, wo Ihr sogleich an der oberen Ebene haltmacht (Slig!). Die nächsten Schritte solltet Ihr sehr schnell ausführen. Sobald der Slig den Abschnitt verlassen hat, müßt Ihr den Mudokon mit den Befehlen „Hallo“, „Folge mir“, „Warte“ und „An die Arbeit“ nämlich ein Stück nach links führen, ohne daß der Slig um sich schießt. Habt Ihr es geschafft, braucht Ihr nur noch zu warten, bis der Slig sich unterhalb des Minenbohrers befindet, um dann mit Hilfe des Ringes den Bohrer in Gang zu setzen.

Hat der Slig den Löffel abgegeben, bringt Ihr den Mudokon zu den anderen beiden im Abschnitt 9 und macht Euch auf den Weg zum Abschnitt 13. Dort angelangt marschiert Ihr auf der oberen Ebene nach links zum Abschnitt 12, kraxelt zur obersten Ebene von Abschnitt 11, hopst über die Lücke und gleitet durch den Brunnen zur oberen Ebene von Abschnitt 9. Weiter geht es nach rechts, um im Abschnitt 8 mit Hilfe des Hebels den Lift herunterzufahren. Anschließend kehrt Ihr zum Abschnitt 12 zurück, fährt mit dem Lift zum Abschnitt 10 hinauf und schlendert nach rechts zum Abschnitt 8, wo Ihr nun mit dem Lift zur oberen

Ebene gelangen könnt. Begebt Euch schließlich zum Abschnitt 7, bedient zur Deaktivierung der Bohrer alle drei Hebel und bringt dann die drei Mudokons von Abschnitt 9 zur unteren Ebene von Abschnitt 7, um sie zusammen mit dem vierten Mudokon durch das Vogelkreisportal zu entlassen.

Nun gilt es noch weitere drei Mudokons aufzustöbern. Begebt Euch also abermals zur oberen Ebene von Abschnitt 7, steigt von dort zum Abschnitt 14 hinauf, springt mit Anlauf über die Lücke zur linken Seite, kullert unter dem Bohrer hindurch und zieht an dem Ring, um alle Bohrer des Abschnittes zu stoppen. Danach begeben Ihr Euch vorsichtig zum Abschnitt 15, wo Ihr auf der rechten Seite einen Ring entdeckt, den Ihr von hier aus jedoch nicht erreichen könnt. Kehrt also zurück zur unteren Ebene von Abschnitt 7 und rollt auf der oberen Ebene zum Abschnitt 6 weiter.

Hier müßt Ihr nun mit Anlauf nach rechts zu einer versteckten Ebene (im Felsen) springen, von der Ihr dann zur rechten Seite von Abschnitt 15 hochkraxeln könnt. Dort angelangt zieht Ihr am Ring, worauf der Minenbohrer auf der linken Seite angehalten wird. Macht Euch jetzt wieder auf den Weg zur linken Seite von Abschnitt 15, holt alle drei Mudokons ab (Abschnitt 14 und 15) und führt sie zur unteren Ebene von Abschnitt 7, um auch diese durch das Vogelkreisportal fliehen zu lassen. Schließlich begeben Ihr Euch über Abschnitt 10 und 12 erneut zum Abschnitt 13, wo Ihr diesmal über die Lücke springt und dann im Abschnitt 16 diesen Stollen durch die Tür verläßt.

Stollen 6 (13 Mudokons)

Von Abschnitt 1 aus geht es sogleich nach rechts zum Abschnitt 2 und dort schleichend zur rechten Seite (schlafender Slig!), wobei Ihr jedesmal stehenbleibt, sobald sich Euch der Laserstrahl des Bewegungsmelders nähert. Klettert dann zum Abschnitt 3 hinunter, durchquert schleichend Abschnitt 4 (schlafender Slig und Bewegungsmelder!) und begeben Euch im Abschnitt 5 an die rechte Kante, ohne Alarm auszulösen. Danach laßt Ihr Euch zur unteren Ebene herab, deaktiviert die Befehlsbomben, durchquert schleichend Abschnitt 4 (schlafender Slig und Bewegungsmelder!) und deaktiviert im Abschnitt 3 ebenfalls alle Befehlsbomben, ohne dabei Alarm auszulösen.

Ist es Euch gelungen, steigt Ihr in die Lore ein und fährt mit dieser immer nach rechts bis Abschnitt 5, wobei Ihr alles niedermacht. Von dort fährt Ihr nun weiter nach oben zum Abschnitt 6 und dann nach rechts zum Abschnitt 7, wo Ihr sogleich am linken Rand stehenbleibt und wartet, bis sich der Slig genau unterhalb von Euch befindet. In diesem Augenblick laßt Ihr Euch mit der Lore herabfallen, so daß der Slig zerquetscht wird. Anschließend verläßt Ihr die Lore und führt die hier arbeitenden drei Mudokons nach rechts, um sie im Abschnitt 8 durch das Vogelkreisportal zu schicken.

Nachdem Ihr die Lore wieder bestiegen habt, fährt Ihr weiter zum Abschnitt 9, wo Ihr einen weiteren Slig plattmacht, indem Ihr Euch auf ihn fallen laßt. Danach steigt Ihr aus, geht vorsichtig nach rechts zum Abschnitt 10 (Bewegungsmelder!), deaktiviert dort die Befehlsbombe und haut wieder ab, bevor Euch der patrouillierende Slig bemerkt. Betretet nun erneut Abschnitt 10 und laßt rasch den Mudokon zu Euch kommen, um ihn im Abschnitt 9 links von der Lore warten zu lassen. Im Anschluß daran fährt Ihr mit der Lore (nur) zum Abschnitt 10, vernichtet dort die beiden Sligs und kehrt zum Abschnitt 9 zurück. Zu Fuß geht es nun weiter zum Abschnitt 11, wo Ihr wieder erst die Befehlsbombe deaktiviert und anschließend die beiden Mudokons schnell zum Abschnitt 9 bringt (links von der Lore). Zu guter Letzt fährt Ihr mit der Lore ganz nach rechts zum Abschnitt 12, wobei Ihr alle Sligs und Befehlsbomben überrollt. Ist die Luft rein, verläßt Ihr die Lore und holt alle drei Mudokons aus Abschnitt 9, um sie im Abschnitt 12 durch das Vogelkreisportal flüchten zu lassen.

Als nächstes setzt Ihr Euren Weg mit der Lore oben entlang fort, durchquert dabei die Abschnitte 11, 13 und 14 und steigt im Abschnitt 15 angekommen wieder aus. Auf der oberen Ebene rollt Ihr dann bis zur linken Seite von Abschnitt 14, so daß Ihr zum Abschnitt 13 herunterpurzelt. Geht nun durch die Tür auf die

rechte Seite, leitet dort die Rettung von insgesamt vier Mudokons (Abschnitt 13 und 16) ein und kehrt anschließend zurück zur Lore im Abschnitt 15.

Weiter geht es jetzt vorsichtig nach rechts zum Abschnitt 17, wo Ihr die Befehlsbombe deaktivieren müßt, während der Slig nach rechts blickt und mit dem Schlagen eines Mudokons beschäftigt ist. Eilt dann zurück zum Abschnitt 15 (geht sicher, daß Euch der Slig folgt), hopst rasch zur oberen Ebene und übernimmt von dort aus die Kontrolle des Sligs. Laßt ihn sogleich wieder platzen und begeben Euch mit Abe in aller Ruhe zum Abschnitt 17, wo Ihr nun die drei Mudokons abholen könnt, um sie im Abschnitt 18 zu ihrer Flucht zu verhelfen. Zur Erreichung des nächsten Stollens braucht Ihr jetzt nur noch durch die Tür zu schreiten.

Stollen 7 (4 Mudokons)

Im Hintergrund von Abschnitt 1 angekommen wandert Ihr gleich nach rechts, schleicht behutsam (schlafender Slig!) zum Hebel im Abschnitt 2, betätigt diesen und begeben Euch schleunigst zur oberen Ebene auf der rechten Seite. Wartet dort, bis der Slig zur linken Seite gelaufen ist und schlüpft dann in seinen Körper. Um später die Mudokons im Vordergrund retten zu können, müßt Ihr nun den patrouillierenden Slig im Vordergrund (Abschnitt 2 und 3) abschießen (achtet aber darauf, daß sich kein Mudokon in der Schußlinie befindet!). Ist der Slig erledigt, wechselt Ihr wieder in Abe's Körper. Danach marschiert Ihr zum Abschnitt 3, rutscht dort durch den Brunnen zum Abschnitt 4 (Sligs!), rast schnell nach rechts zum Abschnitt 5, stellt dort einen Hebel und eilt weiter zum Abschnitt 6. Von der untersten Ebene klettert Ihr dann zum Abschnitt 7 hinunter (schlafende Sligs!), rennt (oder schleicht) nach rechts zum Abschnitt 8, zieht dort den Hebel und hastet weiter zur oberen Ebene von Abschnitt 9.

Nun teleportiert Ihr Euch in den Vordergrund, geht vorsichtig nach links zum Abschnitt 8 und wartet kurz, bis der Slig links aus dem Bild marschiert ist. Sodann besteigt Ihr rasch die Lore und fahrt mit dieser durch die Abschnitte 7, 6, 5 und 4 zum Abschnitt 3, wobei Ihr alles plattwalzt (überrollt nicht die beiden Mudokons im Abschnitt 3!). Steigt wieder aus, sammelt alle vier Mudokons (Abschnitt 3 und 2) ein und führt sie im Abschnitt 1 durch das Vogelkreisportal in die Freiheit. Abschließend marschiert Ihr dann durch die Tür zum Kessel.

Kessel II

Ihr befindet Euch nun wieder bei den Kesseln (Abschnitt 12), wo Eure Aufgabe darin besteht, alle Kessel zum Explodieren zu bringen. Führt die nächsten Schritte schnell und zügig durch und nehmt Euch vor dem Flugsig in Acht (versteckt Euch rechtzeitig in einem Schatten)!

Als erstes müßt Ihr Euch auf den Weg zum Abschnitt 1 machen, indem Ihr immer nach links eilt und nach oben klettert. Dort angelangt betätigt Ihr dann den Hebel und springt im Abschnitt 2 mit Anlauf über die Lücke, um das Ventilrad ein wenig zu drehen (Anzeige muß sich füllen). Klettert dann wieder herab und verfährt auf dem Rückweg im Abschnitt 4 und Abschnitt 6 auf die gleiche Weise (über Lücke springen und am Ventilrad drehen). Wurden alle drei Ventilräder gedreht, wird Alarm und ein Countdown ausgelöst. Nehmt also die Beine in die Hand und rast immer nach rechts und nach unten, bis ihr Abschnitt 15 erreicht, wo Ihr schnell noch rechts durch die Enge rollt. Habt Ihr es geschafft, werdet Ihr durch die Druckwelle der Explosion nach Necrum geschleudert (Zwischensequenz).

NECRUM

Necrum: Abschnitt 1-41 (10 Mudokons)

Hinweis: Leider haben wir in dieser Umgebung nicht alle Mudokons ausfindig machen können. Haltet also in allen Abschnitten Ausschau nach versteckten Bereichen, um die restlichen sieben ebenfalls zu retten. Achtet besonders auf grünes Moos, denn da wo es wächst, ist immer ein Geheimbereich in der Nähe.

Im Abschnitt 1 eingetroffen marschiert Ihr gleich nach links zum Abschnitt 2, hopst zur unteren Ebene und macht von dort einen Sprung nach rechts, worauf Ihr mit Hilfe des Brunnens (Abschnitt 3) einen versteckten Bereich (A-C) ausfindig macht, wo es nur so von schießwütigen Sligs wimmelt. Wartet jetzt im Abschnitt A, bis alle drei Sligs nach rechts marschieren, eilt dann geschwind zur rechten Seite und kullert weiter zum Abschnitt B. Hier müßt Ihr Euch nun rollend und springend zur oberen Ebene begeben, wobei Ihr zwischendurch immer wieder hinter den Pfeilern Schutz suchen solltet. Habt Ihr die obere Ebene heil erreicht, rollt Ihr weiter nach rechts zum Abschnitt C, wo Ihr nun schnell und zügig zu handeln habt. Hüpfet also über die Lücke und den Minenbohrer zur rechten Seite, stellt Euch rechts vom Brunnen auf und führt die drei Mudokons ein Stück nach rechts, wo sie vor dem Bohrer sicher sind. Laßt sie dort warten, entschärft alle Landminen und schickt dann die Mudokons durch das Vogelkreisportal, noch bevor der Bohrkopf wieder unten ist. Nach getaner Arbeit könnt Ihr schließlich durch den Brunnen zum Abschnitt 1 zurückgleiten.

Als nächstes geht es über Abschnitt 2 zum Abschnitt 4 und dort auf der linken Seite zum Abschnitt 5 hinauf, wo Ihr auf der linken Seite der oberen Ebene hinunterklettert, um Euch von einem Brunnen zum Abschnitt 6 schleudern zu lassen. Anschließend begeben Ihr Euch nach rechts zum Abschnitt 7, widmet Euch dem Geschichtsstein, öffnet das Vogelkreisportal und springt hindurch, um auf die rechte Seite zu gelangen. Im Abschnitt 8 rutscht Ihr dann durch den Brunnen zum Abschnitt 9 und im Abschnitt 10 rollt Ihr einfach nach rechts, so daß Ihr zum Abschnitt 11 herunterfällt.

An diesem Ort befinden sich zwei Türen und vier Fackeln, die erst entzündet werden müssen, damit sich die obere Tür öffnet. Steigt also zunächst auf der linken Seite hinunter und marschiert auf der oberen Ebene von Abschnitt 12 nach links zum Abschnitt 13. Dort hüpfet Ihr dann in den Brunnen, worauf Ihr im Abschnitt 14 landet, wo Ihr den Geschichtsstein lest, um die erste Fackel zu entfachen. Danach gleitet Ihr durch den Brunnen zurück zum Abschnitt 12, wandert auf der unteren Ebene nach links zum Abschnitt 13, fährt mit dem Lift hinunter und lest im Abschnitt 14 den anderen Geschichtsstein.

Nachdem nun die zweite Fackel brennt, kehrt Ihr abermals zum Abschnitt 12 zurück, um diesmal nach rechts zu rollen, um Euch im Abschnitt 15 herabzustürzen. Im Abschnitt 16 gelandet wendet Ihr Euch wieder einem Geschichtsstein zu (dritte Fackel) und klettert dann in den linken Brunnen hinab. Von Abschnitt 12 lauft Ihr schließlich noch auf der oberen Ebene nach rechts, um im Abschnitt 15 die letzte Fackel mittels des Geschichtssteines zu entzünden. Wenn alle vier Fackeln brennen, kraxelt Ihr von Abschnitt 12 wieder zum Abschnitt 11 hinauf, wo Ihr nun durch die obere Tür treten dürft. Daraufhin findet Ihr Euch im Abschnitt 17 wieder. Geht dort gleich nach rechts zum Abschnitt 18 und lest den Geschichtsstein, um die nächste Tür zu öffnen. Durch das hier befindliche Vogelkreisportal werdet Ihr erst später springen, um Eure kranken Kumpels zu heilen. Kehrt also durch die Tür zurück zum Abschnitt 11, öffnet dort das neu erschienene Vogelkreisportal und hopst hinein, um Eure abenteuerliche Suche fortzusetzen.

Nach Eurer Ankunft im Abschnitt 19 begeben Ihr Euch sogleich nach rechts und schreitet im Abschnitt 20 durch die Tür. Von Abschnitt 21 geht es dann auf der oberen Ebene weiter zum Abschnitt 22, wo Ihr erst einmal den Geschichtsstein lest. Mit den neu erworbenen Informationen über die Fleeches und Slurges klet-

tert Ihr nun auf der rechten Seite zum Abschnitt 23 hinunter, wo Ihr einfach nach links latscht (die Fleeches können Euch nichts anhaben), um dort auf der linken Seite zum Abschnitt 24 herunterzusteigen. Unten angekommen müßt Ihr Euch dann eiligst zur rechten Seite begeben und dort in den Brunnen hüpfen, bevor Euch die Fleeches verspeisen können.

Weiter geht es im Abschnitt 25, wo Ihr dem Geschichtsstein einen Hinweis entlockt und dann die Geisterfalle schlägt, um einen Mudokongeist zu befreien und die obere Grufttür zu entriegeln. Durch diese erreicht Ihr die Abschnitte 26-29, wo es nur so von Fleeches und Slurgs wimmelt. Handelt also jeweils schnell und zügig, wenn Ihr die Hebel stellt (die Reihenfolge spielt keine Rolle) und bleibt immer in Bewegung, um heil zum nächsten Abschnitt zu gelangen (Übung macht den Meister). Im Abschnitt 26 betätigt Ihr am Besten erst den linken Hebel und dann den rechten Hebel, um die nächste Tür zu öffnen, durch die Ihr Abschnitt 27 erreicht. Dort bedient Ihr erst den mittleren, dann den rechten und dann den linken Hebel, um rechts durch die Tür zu entkommen. Auch im Abschnitt 28 nehmt Ihr Euch erst den mittleren, dann den rechten und dann den linken Hebel vor, bevor Ihr Euch durch die Tür davonmacht. Zu guter Letzt habt Ihr im Abschnitt 29 noch drei Ringe zu ziehen und zwei Hebel zu stellen (nicht gerade einfach), um schließlich durch die Tür zu verschwinden.

Als nächstes widmet Ihr Euch im Abschnitt 30 dem Geschichtsstein, um etwa über die Macht der Unsichtbarkeit zu erfahren. Danach klettert Ihr auf der rechten Seite zum Abschnitt 31 hinunter (Geschichtsstein lesen), hüpfst zum Abschnitt 32 herab und klatscht dort die Geisterfalle ab, um die Macht der Unsichtbarkeit (grüne Ringe) zu erhalten (noch nicht chanten!). Nun laßt Ihr Euch vom Brunnen wieder zum Abschnitt 30 schleudern, wo Ihr diesmal von der linken Seite bis ganz nach unten zum Abschnitt 32 kraxelt. Dort angelangt chantet Ihr kurz, um Euch unsichtbar zu machen, um dann rollend, springend und kletternd schnell dem Verlauf durch die Abschnitte 33, 32, 31 und 30 zu folgen. Habt Ihr es heil bis Abschnitt 30 geschafft (Übung macht den Meister), braucht Ihr nur noch durch die Tür zu schreiten.

Nach dieser Strapaze geht es im Abschnitt 34 weiter nach links und im Abschnitt 35 durch die Tür, worauf Ihr im Abschnitt 36 landet. Hier springt Ihr über die Lücke, marschiert nach links zum Abschnitt 37 und benutzt dort das Vogelkreisportal, um Euch auf die linke Seite zu transportieren. Anschließend lauft Ihr nach links, gleitet im Abschnitt 38 in den Hintergrund und wandert wieder nach rechts, wo Ihr Euch erst einmal dem Geschichtsstein zuwendet. Danach hüpfst Ihr in den Brunnen, worauf Ihr durch Abschnitt 39 zum Abschnitt 40 geschleudert werdet. Dort marschiert Ihr dann nach links und rutscht im Abschnitt 41 durch den Brunnen zur nächsten Umgebung.

SCRAB

Scrab: Abschnitt 1-27 (2 Mudokons)

Hinweis: Entweder in dieser Umgebung oder in den Mudanchee-Grabstätten halten sich noch weitere vier Mudokons versteckt. Haltet also in allen Abschnitten Ausschau nach geheimen Bereichen, um sie ebenfalls befreien zu können. Achtet besonders auf grünes Moos, denn da wo es wächst, ist immer ein Geheimbereich in der Nähe.

Im ersten Abschnitt geht es sogleich nach rechts und im zweiten Abschnitt oben durch die Tür zum Abschnitt 3, wo Ihr einen Geschichtsstein entdeckt. Habt Ihr diesen gelesen, schlendert Ihr nach rechts, um im Abschnitt 4 einen Hebel zu betätigen. Durch den nun aktivierten Brunnen im Abschnitt 3 laßt Ihr Euch dann zum Abschnitt 5 schießen, von wo Ihr nach rechts zum Abschnitt 6 wandert, um den nächsten Geschichtsstein in Augenschein zu nehmen. Nachdem Ihr etwas über die Wirbelkraft (Macht des Schredderns) gelernt habt, könnt Ihr diese gleich einmal ausprobieren. Chantet also, um in die Rolle des Scrabs zu schlüpfen und drückt die entsprechenden Tasten, um einen Wirbelangriff gegen den Slurg zu starten. Habt Ihr den Dreh raus, wechselt Ihr wieder zu Abe über.

Nun steigt Ihr auf der rechten Seite zum Abschnitt 4 hinunter, wo Ihr am Ring zieht und auf der unteren Ebene gelandet den Hebel betätigt, wodurch die Knalltür entfernt wird. Nach links zum Abschnitt 3 marschiert befreit Ihr dann den Geist aus seiner Falle, damit er Euch die Grufttür öffnet. Durch diese gelangt Ihr zum Abschnitt 7, wo schon ein paar Fleeche auf Euch warten. Sowie Ihr handeln könnt, rennt Ihr also durch alle Abschnitte immer nach links, bis Ihr am Ende im Abschnitt 11 durch den Brunnen in den Vordergrund flüchten könnt.

Dort angekommen wendet Ihr Euch dem Geschichtsstein zu und schlägt dann die Geisterfalle, um die Macht der Unsichtbarkeit (grüne Ringe) zu erhalten (noch nicht chanten!). Anschließend marschiert Ihr nach rechts zum Abschnitt 10, wo Ihr gleich wegen der Scrabs eine Fluchtaktion starten werdet. Stellt also den Hebel um, macht Euch schnell unsichtbar (kurz chanten), rennt dann zum Abschnitt 9, zieht einen weiteren Hebel, rollt rasch weiter zum Abschnitt 8 und rettet Euch im Abschnitt 7 auf die obere Ebene. Habt Ihr es dorthin geschafft, schreitet Ihr schließlich durch die Tür zum Abschnitt 12.

Hier wandert Ihr jetzt nach rechts, begeben Euch im Abschnitt 13 mit Hilfe des Brunnens zur oberen Ebene und klettert zur obersten Ebene von Abschnitt 14. Von dort geht es dann über die Lücken springend zur linken Seite von Abschnitt 15, wo Ihr Euch am Geschichtsstein informiert. Im Anschluß daran stellt Ihr den Hebel und chantet, um die Kontrolle des Scrabs zu übernehmen. Als Scrab benutzt Ihr dann die Macht des Schredderns, marschiert nach rechts zum Abschnitt 14 und startet dort einen Wirbelangriff gegen den Fleeche. Danach müßt Ihr unbedingt zum Abschnitt 15 zurückkehren, bevor Ihr wieder in die Rolle von Abe schlüpft. Mit Abe bedient Ihr nun rasch den Hebel (Knalltür hält Scrab von Euch fern), springt mit Anlauf über die Lücke und betätigt im Abschnitt 14 den anderen Hebel, so daß Ihr ungehindert den Geist aus der Falle befreien könnt, wodurch Ihr gleichzeitig die Macht der Unsichtbarkeit erhaltet.

Als nächstes steigt Ihr wieder zum Abschnitt 13 hinab, wandert nach rechts und hüpfst im Abschnitt 16 in den Brunnen, um beim Geschichtsstein zu landen. Habt Ihr diesen gelesen, macht Ihr Euch unsichtbar, hastet zum Abschnitt 17, betätigt dort den Hebel und hopst auf die obere Ebene zu der noch verschlossenen Grufttür. Danach klettert Ihr zum Abschnitt 18 empor, befreit dort den zweiten Geist und macht Euch dann im Abschnitt 17 durch die daraufhin geöffnete Tür aus dem Staub.

Weiter geht es jetzt im Abschnitt 19 (Geschichtsstein lesen) und von dort nach rechts zum Abschnitt 20, wo Ihr sogleich in die Rolle des Scrabs schlüpft. Mit diesem müßt Ihr dann mit Hilfe der Wirbelkraft die anderen beiden Scrabs (Abschnitt 21 und Abschnitt 19 oder 23) auslöschen, um dann im Abschnitt 23 zur linken Seite hinter die Knalltür zu marschieren. Habt Ihr wieder die Kontrolle von Abe übernommen, begeben Ihr Euch auf der oberen Ebene entlang zum Abschnitt 23, wo Ihr die erste Geisterfalle abklatscht. Anschließend lauft Ihr ganz nach rechts, um im Abschnitt 22 (Fleeche!) schleunigst der zweiten Geisterfalle einen Schlag zu versetzen, worauf Ihr zurück nach links und im Abschnitt 20 durch die Grufttür eilen dürft.

Über Abschnitt 24 und 25 (dort durch die Tür schreiten) erreicht Ihr Abschnitt 26, von wo Ihr nach links marschiert und im Abschnitt 27 nach links kullert, bis Ihr in einen versteckten Bereich (A-C) purzelt. Chantet hier sogleich, um das Vogelkreisportal für Euch zu aktivieren und wartet dann, bis der Scrab sich ganz links befindet (er sollte nach links blicken), um in diesem Augenblick sehr schnell mit Anlauf zur unteren Ebene und dann in das Vogelkreisportal zu springen. Auf diese Weise landet Ihr im Abschnitt B, wo Ihr der Fleeche wegen wieder schnell und zügig handeln müßt.

Betätigt also sofort den Hebel und laßt eine Ebene tiefer rasch die beiden Mudokons zu Euch kommen, so daß sie zum Abschnitt C hinunterhopsen. Springt selbst hinterher, bringt erst die Mudokons zur linken unteren Ecke (laßt sie dort warten), stellt oben dann schnell den Hebel (Bohrer werden in Gang gesetzt), rollt auf der unteren Ebene unter den Bohrern hindurch, hängt Euch an die obere Kante, klettert im richtigen Moment hinauf, stellt rechts den Hebel (dadurch werden die Bohrer gestoppt), rollt geschwind zur unteren

Ebene, öffnet das Vogelkreisportal (Mudokons fliehen lassen) und klettert schleunigst wieder zum Abschnitt B empor, bevor Euch die Fleeches fressen. Dort rutscht Ihr schließlich durch den Brunnen zum Abschnitt 27 zurück. Nach dieser aufregenden Rettungsaktion widmet Ihr Euch auf der oberen Ebene dem Geschichtsstein und öffnet anschließend das hier befindliche Vogelkreisportal, um durch dieses zu den Mudanchee-Grabstätten vorzudringen.

Scrab: Mudanchee-Grabstätten (8 Mudokons)

Ihr befindet Euch nun bei der Ausgangstür (VII) der Mudanchee-Grabstätten, wo Ihr Euch mittels des Geschichtssteines eine Übersichtskarte ansehen dürft. Wie Ihr außerdem bemerken werdet, sind oberhalb der Tür sechs kleine und eine große Fackel angebracht. Erst wenn alle Fackeln brennen, wird diese Tür für Euch offen stehen, so daß Ihr Euren Weg fortsetzen könnt. Damit dies geschehen kann, begeben sich Ihr durch den Brunnen zum Zentrum der Grabstätten, wo Ihr sechs offene Türen (I-VI) vorfindet (siehe Skizze). Durch diese müßt Ihr nun nacheinander gehen (die Reihenfolge spielt keine Rolle), um in den dahinter befindlichen Bereichen alle gefangenen Geister zu befreien (die hinteren vier Türen erreicht Ihr mit Hilfe des rechten Brunnens). Immer wenn Ihr zum Zentrum zurückkehrt, schließt sich die jeweilige Tür, worauf eine Fackel entzündet wird.

Tür I

Vom ersten Abschnitt dieses Bereiches rollt Ihr auf der oberen Ebene sogleich nach rechts, hüpfst im Abschnitt 2 über die Lücke, rollt weiter bis zum Abschnitt 4 und marschiert auf der unteren Ebene nach links zum Abschnitt 3. Dort angekommen zieht Ihr dann den Hebel und eilt vor den Fleeches fliehend den ganzen Weg zurück, so daß die Fleeches im Abschnitt 2 zum Scrab herabfallen. Danach begeben sich Ihr erneut zum Abschnitt 3 und befreit dort nun den ersten Geist aus seiner Falle, worauf Ihr die Macht der Unsichtbarkeit erhaltet. Zur Lücke im Abschnitt 2 zurückgekehrt macht Ihr Euch jetzt unsichtbar, klettert schnell zur unteren Ebene, stellt den Hebel, rettet den zweiten Geist und erklimmt rasch wieder die obere Ebene. Habt Ihr es geschafft, könnt Ihr durch die Tür im Abschnitt 4 von hier verschwinden.

Weiter geht es im Abschnitt 5, wo Ihr durch den Brunnen in den Hintergrund gleitet. Sobald sich der Scrab auf der rechten Seite befindet, hopst Ihr in den Brunnen auf der linken Seite, worauf Ihr im Vordergrund von Abschnitt 6 landet (Fleeches!). Dort springt Ihr dann über die Lücke, holt den ersten Geist aus der Falle (Ihr erhaltet die Macht der Unsichtbarkeit) und rutscht geschwind durch den Brunnen zum Abschnitt 5 zurück. Anschließend begeben sich Ihr mittels des rechten Brunnens in den Vordergrund von Abschnitt 7 (Scrab!), wo Ihr unsichtbar zur unteren Ebene hüpfst, den zweiten Geist befreit und Euch sogleich durch den Brunnen wieder aus dem Staub macht. Als letztes geht es durch den mittleren Brunnen in den Vordergrund, um durch die Ausgangstür zum Zentrum zurückzukehren.

Tür II

Hier hastet Ihr sogleich über die Lücken springend nach rechts (Fleeches!), um im Abschnitt 2 durch den Brunnen in den Vordergrund zu rutschen. Sowie sich dort der Scrab auf der rechten Seite aufhält, betätigt Ihr den Hebel, so daß der Scrab mittels einer Knalltür eingesperrt wird. Danach schleicht Ihr nach links, bedient im Abschnitt 1 (schlafende Fleeches!) einen weiteren Hebel und kehrt auf Zehenspitzen zur oberen Ebene von Abschnitt 2 zurück. Nachdem Ihr hier den Hebel erneut betätigt habt, übernehmt Ihr die Kontrolle des Scrabs, um mit diesem nach links zu marschieren, wo Ihr alle Fleeches vernichtet (wendet die Wirbelkraft an). Anschließend sperrt Ihr den Scrab auf der rechten Seite von Abschnitt 2 wieder ein und wandert mit Abe nach links, damit Ihr die Rettung des ersten Geistes vornehmen könnt. Mit der erhaltenen Macht der Unsichtbarkeit stellt Ihr schließlich im Abschnitt 2 ein letztes Mal den Hebel, und begeben sich Ihr wegen des Scrabs unsichtbar durch die untere Tür.

Auf diese Weise erreicht Ihr Abschnitt 3, wo Ihr Euch auf der untersten Ebene rollend nach links bewegt. Habt Ihr im Abschnitt 5 dann den Hebel gezogen, eilt Ihr zum Abschnitt 3 zurück, um dort geschwind in die

Rolle des Scrabs zu schlüpfen, bevor dieser von den Fleeches verspeist werden kann. Als Scrab kümmert Ihr Euch nun um die Fleeches. Sind diese erledigt, postiert Ihr den Scrab ganz links im Abschnitt 5, bevor Ihr wieder die Kontrolle von Abe übernimmt. Jetzt gilt es schnell wieder zum Abschnitt 5 zu rollen, um mittels des Hebels den Scrab einzusperren. Im Anschluß daran macht Ihr Euch auf den Weg zur oberen Ebene von Abschnitt 4, wo Ihr nun durch den Brunnen in den Hintergrund gleitet, dort den Hebel bedient (Fleeches!) und schnell wieder zum Vordergrund zurückkehrt. Danach rollt Ihr abermals zum Abschnitt 5, stellt dort den Hebel und kontrolliert kurz den vorderen Scrab, um ihn nach rechts aus dem Bild zu führen. Erst dann könnt Ihr mit Abe den hinteren Scrab unter Eure Kontrolle bringen, um mit diesem alle Fleeches im Abschnitt 4 und 3 zu vernichten. Stellt den Scrab hinterher wieder auf der linken Seite von Abschnitt 5 ab, bringt auch den vorderen Scrab wieder nach links zum Abschnitt 5 (lockt ihn erst nach rechts zum Abschnitt 3, um in seinen Körper zu wechseln) und betätigt im Abschnitt 5 schnell wieder den Hebel, um beide Scrabs einzusperren.

Habt Ihr alles richtig gemacht, könnt Ihr Euch endlich gefahrlos in den Hintergrund von Abschnitt 4 begeben, um dort den zweiten Geist zu befreien (Ihr erhaltet gleichzeitig die Macht der Unsichtbarkeit). Zu guter Letzt senkt Ihr ein letztes Mal die Knalltüren, indem Ihr im Abschnitt 5 den Hebel umstellt und türmt dann unsichtbar am Scrab vorbei durch die Ausgangstür zum Zentrum zurück.

Tür III

Als erstes marschiert Ihr nach rechts und kullert auf der unteren Ebene von Abschnitt 2 wieder zurück nach links, um von dort zum Abschnitt 3 herabzusteigen (Fleeches!). Bevor Ihr hier jedoch den Geist befreit, rollt Ihr auf der unteren Ebene eiligst nach rechts, um zu einem versteckten Bereich (A-D) hinunterzupurzeln. Im Abschnitt A angekommen aktiviert Ihr nun das Vogelkreisportal und transportiert Euch mittels diesem zum Abschnitt B, wo Ihr sogleich nach rechts zum Abschnitt C rollt, dort mittels des Hebels die Knalltür senkt (Fleeches folgen Euch!) und dann schnell wieder auf der oberen Ebene zum Abschnitt B zurückrollt, um dort mit Hilfe des Hebels Eure Verfolger zu braten (eventuell müßt Ihr einige Fleeches erneut anlocken). Anschließend führt Ihr die drei Mudokons nach rechts zum Abschnitt C, um sie durch das dortige Vogelkreisportal in die Freiheit zu entlassen. Nach dieser Rettungsaktion begeben Ihr Euch durch den Brunnen schließlich wieder zum Abschnitt A zurück und kraxelt von dort weiter nach oben.

Im Abschnitt 3 angelangt (Fleeches müßten verschwunden sein) schlägt Ihr nun die Geisterfalle und laßt Euch mit der frisch erworbenen Macht der Unsichtbarkeit durch den Brunnen zum Abschnitt 1 hochschleudern. Hier rast Ihr sofort nach rechts weiter (Fleeches!) und hüpfst im Abschnitt 2 in den Brunnen, um im Abschnitt 4 zu landen. Jetzt gilt es wieder schnell und zügig zu handeln! Betätigt also den Hebel, macht Euch unsichtbar, bedient den zweiten Hebel, rennt auf der unteren Ebene nach rechts, befreit im Abschnitt 5 den Geist, klettert rasch nach oben und rollt schließlich nach links zum Abschnitt 2, um vor den Fleeches durch die Tür zu flüchten.

Tür IV

Im Abschnitt 1 angekommen geht es sogleich nach rechts, wo Ihr Euch im Abschnitt 2 kurz auf der oberen Ebene sehen laßt und Euch dann schnell wieder an die Kante hängt, um den Scrab zur unteren Ebene zu locken. Zieht Euch dann rechtzeitig wieder hinauf, marschiert nach links zum Abschnitt 3 und stellt dort den Hebel, damit sich die beiden Scrabs bekämpfen (wartet einfach solange, bis dies geschieht). Anschließend lockt Ihr den verbliebenen Scrab nach rechts zum Abschnitt 2 und eilt zurück, um im Abschnitt 3 den ersten Geist aus seiner Falle zu befreien. Zu guter Letzt wandert Ihr auf der oberen Ebene wieder nach rechts, rutscht im Abschnitt 1 durch den Brunnen (erst wenn Scrab nicht mehr im Bild ist) und schreitet durch die Tür zum Abschnitt 4.

Nun marschiert Ihr nach rechts, begeben Euch im Abschnitt 5 mittels des Brunnens in den Vordergrund, wartet auf das Verschwinden des Scrabs, versetzt der Geisterfalle einen Klatscher und rettet Euch rasch

auf die rechte obere Ebene. Sowie der Scrab das Bild verlassen hat, springt Ihr auf der linken Seite auf die obere Ebene und latscht nach links zum Abschnitt 4, wo Ihr auf die gleiche Weise verfährt wie eben. Ist auch der zweite Geist entkommen, begeben Ihr Euch schließlich wieder mit Hilfe des Brunnens im Abschnitt 5 in den Hintergrund, wo Ihr nun durch die Tür zum Abschnitt 6 vordringt.

Dort geht es durch den Brunnen sogleich in den Vordergrund. Sobald sich der Scrab ganz rechts befindet, rast Ihr dann nach links und hopst im Abschnitt 7 gleich nach dem Brunnen auf die obere Ebene. Hier wartet Ihr wiederum, bis der Scrab ganz links ist, um dann das erste Geisterschloß zu schlagen und nach rechts zu rennen, wo Ihr im Abschnitt 6 sofort zur oberen Ebene springen solltet. Habt Ihr es geschafft, macht ihr einen einfachen Sprung in den Brunnen, worauf Ihr im Abschnitt 8 landet. Sowie sich der hier befindliche Scrab ganz links aufhält, eilt Ihr nun nach rechts und hüpfst auch im Abschnitt 9 gleich nach dem Brunnen wieder auf die obere Ebene. Ist der Scrab verschwunden, versetzt Ihr dann der zweiten Geisterfalle einen Schlag und rutscht schleunigst durch den Brunnen in den Hintergrund von Abschnitt 8, bevor Euch der Scrab zu fassen kriegt. Zum Schluß begeben Ihr Euch kletternd nach rechts und verlaßt im Abschnitt 9 diesen Bereich durch die nun offenstehende Tür.

Tür V

In diesem Bereich gilt es insgesamt vier Geister zu befreien, bevor Ihr zum Zentrum zurückkehren könnt. Von Abschnitt 1 aus spurtet Ihr als erstes immer nach links (überall sind Fleeches!) und hopst dabei durch alle Brunnen, bis Ihr im Abschnitt 4 die erste Geisterfalle entdeckt. Als nächstes folgt eine längere Serie von Aktionen, die Ihr wegen der vielen Fleeches wieder einmal schnell und zügig ausführen müßt (Übung macht den Meister)! Klatscht also die Falle ab, eilt nach links, hüpfst im Abschnitt 5 durch den Brunnen in den Vordergrund, rennt nach rechts, springt im Abschnitt 4 zum Abschnitt 6 herab, befreit dort den zweiten Geist, laßt Euch vom Brunnen zum Abschnitt 7 hochschleudern, rettet dort den dritten Geist, hopst links durch den Brunnen zum Abschnitt 3 (Scrab!), rennt sofort nach rechts zum Abschnitt 2 und rettet Euch dort auf die obere Ebene. Danach geht Ihr nach rechts und auf der unteren Ebene wieder nach links, wo Ihr Euch links von der letzten Geisterfalle aufstellt. Schließlich befreit Ihr jetzt den vierten Geist und rast des Scrabs wegen sofort nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 1 zur oberen Ebene springt, um dann diesen Ort durch die Tür wieder zu verlassen.

Tür VI

Hier begeben Ihr Euch zuerst nach links zum Abschnitt 2, klettert auf der linken Seite zum Hebel hinunter, betätigt diesen, laßt die Fleeches bis zur linken Kante kriechen, rollt dann schnell nach rechts, befreit den ersten Geist, hüpfst auf die obere Ebene, rollt nach links, springt durch den Brunnen nach oben und verpfeift Euch über die Lücken springend schnell nach rechts zum Abschnitt 2 zurück. Dort hopst Ihr über die Lücke, klettert nach unten, kullert rechts durch die Enge und laßt Euch zum Abschnitt 3 herab. Weiter geht es nun rollend nach rechts, um im Abschnitt 4 durch den Brunnen in den Vordergrund zu gleiten. Sofort nach Eurer Ankunft (Fleeches!), befreit Ihr dann den zweiten Geist und rollt eiligst nach links, wo Ihr im Abschnitt 3 durch den Brunnen zurück in den Hintergrund fliehen könnt. Zu guter Letzt kraxelt Ihr wieder zum Abschnitt 1 hinauf, um dort durch den Ausgang von hier zu verschwinden. Im Zentrum angelangt rutscht Ihr als nächstes durch den linken Brunnen zur großen Tür (VII), die nun offenstehen müßte, da alle Fackeln brennen. Tretet also ein, um Euer Abenteuer fortzusetzen.

Tür VII

Im Hintergrund des ersten Abschnittes angekommen marschiert Ihr nun immer nach links, bis Ihr im Abschnitt 4 einen Teleporter entdeckt. Sowie Ihr diesen durchquert, erfolgt wieder eine Serie von Aktionen, die schnell und zügig ausgeführt werden müssen! Laßt Euch also in den Vordergrund teleportieren (Scrab!), rennt geschwind nach rechts, rollt im Abschnitt 3 zum nächsten Teleporter, rollt auf der oberen Ebene (Fleeche!) weiter nach rechts, kullert im Abschnitt 2 (Scrab!) auf der unteren Ebene rasch zum linken Tele-

porter, eilt dann nach rechts zum Abschnitt 1, hopst dort flink durch den Brunnen zur oberen Ebene (Fleeches!) und macht Euch durch den dortigen Teleporter schnellstens aus dem Staub.

Auf diese Weise erreicht Ihr Abschnitt 5, wo Ihr sogleich nach links weiterwandert. Die nächsten Schritte müssen wieder schnell und zügig ausgeführt werden! Begebt Euch also mittels des Teleporters in den Vordergrund (Fleeches!), lauft auf der obersten Ebene nach rechts weiter, durchquert im Abschnitt 5 (Scrab!) den linken Teleporter, eilt nach rechts zum Abschnitt 7, stürzt Euch dort in den Abgrund und rettet Euch nach Eurer Landung im Abschnitt 9 (Slog!) sofort auf die linke obere Ebene. Habt Ihr Euch etwas ausgeruht, geht es mit gleichem Tempo weiter.

Sowie der Slog nach oben springt, sprintet ihr nach rechts, begeben Euch im Abschnitt 10 durch den Teleporter zur oberen Ebene (Slogs!), rollt durch die Enge rechts herunter, zieht Euch schnell hinauf (schießwütiger Slig!), eilt nach rechts zum Abschnitt 11 (Slig!), begeben Euch durch den Teleporter auf die obere Ebene (Slogs hinter drei Knalltüren, die nach und nach gesenkt werden!), stellt Euch ganz links hin, schlüpft geschwind in die Rolle des Sligs, marschiert mit diesem durch den Teleporter und schießt oben angelangt schnell hintereinander alle ankommenden Slogs nieder. Ist auch der letzte Slog dahingeschieden, wechselt Ihr rasch wieder zu Abe über (Fleeche!), rennt nach rechts zum Abschnitt 12, teleportiert Euch zur unteren Ebene, schlägt dort die Geisterfalle (Ihr erhaltet die Macht der Unsichtbarkeit), macht Euch unsichtbar, klettert auf die obere Ebene, spurtet nach rechts (Sligs!), befreit im Abschnitt 13 zwei weitere Geister und flüchtet unten durch den Teleporter zum Abschnitt 8. Dort angekommen springt Ihr schließlich zur letzten Geisterfalle hinauf (Fleeches!), erlöst schnell den Geist und verduftet unten durch die Tür.

Daraufhin erreicht Ihr Abschnitt 14, wo Ihr gemütlich nach links trittet, um im Abschnitt 15 die Geisterfalle abzuklatschen. Wurde der Strom ausgeschaltet, fordert Ihr alle fünf Mudokons auf, Euch zu folgen. Anschließend bringt Ihr sie nach rechts, damit Ihr allen mit Hilfe des Vogelkreisportales die Freiheit schenken könnt. Habt Ihr die Rettungsaktion durchgeführt, braucht Ihr nur noch in den Brunnen zu hüpfen, um einen kurzen Abstecher nach Necrum zu machen (Abschnitt 43). Dort schlendert Ihr schließlich nach rechts und rutscht im Abschnitt 44 durch den Brunnen in eine neue Umgebung.

PARAMITE

Paramite: Abschnitt 1-35

Als erstes folgt Ihr hier dem Verlauf bis zum dritten Abschnitt, wendet Euch dort dem Geschichtsstein zu und marschiert am zurückhaltenden Paramite vorbei nach rechts zum Abschnitt 4. Auf der oberen Ebene geht es dann weiter zum Abschnitt 5, wo Ihr weitere Informationen vom Geschichtsstein ablest. Durchquert nun geschwind Abschnitt 6 (Paramites!), widmet Euch im Abschnitt 7 dem nächsten Geschichtsstein und probiert das neu erworbene Wissen sogleich aus. Schlüpft also in die Rolle des Paramites, frisst alle Slurgs auf und zieht anschließend am Ring, um die Knalltür zu entfernen. Mit Abe spaziert ihr dann weiter nach rechts, lest im Abschnitt 8 den Geschichtsstein und kontrolliert einen der hinteren Paramites, um mit diesem am Netzfaden hinaufzuklettern und den Ring zu ziehen (Knalltür verschwindet).

Im Anschluß daran schlendert Ihr zum Abschnitt 9, wo ihr wieder einen Paramite dazu benutzt, Euch den Weg freizumachen (als Paramite hochklettern und am Ring ziehen). Danach setzt Ihr Euren Weg fort und folgt dem Verlauf bis zum Abschnitt 12, um dort mit Hilfe des Paramites den Lift herbeizuholen, indem Ihr diesen kontrolliert und links oben am Ring ziehen laßt. Weiter geht es dann mit Abe mit dem Lift nach unten, wo Ihr Euch im Abschnitt 13 zum Abschnitt 14 herunterpurzeln laßt (Paramites!). Dort gelandet zieht Ihr sofort den Hebel, fährt mit dem Lift zum Abschnitt 15 herunter, bedient einen weiteren Hebel und eilt auf der oberen Ebene weiter nach rechts. Im Abschnitt 16 stoßt Ihr nun gleich auf insgesamt drei Parami-

tes, die Euch ans Leder wollen. Nachdem Ihr hier den Hebel bedient habt, rennt Ihr also flink nach rechts, durchquert Abschnitt 17 (Paramites!) und rettet Euch im Abschnitt 18 auf die obere Ebene. Von dort be-
gebt Ihr Euch anschließend nach rechts und schreitet im Abschnitt 19 durch die Tür.

Habt Ihr Abschnitt 20 erreicht, trittet Ihr nach rechts, gleitet im Abschnitt 21 durch den Brunnen in den Hintergrund und macht Euch dort auf den Weg nach rechts, um am Ende durch den Brunnen von Abschnitt 24 wieder in den Vordergrund zu rutschen. Hier geht es jetzt wieder nach links, wo Ihr Euch im Abschnitt 23 am Geschichtsstein über die Paramitesprache informieren könnt. Danach schlüpft Ihr in die Rolle eines Paramites, laßt diesen alle Fleeches (Abschnitt 23 und 22) auffressen und anschließend im Abschnitt 22 am Ring ziehen, so daß beide Türen geöffnet werden. Sollte der Paramite vorzeitig sterben, kontrolliert Ihr eben einen anderen, um die Arbeit zu Ende zu bringen. Mit Abe begeben sich Ihr dann im Abschnitt 22 durch die Tür zur linken Seite, lauft nach links, hüpfst im Abschnitt 21 durch das Loch zur unteren Ebene, rutscht durch den Brunnen zum Abschnitt 25 hinunter (Paramites!) und rollt geschwind nach rechts, um im Abschnitt 26 durch die Tür von hier zu verschwinden.

Als nächstes folgt Ihr dem Verlauf bis Abschnitt 29, wo Ihr zuerst den Paramite kontrolliert, um diesen rechts aus dem Bild zu schaffen. Mit Abe steigt Ihr dann zum Geschichtsstein hinauf, informiert Euch über die Freßgewohnheiten der Paramites und besorgt Euch auf der linken Seite Fleisch aus dem Sack. Anschließend klettert Ihr zur unteren Ebene, wandert nach links und hopst im Abschnitt 30 (Paramite!) sofort auf die obere Ebene (Geschichtsstein lesen). Nachdem Ihr dann den Paramite mit etwas Fleisch abgelenkt habt (werft dieses nach rechts), befreit Ihr unverzüglich den Geist aus seiner Falle und springt links hinauf. Mit der eben erhaltenen Macht der Unsichtbarkeit marschiert Ihr weiter zum Abschnitt 31 (Geschichtsstein und Paramites!), macht Euch unsichtbar und eilt blitzschnell nach links zum Abschnitt 32 (Paramites!), um dort flink die unten befindliche Geisterfalle zu schlagen und Euch dann oben durch die Tür in den Hintergrund zu begeben. Im Abschnitt 33 klettert Ihr nun auf der linken Seite zu den drei Geisterfallen, um alle Geister zu erlösen und durch die daraufhin geöffnete Tür diesen Bereich zu verlassen. Als letztes flieht Ihr im Abschnitt 34 noch vor den Paramites nach rechts zum Abschnitt 35, wo Ihr auf die mittlere Ebene springt, dort das Vogelkreisportal für Euch aktiviert und durch dieses zu den Mudomo-Grabstätten vordringt.

Paramite: Mudomo-Grabstätten (5 Mudokons)

Im Zentrum der Grabstätten angekommen solltet Ihr Euch erst einmal mit Hilfe des Geschichtssteins einen Überblick verschaffen. Auch hier befindet sich einen Abschnitt tiefer eine große Ausgangstür (VII), an der sechs kleine und eine große Fackel angebracht sind, die allesamt entzündet werden müssen. Geht also wieder durch die einzelnen Türen (I-VI), um in den dahinter befindlichen Bereichen alle gefangenen Mudokon-Geister zu befreien (die Reihenfolge spielt keine Rolle). Immer wenn Ihr zum Zentrum zurückkehrt, schließt sich die jeweilige Tür, worauf eine Fackel entzündet wird.

Tür I

Im ersten Abschnitt rollt Ihr auf der unteren Ebene sogleich nach rechts, entfernt im Abschnitt 2 mittels des Hebels die Knalltür und rollt weiter zum Abschnitt 3. Da Euch dort der Weg durch eine weitere Knalltür versperrt wird, kullert Ihr wieder zurück, um im Abschnitt 2 den hinteren Paramite unter Eure Kontrolle zu bringen. Mit diesem geht es dann nach rechts und im Abschnitt 3 (laßt Euch nicht von den herabfallenden Gesteinsbrocken erschlagen!) mittels der Netzfäden und über die Lücken springend zur obersten Ebene der rechten Seite, um dort den Ring zu ziehen. Auf die gleiche Weise fährt im Abschnitt 4 fort. Klettert also links hinunter, zieht unten am Ring und steigt auf der rechten Seite wieder hinauf. Im Abschnitt 5 springt Ihr dann noch über zwei weitere Lücken, um auch hier mit Hilfe des Ringes die Knalltür zu senken, bevor Ihr

wieder in die Rolle von Abe schlüpft. Zu guter Letzt begeben sich Sie mit Abe zum Abschnitt 4, befreien dort den Geist und kehren durch die Tür im Abschnitt 5 zurück zum Zentrum.

Tür II

Nachdem Sie sich vom Brunnen zur rechten Seite haben schleudern lassen, marschieren Sie vorsichtig nach rechts (schlafende Fleeches!), schleichen im Abschnitt 2 zum Hebel, betätigen diesen, rollen schleunigst nach rechts zum Abschnitt 3, schlagen oben die Geisterfalle, springen auf der rechten Seite wieder hinunter, eilen nach links (Knalltür senkt sich) und hopfen im Abschnitt 2 zum Lift hinauf, um mit diesem zum Abschnitt 4 (Paramite!) hochzufahren. Dort lenken Sie den Paramite mit etwas Fleisch ab und besorgen sich einen weiteren Fleischbrocken aus dem Sack, bevor Sie zum Abschnitt 5 weiterfahren (zwei Paramites!). Stellen Sie sich nun links hin, schmeißen das Fleisch rechts hinauf (linker Paramite hüpfen dann nach rechts) und kraxeln flink zur oberen Ebene, um von dort nach links zu spüren, wo Sie im Abschnitt 6 durch die Tür von hier verschwinden.

Tür III

Sowie Sie im Abschnitt 1 der ersten Geisterfalle einen Schlag versetzt haben, hasten Sie wegen der Paramites nach rechts, rollen im Abschnitt 2 weiter zum Abschnitt 3 und lassen sich dort vom Brunnen rasch zum Abschnitt 4 hochschleudern. Haben Sie sich links von der Geisterfalle aufgestellt, klatschen Sie diese ab, rennen vor den Paramites fliehend nach rechts, rollen im Abschnitt 5 (Fleeches!) geschwind weiter nach rechts und lassen sich im Abschnitt 6 zum Abschnitt 7 hinunterfallen. Unten gelandet ziehen Sie sich hinauf, hopfen über den rechten Abgrund und rollen dann nach rechts, wo Sie wieder einen geheimen Bereich (A-C) entdecken.

Im Abschnitt A rollen Sie sogleich rechts herab und schlüpfen unverzüglich in die Rolle des Paramites, um mit diesem schnell nach links zu laufen, bevor er von einem herabfallenden Felsbrocken erwischt wird. Ziehen Sie danach am Ring, um den Brunnen zu aktivieren und begeben sich mit Abe nun durch den Brunnen in den Hintergrund von Abschnitt B. Dort angelangt ergreift Sie Besitz von dem vorderen Paramite, hüpfen mit diesem links an den Netzfaden, klettern auf die obere Ebene, springen wieder nach links an den Faden, steigen hinunter und klettern mittels des letzten Fadens zur linken Seite. Haben Sie dort noch am Ring gezogen (Abe fällt eine Ebene tiefer), steigen Sie als Nächstes zum Abschnitt C hinauf, wo Sie den Paramite oben angekommen auf der Plattform abstellen und sofort damit beginnen den beiden anderen Paramites hintereinander Anweisungen zu geben („Ihr alle“, „Los!“, „Ihr alle“, „Mach schon“ und „Los!“), so daß jeder Paramite an beiden Ringen zieht. Warten Sie schnell genug, landen die hinteren zwei Mudokons heil auf der unteren Ebene, wonach Sie wieder zu Abe überwechseln können. Mit diesem rutschen Sie dann links durch den Brunnen zum Abschnitt C, schicken dort die beiden Mudokons durch das Vogelkreisportal und machen sich schnellstens durch den linken Brunnen wieder aus dem Staub. Im Abschnitt 7 gelandet, brauchen Sie schließlich nur noch durch die Tür zum Zentrum zurücklaufen.

Tür IV

Im Abschnitt 1 eingetroffen spazieren Sie als erstes nach links, betätigen im Abschnitt 2 den Hebel und setzen Ihren Weg nach links fort, um im Abschnitt 3 durch eine Vielzahl von Brunnen zur linken Seite zu gelangen. Befreien anschließend im Abschnitt 4 den ersten Geist und kehren dann zum Abschnitt 3 zurück, wo Sie jetzt den Hebel ziehen, damit ein Paramite im Vordergrund erscheint. Diesen gilt es nun zu kontrollieren, um die herumkriechenden Fleeches zu vertilgen (leichter wird es, wenn Sie den zweiten Paramite mit den Befehlen „Howdy“ und „Mach schon“ dazu bringen mitzuhelfen). Sind alle Fleeches eliminiert (suchen Sie alle Abschnitte ab), stellen Sie beide Paramites auf der rechten Seite von Abschnitt 1 ab (lassen Sie den zweiten Paramite mit den Befehlen „Howdy“ und „Mach schon“ dorthin folgen).

Nachdem Sie wieder in den Körper von Abe geschlüpft sind, begeben Sie sich ebenfalls zum Abschnitt 1 und gleiten durch den Brunnen in den Vordergrund, wo Sie sich sogleich auf die obere Ebene ziehen. Da-

nach sprintet Ihr nach links, bleibt im Abschnitt 2 auf der ersten Plattform stehen (bremst kurz vorher schon ab), erlöst den zweiten Geist und flitzt dann weiter zum Abschnitt 3, wo Ihr das gleiche Spiel wiederholt. Hat auch der dritte Geist seine Falle verlassen, rast Ihr schließlich noch zum Abschnitt 4, wo Ihr schnell aus dem Lauf in den Brunnen hüpf, um auf der oberen Ebene durch die Tür zum Zentrum zurückzukehren.

Tür V

Im ersten Abschnitt steigt Ihr auf der linken Seite hinunter, worauf Ihr tief nach unten zum Abschnitt 5 fallt. Dort angelangt schlägt Ihr dann sogleich die Geisterfalle, um die Macht der Unsichtbarkeit zu erhalten. Habt Ihr Euch unsichtbar gemacht, klettert Ihr auf der rechten Seite (Fleeches!) zum Abschnitt 4 hinauf, wo Ihr auf der mittleren Ebene den zweiten Geist befreit und mit der neu erworbenen Macht der Unsichtbarkeit von der rechten unteren Ebene zunächst einmal nach rechts kullert, um einen versteckten Bereich (A-C) ausfindig zu machen. Im Abschnitt A steigt Ihr nun auf die rechte obere Ebene, macht Euch unsichtbar und begeben Euch am Paramite vorbei durch die Tür zum Abschnitt B.

Dort angekommen wartet Ihr unterhalb des Ringes, bis der Bohrkopf nach links gefahren ist, um dann am Ring zu ziehen und unten schnell ganz nach rechts rollen, so daß Ihr an der rechten Kante hängenbleibt (Fleeches!). Laßt Euch danach schnell hinunterfallen, rollt im Abschnitt C im richtigen Augenblick nach links (oberer Bohrkopf sollte sich links befinden und unterer Kopf sich gerade nach rechts bewegen), duckt Euch sofort und rollt dann unter dem mittleren Bohrer hindurch auf die rechte Seite (Fleeches werden von den Bohrern zerstückelt). Anschließend klettert Ihr links von dem rechten Bohrer zur oberen Ebene und bei den arbeitenden Mudokons zum Abschnitt B hinauf. Habt Ihr Euch dort bei dem wütenden Mudokon entschuldigt, läßt er von dem Ventilrad ab, so daß alle Maschinen gestoppt werden. Schließlich bringt Ihr den Mudokon zu den anderen beiden hinunter, um im Abschnitt C alle drei Mudokons durch das Vogelkreisportal zu schicken. Nach getaner Arbeit gleitet Ihr im Abschnitt C durch den Brunnen zum Abschnitt A zurück und rollt dort nach links, wo Ihr im Abschnitt 4 sogleich wieder die Macht der Unsichtbarkeit in Empfang nehmt.

Als nächstes stellt Ihr Euch ganz rechts auf und macht einen einfachen Sprung nach links, so daß Ihr die linke Seite erreicht, ohne abzustürzen. Unsichtbar klettert Ihr dann am Paramite vorbei zum Abschnitt 3 und dort schnell über die Lücken hopsend weiter zum Abschnitt 2 hinauf (Fleeches!). Hier hüpf Ihr zur Geisterfalle, klatscht diese rasch ab und macht von der rechten Kante aus einen einfachen Sprung nach rechts in den Brunnen, worauf Ihr zum Abschnitt 1 geschleudert werdet, wo Ihr durch die Tür diesen Bereich wieder verläßt.

Tür VI

Hier widmet Ihr Euch sogleich der ersten Geisterfalle, bevor Ihr dann einen Paramite unter Eure Kontrolle bringt, um mit diesem am Ring zu ziehen (Knalltür wird entfernt), herunterzuklettern und in den Abschnitten 2 und 3 alle Fleeches zu verspeisen. Danach laßt Ihr den Paramite im Abschnitt 3 noch am Ring ziehen, worauf der Lift nach unten gefahren wird. Nachdem Ihr den Paramite wieder im Abschnitt 1 auf der oberen Ebene abgestellt habt, begeben Ihr Euch diesmal mit Abe zum Abschnitt 3, wo Ihr nun mittels des Liftes nach oben zur Geisterfalle fahren könnt, um den zweiten Geist zu befreien.

Anschließend hopst Ihr rechts herab (laßt den Lift oben), kehrt zum Abschnitt 1 zurück und schlüpft ein weiteres Mal in die Rolle eines Paramites. Mit diesem springt Ihr dann im Abschnitt 3 durch die Lücke zum Abschnitt 5 hinunter, freßt dort einige Fleeches und zieht im Abschnitt 6 wieder an einem Ring, um einen zweiten Lift hinauffahren zu lassen. Als nächstes marschiert Ihr mit Abe nach links zum Abschnitt 4, fährt mit dem Lift zum Abschnitt 6 hinunter, geht dort nach rechts und begeben Euch im Abschnitt 5 zur letzten Geisterfalle hinauf, um dieser einen Schlag zu versetzen. Den gleichen Weg zurückgegangen kehrt Ihr schließlich im Abschnitt 1 durch die Tür zum Zentrum zurück. Dort angelangt rutscht Ihr nun durch den

Brunnen in den Vordergrund, um dort auf der linken Seite zur Tür VII herabzusteigen, wo jetzt alle sieben Fackeln brennen müßten.

Tür VII

Seid Ihr durch die Tür getreten, erfolgt sogleich eine lange Serie von Aktionen, die Ihr schnell und zügig ausführen solltet (Übung macht den Meister!). Stellt also im Abschnitt 1 den Hebel (Fleeches!), spurtet auf der oberen Ebene nach rechts, rollt im Abschnitt 2 weiter nach rechts, kraxelt im Abschnitt 3 über die obere Ebene, kullert zum Abschnitt 4 (Paramites!) und laßt Euch dort auf der rechten Seite herabfallen. Im Abschnitt 5 gelandet (Paramites!) zieht Ihr Euch schnell hinauf, eilt weiter nach rechts, rollt im Abschnitt 6 durch die Enge (noch mehr Paramites!), spurtet zum Abschnitt 7, rollt ein Stück durch eine weitere Enge und springt danach sofort auf die obere rechte Ebene (nicht einfach!). Von dort flitzt Ihr weiter zum Abschnitt 8, springt aus dem Lauf rechts in den Brunnen, rollt im Abschnitt 9 (Paramites!) sofort weiter nach rechts, zieht im Abschnitt 10 schnell am Ring, rollt auf der unteren Ebene durch Abschnitt 11 zum Abschnitt 12, hopst dort über die Lücke und begeben Euch im Abschnitt 13 rasch auf die obere Ebene. Nachdem Ihr dort den Geist befreit habt, hüpfet Ihr als letztes von der Kante in den Brunnen und eilt vor den Paramites fliehend nach links zum Abschnitt 9 zurück (untere Ebene), wo Ihr über eine Plattform rennt (Knalltür erscheint dann, um die Verfolger aufzuhalten) und sofort durch die Tür schreitet, bevor ein weiterer Paramite Euch zu fassen kriegt.

Im Abschnitt 14 eingetroffen flitzt Ihr jetzt nach rechts (Paramites!) und springt auf die obere Ebene, um dort durch die Tür zu schreiten. Daraufhin erfolgt eine längere Zwischensequenz, in der Ihr unter anderem den heilenden Ring von den Mudokon-Schamanen bekommt. Nach der Sequenz findet Ihr Euch in Necrum (Abschnitt 18) wieder, wo Ihr nun das Vogelkreisportal für Euch öffnet und hineinspringt, woraufhin Ihr Abschnitt 19 im Stollen 2 erreicht. Dort könnt Ihr dann endlich Eure fünf kranken Kumpels heilen, indem Ihr chantet. Anschließend führt Ihr sie nach links und laßt sie im Abschnitt 20 gleichzeitig an den fünf Ventilrädern drehen, wodurch der hier befindliche Brunnen aktiviert wird. Durch diesen gleitet Ihr dann auch gleich zur nächsten Umgebung (CD 2 einlegen).

FEECO DEPOT

Feeco Depot: Gleis 1 (3 Mudokons)

Im ersten Abschnitt widmet Ihr Euch auf der oberen Ebene zunächst dem Monitor, um die Knalltür zu entfernen (betätigt hier nicht den Hebel!). Danach wandert Ihr nach rechts (Geschichtsstein lesen), wo Ihr Euch im Abschnitt 2 dem Soulstorm-Brew-Automat zuwendet, um von dem Gebräu zu trinken. Nun seid Ihr in der Lage einen hochexplosiven Furz zu lassen, diesen durch Chanten zu kontrollieren und anschließend woanders explodieren zu lassen (wenn Ihr nicht chantet, solltet Ihr schnell abhauen, da der Furz nach einem kurzen Countdown von selbst in die Luft geht). Probiert es gleich einmal an der hier befindlichen Landmine aus. Laßt also einen Furz, chantet sofort und lenkt den Furz zur Mine, um ihn dort durch erneutes Chanten zur Explosion zu bringen.

Bevor es jetzt aber durch die zugänglich gemachte Tür weitergeht, kehrt Ihr noch einmal zum Abschnitt 1 zurück und kullert dort auf der unteren Ebene nach rechts, so daß Ihr zu einem versteckten Bereich (A-C) herunterpurzelt. Mittels des Brunnens im Abschnitt A landet Ihr dann im Abschnitt B, wo insgesamt drei Sligs patrouillieren. Laßt Euch hier von der Kante in den Schatten herab, schleicht vorsichtig von Schatten zu Schatten nach rechts und hopst im Abschnitt C auf die obere Ebene, um dort die drei Mudokons durch das Vogelkreisportal zu schicken. Anschließend begeben Ihr Euch den gleichen Weg zurück, wie Ihr ge-

kommen seid (eventuell könnt Ihr auch einen Slig kontrollieren und mit diesem die anderen beiden Sligs erschießen).

Weiter geht es nun im Abschnitt 2 durch die Tür zum Abschnitt 3 (Geschichtsstein lesen), wo Ihr Euch am Automat mit dem Gebräu versorgt, dann einen Furz laßt, diesen kontrolliert und ihn anschließend zum Abschnitt 4 bewegt, um dort die Minen zu vernichten. Diesen Vorgang wiederholt Ihr nun solange, bis keine Minen mehr übrig sind. Im Anschluß daran verfährt Ihr auf die gleiche Weise mit den Sligs im Abschnitt 5. Haben auch alle Sligs den Löffel abgegeben, könnt Ihr im Abschnitt 5 in aller Ruhe durch die Tür spazieren.

Feeco Depot: Gleis 2

Nachdem Ihr hier etwas von dem Gebräu getrunken habt, bedient Ihr den Hebel, so daß ihr durch die Falltür zur unteren Ebene fällt. Von der Kante klettert Ihr dann rasch durch Abschnitt 2 (zwei Sligs!) zum Abschnitt 3 hinunter (Flugslig!), wo Ihr auf der unteren Ebene sofort nach rechts eilt, im Abschnitt 4 über die Minen hopst und im Abschnitt 5 erst wieder über eine Mine und dann geschwind zur oberen Ebene springt, um von dort zum Abschnitt 6 hinaufzusteigen. Danach kraxelt Ihr weiter nach oben, stellt im Abschnitt 7 den Hebel, steigt auf die obere Ebene und schickt von dort einen Furz zu den Minen, um sie aus dem Weg zu schaffen (braucht Ihr ein neues Gebräu, könnt Ihr hier nach links durch Abschnitt 8 zum Automat laufen). Zu guter Letzt verlaßt Ihr diesen Bereich und begeben Euch durch die Tür zur Haupthalle.

Feeco Depot: Haupthalle (1)

Habt Ihr Euch den Plan angesehen, schlendert Ihr nach rechts (Geschichtsstein lesen), laßt Euch im Abschnitt 2 ein Gebräu schmecken und vernichtet auf der oberen Ebene von Abschnitt 1 mittels einiger Furze alle Landminen (stellt Euch bei den Minen auf, furzt und entfernt Euch wieder). Ist es vollbracht, klettert Ihr zum Abschnitt 3 hoch, marschiert nach rechts, hüpf im Abschnitt 4 mit Hilfe des Brunnens zum Abschnitt 5 hinauf, klettert auf die obere rechte Ebene, schreitet dort durch die Tür in den Hintergrund von Abschnitt 6, rollt nach links zum Abschnitt 7 und betätigt dort den Hebel, um eine Elektromauer auszuschalten. Anschließend kehrt Ihr wieder zum Abschnitt 5 zurück, widmet Euch auf der linken Seite dem Geschichtsstein und geht dann durch die Tür zum Abschnitt 6 (Vordergrund). Dort müßt Euch wegen der Sligs wieder schleichend von Schatten zu Schatten fortbewegen, um links im Abschnitt 7 durch die Tür zu verschwinden.

Feeco Depot: Gleis 3

Vom ersten Abschnitt (Geschichtsstein lesen) geht es nun weiter nach links, dann nach unten und im Abschnitt 3 mit dem Lift zur unteren Ebene von Abschnitt 4 hinunter. Dort angelangt rollt Ihr nach rechts, rutscht durch den Brunnen in den Hintergrund und folgt dem Verlauf immer nach links, um im Abschnitt 7 die Geisterfalle zu schlagen (Ihr erlangt dadurch die Macht der Unsichtbarkeit). Danach zieht Ihr noch den Hebel (Elektromauer wird ausgeschaltet) und gleitet durch den Brunnen in den Vordergrund von Abschnitt 4 zurück. Nun klettert Ihr links auf die obere Ebene, macht Euch wegen der vielen Sligs unsichtbar und eilt schleunigst zum Abschnitt 7, wo Ihr noch durch die Enge rollen müßt, bevor Ihr ganz nach oben zum Abschnitt 10 kraxeln könnt.

Als nächstes holt Ihr mittels des Hebels einen Slig herbei, kontrolliert diesen und marschiert mit ihm nach rechts, um im Abschnitt 11 am Monitor die Parole zu wiederholen („Hi“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“ und „Lachen“). Wurde daraufhin die Knalltür gesenkt, betätigt Ihr mit dem Slig den Hebel, worauf Ihr auf die obere Ebene teleportiert werdet. Marschiert nun nach rechts, wartet im Abschnitt 12 bis die unteren Sligs nach rechts laufen und hüpf dann zur unteren Ebene, um alle Sligs zu erschießen (die Flugsligs zerstören sich dabei von selbst). Knallt eventuell auch noch weitere Sligs im Abschnitt 13 ab, bevor Ihr dann dort mit dem Lift zum Abschnitt 2 hinunterfährt. Hier hopst Ihr mit dem Slig links herab und wiederholt beim Monitor die schon bekannte Parole, um die Knalltür zu entfernen. Anschließend schlüpf Ihr endlich wieder in die Rolle von Abe, begeben Euch mit diesem zum Abschnitt 13, holt dort mittels des Hebels den Lift hoch und

fahrt mit diesem zum Abschnitt 2 herunter, um dort durch die Tür zu schreiten. Im Abschnitt 14 angelangt betretet Ihr dann links den Zug, worauf Ihr mit diesem automatisch zu einem anderen Ort gebracht werdet. Seid Ihr am Ziel (Abschnitt 15) durch die Tür gegangen, landet Ihr schließlich in den Kasernen der Sligs.

SLIG KASERNEN

Slig Kasernen: Block 0 (6 Mudokons)

Da im Hintergrund von Abschnitt 1 schießwütige Sligs patrouillieren, müßt Ihr schnell nach links rollen, um Euch im Abschnitt 2 durch die Tür aus dem Staub machen zu können. Von Abschnitt 3 geht Ihr dann vorsichtig nach rechts, wo Ihr Euch im Abschnitt 4 wegen des Sligs sogleich in die schattige Enge rollt. Seid Ihr dem Slig hinterhergeschlichen, betätigt Ihr den Hebel und hopst sofort auf die obere Ebene. Im Abschnitt 5 rollt Ihr Euch dann rechts von der Kante und zieht Euch im richtigen Augenblick hinauf, um flink auf die obere Ebene zu springen. Dort holt Ihr nun mittels des Hebels den Lift herbei, hüpft zu diesem hinüber und fahrt dann zum Abschnitt 6 hinauf (Slig!), wo Ihr über die rechte Ebene zum Hebel klettert. Sobald Ihr diesen Hebel gezogen habt, müßt Ihr wegen des herabfallenden Sligs sofort wieder auf die obere Ebene steigen. Anschließend begeben sich Ihr springend zur linken Seite, um Euch dort vom Brunnen hochschleudern zu lassen.

Im Abschnitt 8 angelangt wartet Ihr, bis der Flugslig aus dem Bild ist, hopst rasch über die Lücken zur rechten Seite und kraxelt dort zur obersten Ebene. Von hier aus übernehmt Ihr dann die Kontrolle des Flugsligs, um mit diesem zunächst die beiden Sligs im Abschnitt 9 zu bombardieren. Danach fliegt Ihr vorsichtig zum Abschnitt 10 hinauf, wo Ihr links und rechts die Hebel bedienen müßt (Elektromauern werden ausgeschaltet). Anschließend bombardiert Ihr erst den oberen Slig und dann noch die unteren beiden Sligs, wonach Ihr wieder zu Abe überwechseln könnt.

Mit Abe klettert Ihr als nächstes zum Abschnitt 9 hinauf, hopst von der oberen Ebene links über die Lücke, kraxelt zum Abschnitt 10 weiter und marschiert dort durch die Tür. Im Abschnitt 11 bewegt Ihr Euch wegen der Sligs dann behutsam von Schatten zu Schatten nach links, um im Abschnitt 12 zur oberen Ebene zu springen. Wartet hier vor jeder einzelnen Aktion, bis sich die Sligs von Euch abgewandt haben. Von der linken Kante macht Ihr also einen Sprung nach links, holt eine Granate aus der Maschine, hebt diese auf, begeben sich Euch wieder auf die obere Ebene und schmeißt die Granate herunter, sobald sich beide Sligs dort aufhalten. Wurden die Sligs in Stücke gerissen, besorgt Ihr Euch nacheinander weitere Granaten, um auch die beiden Sligs im Abschnitt 11 in die Luft zu jagen. Zum Schluß dreht Ihr noch das Ventilrad, worauf Ihr durch die Tür von hier verschwinden dürft.

Weiter geht es nun im Abschnitt 13, wo Ihr erst einmal kurz in die Rolle des Sligs schlüpft, nur um ihn gleich wieder zerplatzen zu lassen. Ist die Luft rein, fahrt Ihr mit dem Lift zum Abschnitt 14 hinunter, um Euch bei allen vier Mudokons zu entschuldigen. Anschließend bringt Ihr zwei Mudokons nach oben, laßt sie im Abschnitt 13 zusammen mit den anderen beiden Mudokons an den vier Ventilträdern drehen (dadurch wird die Tür geöffnet) und bringt schließlich alle Mudokons nach unten, um sie im Abschnitt 14 durch das dortige Vogelkreisportal in die Freiheit zu schicken. Nach dieser Rettungsaktion begeben sich Ihr Euch dann schließlich im Abschnitt 13 durch die Tür, um zum Zentrum der Kasernen vorzudringen.

Dort angekommen müßt Ihr Euch zuerst den beiden Geschichtssteinen (Übersichtskarte und Information) zuwenden, damit die vier Brunnen aktiviert werden. Durch diese gelangt Ihr zu den einzelnen Türen (I-IV) im Hintergrund. Erst wenn Ihr alle vier dahinter befindlichen Blocks durchlaufen habt (die Reihenfolge spielt keine Rolle), werdet Ihr Zugang zu Block 5 erhalten.

Slig Kasernen: Block 1 (6 Mudokons)

Seid Ihr hier mit dem Lift hochgefahren (überall sind schießende Sligs!), eilt Ihr nach links und bleibt im Abschnitt 2 sogleich im Schatten stehen. Von dort rollt Ihr dann unter den Granatautomat und klettert schnell hinauf, um hinter dieser Schutz zu suchen. Nachdem Ihr Euch eine Granate besorgt habt, spurtet Ihr dann weiter nach links, durchquert vorsichtig Abschnitt 3 (von Schatten zu Schatten), durchquert Abschnitt 4 (durch die Enge rollen) und springt im Abschnitt 5 auf die obere Ebene zu den Mudokons. Von dort werft Ihr nun hockend die Granate nach links, um die Sicherheitskugel zu zerstören. Habt Ihr es geschafft, chantet Ihr nacheinander, so daß beide hinteren Sligs zu Tode kommen. Anschließend entschuldigt Ihr Euch bei den zwei depressiven Mudokons, holt den Mudokon aus Abschnitt 4 auch noch dazu und laßt alle drei Mudokons durch das hier befindliche Vogelkreisportal flüchten.

Im Anschluß daran geht es auf der oberen Ebene weiter nach links (Sligs!), wo Ihr Euch mittels des Liftes zur unteren Ebene und dort in die linke Ecke zu den depressiven Mudokons begeben, um Euch bei diesen zunächst einmal zu entschuldigen. Habt Ihr dann die Tür mittels des Hebels geöffnet, stellt Ihr Euch auf die Plattform des Liftes, ruft die Mudokons nacheinander einzeln zu Euch (ruft eventuell öfter „Folge mir“, damit sich die Mudokons in der Mitte der Plattform aufstellen) und veranlaßt sie am Besten dort zu arbeiten. Befinden sich alle drei Mudokons auf der Plattform, fahrt Ihr hinauf, geht rechts in den Schatten, ruft alle Mudokons an und laßt sie schnell nach rechts zum Abschnitt 5 folgen. Heil dort angelangt braucht Ihr dann nur noch das Vogelkreisportal zu aktivieren, um diese Rettungsaktion abzuschließen, woraufhin Ihr durch die Tür im Abschnitt 6 zum Zentrum zurückkehrt.

Slig Kasernen: Block 2 (7 Mudokons)

Im ersten Abschnitt dieses Blockes geht es mit einem einfachen Sprung über die Bewegungsbombe hinweg zur linken unteren Ebene, von wo Ihr sogleich nach links durch die Röhre zum Abschnitt 2 kullert (Bewegungsbombe!) Hier begeben Ihr Euch nun zum Lift, fahrt durch Abschnitt 3 zum Abschnitt 4 herab, hopst dort zum mittleren Lift, fahrt zum Hebel hinunter und betätigt diesen, um den rechten Lift herbeizuholen. Anschließend marschiert Ihr nach rechts (Bewegungsbomben!), begeben Euch zum Hebel hinauf und stellt diesen, um die Falltüren der unteren Ebene zu schließen. Auf der rechten Seite wieder hinuntergestiegen, entschuldigt Ihr Euch erst beim Mudokon, so daß Ihr ihn unter den Bomben hindurch nach links führen könnt. Im Abschnitt 4 bringt Ihr dann den Mudokon mit dem Lift hinunter, holt im Abschnitt 6 mit Hilfe des Hebels den linken Lift hoch und führt den Mudokon zur linken unteren Ecke. Verlaßt gegebenenfalls den Abschnitt kurz und kehrt dann zurück, um das Vogelkreisportal zu öffnen, so daß der Mudokon von hier türmen kann.

Als nächstes fahrt Ihr zum Abschnitt 7 herunter, wandert nach links, entschärft im Abschnitt 8 alle Befehlsbomben, entschuldigt Euch beim Mudokon und schickt diesen ebenfalls durch das Vogelkreisportal im Abschnitt 6. Danach trittet Ihr auf der oberen Ebene von Abschnitt 8 weiter nach links, durchquert Abschnitt 9 und schreitet durch die Tür von Abschnitt 10 zum Abschnitt 11. Von dort schleicht Ihr nach rechts zum Abschnitt 12 (schlafender Slig!), klettert auf die linke obere Ebene, laßt den Slig (kontrolliert diesen) in die Bewegungsbombe laufen und springt dann zur unteren Ebene herab. Wenn Ihr nun nach rechts rollt, entdeckt Ihr wieder einmal einen versteckten Bereich (A-C).

Habt Ihr Abschnitt A erreicht, klettert Ihr an der Bewegungsbombe vorbei über die obere Ebene und rutscht durch den rechten Brunnen zum Abschnitt B, wo Ihr sogleich an einer Kante hängenbleibt. Hier zieht Ihr Euch erst einmal hinauf und wartet im Schatten den günstigsten Moment ab (die nächsten Schritte wieder schnell und zügig ausführen). Sobald also die langsamere Bombe links oben vorbeigezogen ist und der Slig aus dem Bild ist, springt Ihr dreimal hintereinander nach rechts und zieht Euch erst hinauf, wenn der Slig wieder weg ist. Anschließend rennt Ihr nach rechts und springt im Abschnitt C aus dem Lauf von der Kante ab, so daß Ihr rechts an einer anderen Kante hängenbleibt. Laß Euch nun zur unteren Ebene fallen und öffnet sofort für die beiden Mudokons das hier befindliche Vogelkreisportal, bevor die herannahende

Bewegungsbombe alle beide tötet. Zu guter Letzt gleitet Ihr durch den Brunnen zum Abschnitt B zurück, klettert an der Bewegungsbombe vorbei wieder nach links und rollt zurück zum Abschnitt 12.

Kletternd geht es hier nun weiter nach oben, im Abschnitt 13 nach links, von Abschnitt 14 durch die Röhre rollend zum Abschnitt 15 und von dort weiter nach links, um im Abschnitt 16 zunächst alle Befehlsbomben zu deaktivieren. Danach klettert Ihr links hinauf (Bewegungsbombe!), hopst zum Hebel, betätigt diesen und laßt Euch rasch wieder zur unteren Ebene herab. Habt Ihr jedem der beiden herumalbernden Mudokons eine gewischt, bringt Ihr sie nach rechts zum Lift im Abschnitt 15. Fahrt nun gemeinsam zum Abschnitt 17 hinauf (Sligs und Bewegungsbomben!) und von dort im richtigen Augenblick weiter zum Abschnitt 18 hoch (Sligs!). Hier laßt Ihr Eure Freunde warten, hopst dann rechts auf die mittlere Ebene und von dort oben entlang zu dem anderen Lift, um mit diesem herabzufahren. Danach ruft Ihr die beiden Mudokons zu Euch und fahrt schließlich zum Abschnitt 19 hinauf.

Oben angekommen führt Ihr jetzt beide Mudokons nach links, wo ihr sie zusammen mit einem weiteren Mudokon gleichzeitig durch das Shrykull-Vogelkreisportal (dieses enthält die Ziffer „3“) schickt, um die Macht des Shrykulls (blaue Ringe) zu erhalten. Im Abschnitt 21 bleibt Ihr dann sogleich am rechten Rand stehen, um mittels der eben erworbenen Macht (chantet einfach) alle dort befindlichen Bomben zu vernichten. Ist es vollbracht, braucht ihr nur noch am Ventilrad zu drehen, so daß ihr durch die untere Tür zum Zentrum zurückkehren könnt.

Slig Kasernen: Block 3 (9 Mudokons)

Habt Ihr Euch im ersten Abschnitt am Geschichtsstein informiert, laßt Ihr Euch links kurz im Abschnitt 2 blicken und kehrt gleich wieder zum Abschnitt 1 zurück, um dort mittels des Hebels alle ankommenden Kriechsligs zu braten. Wart Ihr erfolgreich, marschiert Ihr abermals nach links und schlüpft im Abschnitt 2 in die Rolle des Sligs (falls Ihr als Slig zu früh sterbt, könnt Ihr mittels des Hebels einen neuen Slig herbeiholen). Mit diesem lauft Ihr nun nach rechts zum Abschnitt 3, wo Ihr beim Monitor erst zurückgrüßt („Hi“) und Euch dann die gesamte Parole anhört, um sie anschließend nachzusprechen („Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“ und „Lachen“). Sind die Knalltüren verschwunden, erschießt Ihr sofort alle Kriechsligs, worauf Ihr wieder zu Abe überwechseln könnt. Mit Abe dreht Ihr im Abschnitt 2 noch am Ventilrad (A) und begeben Euch danach zum Abschnitt 3, wo Ihr sogleich die Kontrolle des Flugsligs übernehmt. Mit diesem fliegt Ihr dann zum Abschnitt 4 hinauf und stößt mit einem weiteren Flugslig zusammen, so daß beide vernichtet werden. Im Anschluß daran kraxelt Ihr mit Abe zum Abschnitt 4 hinauf, stellt dort den Hebel (Flugslig erscheint!), hopst geschwind über die Lücke und steigt rasch auf die obere Ebene, um von dort in den Körper des Flugsligs zu wechseln. Diesen laßt Ihr nun beim oberen Monitor die Parole wiederholen („Mehr Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“ und „Lachen“) und anschließend alle Sligs in den Abschnitten 5 und 6 bombardieren (fliegt durch die Abschnitte 3 und 1 dorthin). Sollte der Flugslig zu früh sterben, holt Ihr Euch im Abschnitt 4 mit Hilfe des Hebels einen neuen.

Haben alle Sligs das Zeitliche gesegnet, dreht Ihr mit Abe links das nächste Ventilrad (B), begeben Euch zum Abschnitt 1 zurück, steigt von dort beim Geschichtsstein zum Abschnitt 5 hinauf, hüpf mit Anlauf über die Lücke und schreitet durch die Tür (A) zum Abschnitt 7. An diesem Ort laßt Ihr durch zweimaliges Chanten erst einmal den Slig zerplatzen, bevor Ihr die beiden Mudokons durch das Vogelkreisportal schickt (geht auf der unteren Ebene kurz nach rechts, um das Portal zu erneuern) und dann mittels des Hebels die Ausgangstür öffnet. Zurück im Abschnitt 5 geht Ihr diesmal durch die andere Tür (B), stellt Euch im Abschnitt 8 rechts vom Hebel auf, betätigt diesen (Slig erscheint!) und laßt Euch sofort zur unteren Ebene herab. Von dort schlüpft Ihr dann in den Slig, hopst mit diesem herunter, erwidert beim Monitor die Parole („Blödsinn“, „Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“ und „Lachen“) und wechselt wieder zu Abe über. Habt Ihr Euch bei den zwei Mudokons entschuldigt, dürft Ihr schließlich Ihre Flucht einleiten (geht auf der oberen Ebene kurz nach links, um das Vogelkreisportal zu erneuern).

Abermals zum Abschnitt 5 zurückgekehrt steigt Ihr nun gleich nach oben und im Abschnitt 6 von der linken oberen Ecke aus weiter zum Abschnitt 9 hinauf. Dort schleicht Ihr, wenn der Slig aus dem Bild ist, auf der oberen Ebene nach links und bleibt im rechten Schatten von Abschnitt 10 erst einmal stehen. Schaut der obere Slig nach links, schleicht Ihr zum Granatautomat, holt eine Granate heraus und eilt schnell zum Abschnitt 9 zurück. Betretet dann erneut Abschnitt 10, um die Granate aufzusammeln und abermals nach rechts abzuhaufen. Habt Ihr Abschnitt 10 das dritte Mal aufgesucht, werft Ihr (Slig muß nach links blicken) die Granate gleich nach dem vierten Piepton nach links, um den Slig und die Sicherheitskugel auszulöschen (eventuell öfter probieren). Daraufhin seid Ihr nun in der Lage die unteren Sligs durch Chanten zerplatzen zu lassen, so daß Ihr in aller Ruhe den Hebel betätigen und das Ventilrad (C) drehen könnt.

Im Anschluß daran besorgt Ihr Euch eine neue Granate, jagt im Abschnitt 9 den Slig in die Luft und vernichtet mit einer weiteren Granate die Sicherheitskugel, die sich auf der oberen Ebene von Abschnitt 11 befindet. Von dort könnt Ihr dann einen der unteren Kriechsligs unter Eure Kontrolle bringen und mit diesem auf den großen grünen Knopf drücken, woraufhin alle Knalltüren verschwinden. Entledigt Euch anschließend der neu entstandenen Sligs mittels weiterer Granaten und dreht zum Schluß das letzte Ventilrad (D), bevor Ihr zum Abschnitt 6 zurückkehrt.

Als nächstes marschiert Ihr dort angelangt durch die offene Tür (C), bedient im Abschnitt 12 den Hebel, laßt den Slig zerplatzen und rettet die zwei Mudokons. Verlaßt diesen Abschnitt dann durch die Tür und macht Euch im Abschnitt 6 nun durch die andere Tür (D) auf den Weg zum Abschnitt 13. Hier entschuldigt Ihr Euch als aller erstes beim oberen Mudokon (zieht nicht den Hebel!), begeben Euch dann zur unteren Ebene und fordert alle Mudokons auf, zu arbeiten. Auf diese Weise betätigt der obere Mudokon den Hebel, worauf ein Slig in Erscheinung tritt, in dessen Rolle Ihr sogleich schlüpfen müßt. Habt Ihr mit diesem beim Monitor die Parole erwidert („Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“ und „Lachen“), wechselt Ihr wieder zu Abe über und befreit alle hier anwesenden Mudokons, indem Ihr sie durch das Vogelkreisportal springen laßt. Zu guter Letzt kehrt Ihr zum Abschnitt 9 zurück, um dort durch die Tür diesen Block wieder zu verlassen.

Slig Kasernen: Block 4 (13 Mudokons)

Nachdem Ihr im Abschnitt 1 den Geschichtsstein gelesen habt, stellt Ihr Euch oben vor das Teleportertor, chantet kurz (um bei den Sligs Verwirrung zu stiften), betätigt den Hebel, klettert flink auf die oberste Ebene und rollt schnell durch die Röhre nach links durch Abschnitt 2 zum Abschnitt 3. Ist dort der Slig aus dem Bild gelaufen, klatscht Ihr zuerst die mittlere Geisterfalle ab, macht Euch rasch unsichtbar und eilt dann nach rechts, um im Abschnitt 2 mittels des Hebels beide Sligs in der Elektromauer zu braten. Anschließend schlägt Ihr im Abschnitt 3 die anderen beiden Geisterfallen, bittet alle sechs Mudokons um Verzeihung und führt sie nach rechts durch das Vogelkreisportal im Abschnitt 2 in die Freiheit. Nach getaner Arbeit wandert Ihr auf der oberen Ebene von Abschnitt 3 nach links und begeben Euch im Abschnitt 4 durch die Tür zum Abschnitt 5 weiter.

Dort angekommen geht es als nächstes nach links, wo Ihr im Abschnitt 6 aus dem Schatten heraus zur unteren Ebene rollt, geschwind zum Brunnen lauft und in diesen hineinspringt, so daß der Flugslig die Landmine und sich selbst vernichtet. Danach bedient Ihr den Hebel, stürzt Euch unverzüglich durch die Falltür zum Abschnitt 7 herab und kullert durch die Röhre weiter nach links zum Abschnitt 8 (Flugslig!). Von dort sprintet Ihr dann zum Abschnitt 9 (Flugslig!) und auf der oberen Ebene weiter zum Abschnitt 10, wo Ihr den Hebel zieht und schnell mittels des Brunnens in den oberen Käfig hopst. Habt Ihr nun vom Flugslig Besitz ergriffen, fliegt Ihr mit diesem zu den Abschnitt 9 und 8, um dort die anderen Flugslig zu bombardieren. Sind alle Sligs erledigt, betätigt Ihr im Abschnitt 9 mit dem Flugslig noch den Hebel (Mudokons fallen aus dem Käfig) und sprengt einen weiteren Flugslig in die Luft, bevor ihr wieder zu Abe wechselt. Mit Abe macht Ihr nun einen einfachen Sprung nach links, um den Käfig verlassen zu können, stellt in den Ab-

schnitten 10 und 7 die Hebel, bringt alle herumalbernden Mudokons zur Besinnung und schickt alle fünf Mudokons schließlich durch die Vogelkreisportale in den Abschnitten 8 und 10.

Damit ist Eure Arbeit aber noch nicht getan, denn die Statusanzeige im Abschnitt 10 verrät Euch, daß sich hier noch zwei weitere Arbeiter befinden müssen. Schlendert also nach rechts zum Abschnitt 8 und steigt dort auf der rechten Seite (genau unterhalb der oberen Kante) zu einem versteckten Bereich (A-C) hinunter. Öffnet dann im Abschnitt A sogleich das Vogelkreisportal für Euch, hüpf durch dieses zum Abschnitt B weiter und schlüpf dort in die Rolle des Flugsligs. Mit diesem macht Ihr Euch zuerst an dem Hebel zu schaffen, fliegt dann auf mittlerer Höhe (Elektromauer ist nun weg) wegen der Bewegungsbomben schleunigst nach rechts, durchquert rasch die Abschnitte C und D, betätigt im Abschnitt E rechts oben eiligst einen weiteren Hebel (alle Elektromauern werden deaktiviert) und prallt dann sofort mit der Bewegungsbombe zusammen, bevor diese die beiden Mudokons erreicht (klappt dies auch nach mehreren Versuchen nicht, dann probiert während der Flucht im Abschnitt D oder E mittels Quicksave abzuspeichern, so daß die Bewegungsbomben nach erneutem Laden Euch nicht mehr verfolgen). Mit Abe hopst Ihr anschließend durch das bereits geöffnete Vogelkreisportal (Bewegungsbomben beachten!) und beginnt im Abschnitt E sofort mit dem Chanten, so daß die beiden Mudokons fliehen können. Durch den Brunnen rutscht Ihr dann schnell wieder zum Abschnitt A zurück, bevor Euch eine Bewegungsbombe in Fetzen reißt. Als letztes marschier Ihr dann im Abschnitt 10 endlich durch die Tür ins Zentrum der Kasernen zurück.

Slig Kasernen: Hauptquartier (8 Mudokons)

Weiter geht es im Vordergrund durch die nun geöffnete Tür zum Hauptquartier von General Dripik, wo Ihr Euch erst einmal dem Geschichtsstein widmet. Baut Euch dann rechts vom Hebel auf, betätigt diesen (Slig erscheint!) und springt rasch links auf die obere Ebene. Von dort kraxelt Ihr zum Abschnitt 2 hinauf, schleicht nach rechts (schlafender Slig!) , hopst im Abschnitt 3 über die Lücke und laßt Euch vom Brunnen zur oberen linken Kante schleudern. Schaut der Slig nach links, zieht Ihr Euch hoch und hüpf sofort nach rechts an die andere Kante. Danach erklimmt Ihr auch dort die obere Ebene, chantet kurz (um Verwirrung zu stiften) und rollt geschwind durch die Röhre nach rechts zum Abschnitt 4, wo Ihr rechts den Hebel stellen müßt und mit Hilfe des Brunnens Euch sofort wieder auf die obere Ebene begeben, bevor die Kriechsligs ihre Hosen anhaben.

Im Anschluß daran rollt Ihr weiter nach rechts, um im Abschnitt 5 darauf zu warten , daß der Slig aus dem Bild läuft. In diesem Moment springt Ihr dann von der Kante nach rechts in den Brunnen und klettert flink auf die rechte obere Ebene. Ist der Slig wieder verschwunden, begeben Ihr Euch zur unteren Ebene (geht auf der oberen Ebene einfach nach links), hopst über die Landmine nach rechts, bedient den Hebel, hopst über die Mine wieder nach links und hüpf schnell in den rechten Brunnen.

Daraufhin erreicht Ihr Abschnitt 7, wo Ihr Euch wegen der Greeters (mobile Bewegungsmelder) stückweise nach links bewegt, um dort den Hebel zu stellen. Danach hüpf Ihr auf der rechten Seite in den Brunnen, zieht rechts oben einen weiteren Hebel und übernehmt dann sogleich die Kontrolle des Glukkons (General Dripik). Mit diesem geht ihr nun nach links zum Monitor, grüßt mit einem „Hey“ zurück und sagt anschließend „Mach schon“, worauf Ihr zum Abschnitt 5 teleportiert werdet.

Dort angelangt begeben Ihr Euch zur unteren Ebene, hopst mit einem Satz über die linken Minen und befiehlt hier einen Slig („Hey“ und „Komm her“). Zusammen geht es dann nach links, wo Ihr im Abschnitt 4 den Slig mit dem Befehl „Mach sie platt“ anweist, die anderen beiden Sligs abzuknallen (achtet darauf, daß Ihr nicht in der Schußlinie seid!). Anschließend gebt Ihr beim Monitor den Befehl die Knalltür zu senken („Hey“ und „Mach schon“), ruft Euren Slig herbei und marschier zum Abschnitt 3, um dort einen weiteren Slig erschießen zu lassen. Danach wandert Ihr zum Abschnitt 3, hüpf über die Lücke nach links und laßt Euch im Abschnitt 2 durch die Lücke zum Abschnitt 1 herabfallen.

An dieser Stelle geht es jetzt auf der unteren Ebene weiter nach links zur Knalltür im Abschnitt 8, wo Ihr „Hilfe“ ruft, um einen Slig aus seiner Brutstätte zu locken. Diesen ruft Ihr dann zu Euch, so daß er über die Minen latscht und sich dadurch selbst in die Luft jagt. Wiederholt diese Prozedur noch ein paar weitere Male (bevor die letzte Mine gesprengt wird, solltet Ihr nach rechts verschwinden), bis alle Minen beseitigt sind und holt dann einen letzten Slig herbei, damit er den rechten Hebel bedient („Mach schon“). Ist die Knalltür entfernt worden, laßt Ihr noch den Slig im Abschnitt 1 erschießen, bevor Ihr Euch zusammen mit dem verbliebenen Slig auf der linken Seite von Abschnitt 8 auf die Falltür stellt. Dort veranlaßt Ihr nun den Slig, den Hebel zu betätigen, worauf Ihr im Abschnitt 9 landet. Habt Ihr schließlich beim blauen Monitor (Telefon) Eure Befehle gegeben („Hey“ und „Mach schon“), wechselt Ihr nach einer kurzen Sequenz (General wird in Stücke gerissen) wieder zu Abe über.

Als nächstes hüpfst Ihr mit Abe im richtigen Augenblick nach links, um die untere Ebene zu erreichen, ohne Alarm auszulösen. Bewegt Euch dann stückweise nach rechts und schreitet schnell durch die Tür zum Abschnitt 10. Dort angekommen trottet Ihr sogleich nach links, wo Ihr im Abschnitt 11 erst den Hebel stellt (Elektromauern werden entfernt) und anschließend insgesamt 8 Mudokons aufgabelt. Nachdem Ihr diese begrüßt habt, bringt Ihr sie nach rechts, um sie durch das Vogelkreisportal in die Freiheit zu entlassen. Zu guter Letzt braucht Ihr dann nur noch durch die Tür zu treten, um wieder in der Haupthalle des Feeco Depots zu landen.

Feeco Depot: Haupthalle (2)

Hier geht es nun gleich weiter nach rechts zum Abschnitt 2, besorgt Euch am Soulstorm-Brew-Automat ein Gebräu und vernichtet auf der oberen Ebene von Abschnitt 1 mit Hilfe von ein paar Furzen wieder alle Landminen (stellt Euch bei den Minen auf, furzt und entfernt Euch wieder). Sowie Ihr Euch ein weiteres Gebräu einverleibt habt, steigt Ihr dann zum Abschnitt 3 hoch, wandert nach rechts, springt im Abschnitt 4 mittels des Brunnens zum Abschnitt 5 hinauf, hopst über die Lücke nach rechts und marschiert weiter zum Abschnitt 8 (Slig!). Dort angelangt stellt Ihr Euch unterhalb der rechten Kante auf, laßt einen explosiven Furz und entfernt Euch von dort wieder, um den Slig in die Luft zu sprengen. Mit vier Knochen, die Ihr Euch links oben aus dem Sack besorgt habt, geht es dann schließlich durch die Tür zum Abschnitt 9.

Nachdem Ihr dort den Geschichtsstein gelesen habt, stellt (oder hockt) Ihr Euch auf die Falltür, schmeißt von dort nacheinander zwei Knochen durch die linke Lücke zu den Sloggies, betätigt dann in der linken unteren Ecke geschwind den Hebel und eilt sofort wieder auf die obere Ebene, um durch die geöffnete Falltür zu springen. Anschließend lauft Ihr nach rechts, hopst im Abschnitt 10 (schießwütige Sligs!) flink auf die obere Ebene, hockt Euch dort nieder und werft durch die Elektromauer hindurch einen Knochen nach rechts, so daß der Sloggie über den Bodenschalter spaziert und somit die Elektromauer abschaltet (habt Ihr keine Knochen mehr, müßt Ihr mittels des Brunnens im Abschnitt 9 zurückkehren, um im Abschnitt 8 neue zu besorgen). Als letztes springt Ihr dann schnell zur Tür nach rechts und macht Euch durch diese auf den Weg zum nächsten Gleis.

Feeco Depot: Gleis 4 (5 Mudokons)

Da sich hier fast überall schießende Sligs im Hintergrund befinden, solltet Ihr zügig handeln und Euch zwischendurch hinter den Kisten verstecken. Wandert also nach rechts, klettert im Abschnitt 2 auf die obere Ebene, hockt Euch sofort hin, springt über die Landminen und hastet rollend weiter nach rechts. Im Abschnitt 3 rollt Ihr dann hinter den Kisten hervor und steigt beim Grünzeug unverzüglich zu einem versteckten Bereich (A-C) hinunter (sucht dort zwischendurch immer wieder Schutz, um nicht von den Sligs erschossen zu werden).

Im Abschnitt A eingetroffen (schießwütige Sligs!) hopst Ihr im richtigen Augenblick zur unteren Ebene, rollt rasch nach rechts in den Röhrenabschnitt und begeben Euch dann schleunigst zum Brunnen hinauf, um durch diesen zum Abschnitt B vorzudringen. Hier betätigt Ihr den Hebel (linke Knalltür erscheint), eilt wegen des hinteren Sligs auf der unteren Ebene rollend nach rechts, rollt im Abschnitt C über den Bodenschalter, betätigt erst den rechten Hebel (rechte Knalltür wird gesenkt), dann den linken Hebel (linke Knalltür wird gesenkt) und geht auf der oberen Ebene wieder nach links zum Abschnitt B. Springt dort geschwind zur linken Seite, bedient den Hebel (linke Knalltür senkt sich) und begeben Euch anschließend ganz nach rechts auf die obere Ebene von Abschnitt C, so daß Euch der Slog dorthin folgt. Sperrt ihn dann unten rechts ein (2x den rechten Hebel bedienen), laßt auch die linke Knalltür wieder erscheinen und sucht dann die ganz linke Seite von Abschnitt B nochmals auf.

Habt Ihr dort den Hebel gestellt (linke Knalltür wird gesenkt), springt Ihr zur rechten Seite und fordert von dort den Mudokon auf, Euch zu folgen. Dieser latscht nun über den Bodenschalter nach rechts und wird von der rechten Knalltür aufgehalten (laßt ihn dort arbeiten). Zieht danach nun den rechten Hebel, um die Knalltür zu senken und führt den Mudokon nach rechts zum Abschnitt C, wo Ihr ihn beim Brunnen arbeiten laßt. Anschließend stellt Ihr hier den linken Hebel, so daß der Slog Euch nach links zum Abschnitt B folgen kann, wo Ihr ihn ganz links wieder einsperrt. Zurück im Abschnitt C senkt Ihr mittels der beiden Hebel dann die zwei Knalltüren und schickt schließlich den Mudokon durch das Vogelkreisportal in die Freiheit. Zum Schuß (eventuell den Slog nochmals einsperren) rutscht Ihr dann durch den Brunnen zum Abschnitt A zurück, wo Ihr auf der linken Seite wieder ins Freie kraxelt (rollt wegen der Sligs sofort links hinter die Kisten!).

Als nächstes überspringt Ihr zwei Minen, bevor es rollend zum Abschnitt 4 weitergeht. Dort angekommen eilt Ihr dann zum Lift (bremst kurz vorher ab, um in der Mitte der Plattform zu landen), mit dem ihr augenblicklich zum Abschnitt 6 hinunterfährt. Seid Ihr dort zum anderen Lift hinübergehopst, fährt Ihr mit diesem erst einmal nach oben, um im Abschnitt 5 einige Knochen aus dem Sack zu holen. Anschließend fährt Ihr ganz herunter und widmet Euch im Abschnitt 7 dem Geschichtsstein.

Nun wandert Ihr auf der oberen Ebene nach links, werft dem Slog im Abschnitt 8 einen Knochen zu, klettert auf die nächste obere Ebene, schmeißt im Abschnitt 9 ebenfalls ein bis zwei Knochen herab und begeben Euch im Abschnitt 10 dann schnell auf die obere Ebene. Hier seht Ihr rechts wieder eines der seltenen Shrykull-Vogelkreisportale, durch das Ihr später vier Mudokons schicken müßt. Als nächstes werft Ihr ein bis zwei Knochen nach rechts, um die Slogs abzulenken und kullert dann auf der unteren Ebene schnell nach links, wo Ihr im Abschnitt 11 wegen des Sloggies sofort auf die obere Ebene hüpf (oder gebt ihm einen Knochen). Von der linken oberen Ecke aus steigt Ihr jetzt nach oben, holt Euch im Abschnitt 12 gegebenenfalls neue Knochen aus dem Sack und lauft weiter nach rechts zum Abschnitt 13. Dort fährt Ihr dann mit dem Lift zum Abschnitt 14 hinauf, betätigt beide Hebel und nehmt beide blinde Mudokons mit nach unten, wo Ihr sie im Abschnitt 13 auf der Liftplattform warten laßt.

Im Anschluß daran kraxelt Ihr zum Abschnitt 11 zurück, schleudert dort einige Knochen nach rechts und bedient noch den unteren Hebel, bevor Ihr wieder zu Euren blinden Freunden im Abschnitt 13 zurückkehrt. Hier führt Ihr nun alle anwesenden blinden Mudokons (zwei befinden sich hinter der Tafel) einzeln auf die rechte Liftplattform, um sie dort arbeiten zu lassen (einfacher gesagt, als getan). Habt Ihr es geschafft, fährt Ihr gemeinsam zum Abschnitt 10 herab, wo Ihr sogleich das Shrykull-Vogelkreisportal öffnet, um alle vier Mudokons gleichzeitig zu retten. Auf diese Weise erlangt Ihr wieder die Macht des Shrykulls (aber wozu?). Als letztes fährt Ihr mit dem Lift zum Abschnitt 14 hoch, schreitet durch die Tür zum Abschnitt 15, steigt in den Zug ein (Sequenz erfolgt) und begeben Euch im Abschnitt 16 angekommen durch die linke Tür zum Knochenwerk.

KNOCHENWERK

Knochenwerk: Flügel 0

Im ersten Abschnitt eingetroffen (herabfallende Felsen!) schafft Ihr mit Hilfe des Hebels den Lift herbei und fahrt mit diesem zum Abschnitt 3 hinunter. Dort springt Ihr dann zur linken Seite, dann über die Lücke und im richtigen Moment über die Landmine hinweg auf die obere Ebene. Danach spaziert Ihr nach rechts, begeben Euch im Abschnitt 4 am Slig vorbei zum Hebel, betätigt diesen und fahrt rasch mit dem erschienenen Lift zum Abschnitt 5 hinab. Habt Ihr Euch hier am Monitor Informationen eingeholt, geht es durch die Tür gleich weiter zum nächsten Bereich.

Knochenwerk: Flügel 1 (8 Mudokons)

Sowie hier die beiden Sligs das Bild verlassen haben, holt Ihr erst einmal den Mudokon zur unteren Ebene. Anschließend begeben Ihr Euch zusammen mit dem Mudokon nach links zum Abschnitt 2. Dort laßt Ihr jetzt den Mudokon beim rechten Hebel warten, hopst über die offene Falltür und baut Euch selbst beim linken Hebel auf. Danach ruft Ihr „An die Arbeit“ und betätigt ungefähr zeitgleich die beiden Hebel, woraufhin die Falltür geschlossen wird und auf der oberen Ebene zwei Elektromauern aktiviert werden (noch nicht den Mudokon retten!). Haben beide Sligs den Löffel abgegeben, zieht Ihr mit Eurem Freund noch einmal beide Hebel, um die Elektromauer wieder auszuschalten. Laßt dann den Mudokon hier arbeiten und macht Euch dann auf den Weg über Abschnitt 1 zur oberen Ebene von Abschnitt 2. Wenn Ihr dort nämlich im Schatten der linken Seite nach oben hopst, könnt Ihr einen versteckten Bereich (A-C) entdecken.

Im Abschnitt A angelangt gilt es vorerst wieder zügig zu handeln, den es wimmelt nur so von Sligs! Blickt der Slig nach links, teleportiert Ihr Euch also mit Hilfe des Hebels zur unteren Ebene, schleicht nach rechts, teleportiert Euch in den Vordergrund von Abschnitt B, schleicht dort ebenfalls nach rechts, teleportiert Euch in den Hintergrund und rettet Euch dort sofort auf die rechte obere Ebene. Nach einer Verschnaufpause begeben Ihr Euch mittels des Transporters zur oberen Ebene des Vordergrundes, rast nach rechts, transportiert Euch im Abschnitt C durch das untere Teleportertor nach rechts oben und eilt dort links durch das nächste Tor in den Hintergrund. Von dort könnt Ihr nun von einem der vorderen Sligs Besitz ergreifen (bringt den anderen um!), um mit diesem durch das untere rechte Teleportertor (Hebel betätigen) ebenfalls in den Hintergrund zu gelangen. Marschiert dann nach links zum Abschnitt B und knallt von dort mit gezielten Schüssen die beiden vorderen Sligs ab (achtet darauf, daß sich kein Mudokon in der Schußlinie befindet!).

Ist es vollbracht, wechselt Ihr zu Abe und teleportiert Euch im Abschnitt C wieder in den Vordergrund. Anschließend hopst Ihr links über den Bodenschalter, erklimmt die obere Ebene und rollt vorsichtig nach links zum Abschnitt B (im Hintergrund befindet sich immer noch ein schießwütiger Slig!). Bringt dann zuerst den rechten Mudokon (entschuldigt Euch vorher bei ihm) rasch zum Abschnitt C und holt schließlich den zweiten noch ab, worauf Ihr beide durch das Vogelkreisportal im Abschnitt C fliehen lassen könnt. Als letztes begeben Ihr durch den Brunnen zum Abschnitt A und dort durch die Tür zum Abschnitt 2 zurück.

Nachdem Ihr hier noch den oberen Hebel gestellt habt (Knalltür im Abschnitt 1 wird dadurch gesenkt!), müßt Ihr auf der unteren Ebene zusammen mit Eurem Freund wieder die Falltür schließen, so daß Ihr auch ihn endlich durch das hier befindliche Vogelkreisportal schicken könnt. Danach betretet Ihr Abschnitt 3 (Slog!), sprintet als nächstes nach rechts (Slog folgt Euch!), durchquert Abschnitt 4 und rettet Euch im Abschnitt 5 auf die obere Ebene. Habt Ihr Euch dort einen Knochen aus dem Sack besorgt, werft ihr diesen nach rechts, so daß der dumme Slog von einem herabfallenden Felsbrocken zerquetscht wird.

Im Anschluß daran rollt Ihr auf der unteren Ebene geschwind nach rechts, wo Ihr in einem zweiten versteckten Bereich (D) insgesamt fünf Mudokons ausfindig macht. Seid Ihr dort mit Anlauf über die Lücke gesprungen, stellt Ihr noch den Hebel, um die Falltür zu schließen, bevor Ihr alle fünf Mudokons durch das Vogelkreisportal schickt. Verlaßt nun diesen Bereich vorsichtig wieder, rollt im Abschnitt 5 schnell nach

links, marschiert auf der oberen Ebene zum Abschnitt 3 und betätigt dort den Hebel, um den Lift herunterzufahren. Hopst dann im Abschnitt 4 durch die offene Falltür, läuft nach links und fährt schließlich mit dem Lift zum Abschnitt 6 hinauf, um dort durch die Tür von hier zu verschwinden.

Knochenwerk: Flügel 2

Habt Ihr Euch im Abschnitt 1 in den Vordergrund teleportiert (schlafender Slog!), schleicht Ihr zur Tür und geht durch diese zum Abschnitt 2. Dort klettert Ihr dann an den Bohrern vorbei nach oben, holt Euch ein paar Knochen aus dem Sack und kehrt zum Abschnitt 1 zurück. Nachdem Ihr hier dem Slog einen Knochen zugeworfen habt, rollt Ihr als nächstes schnell nach rechts und erklimmt im Abschnitt 3 die obere Ebene, um dort schließlich durch die Tür zu latschen.

Knochenwerk: Flügel 3

Im Hintergrund von Abschnitt 1 eingetroffen geht es sogleich links durch die Tür zum Abschnitt 2, wo Ihr wegen des schlafenden Sligs nach rechts weiterschleicht. An den Bewegungsmeldern vorbei hüpfet Ihr dann im Abschnitt 3 über die Landminen, geht auf Zehenspitzen weiter nach rechts und besteigt im Abschnitt 4 die Lore. Mit dieser fahrt Ihr anschließend zum Abschnitt 1 hinauf, überrollt alle Landminen und Sligs und setzt Euren Weg zum Abschnitt 5 fort, um auch dort alle Sligs über den Haufen zu fahren. Zum Schluß marschiert Ihr durch die hiesige Tür zum nächsten Flügel des Knochenwerkes.

Knochenwerk: Flügel 4

Seid Ihr im ersten Abschnitt nach rechts geschlendert, eilt Ihr auf der oberen Ebene wieder nach links, wo Ihr nun (der hintere Slig sollte gerade nach rechts marschieren) durch die Tür in den Hintergrund von Abschnitt 3 lauft. Dort angekommen übernimmt Ihr sofort die Kontrolle des vorderen Slig, um Euch mit diesem mittels des Hebels in den Hintergrund zu teleportieren. Danach ballert Ihr alle anderen Sligs nieder, wechselt zurück zu Abe und wandert dann ganz nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 2 alle drei Hebel betätigen müßt. Habt Ihr auf diese Weise alle Elektromauern des Vordergrundes deaktiviert, macht Ihr Euch auf den Weg dorthin, um diesen Flügel durch die Tür wieder zu verlassen.

Knochenwerk: Flügel 5

Als erstes geht es hier durch die Tür in den Vordergrund (Flugslig!), wo Ihr sogleich an die erste Mine herantretet und dann zügig hintereinander vier einfache Sprünge über die Minen nach rechts ausführt (haltet die Sprungtaste gedrückt), so daß Ihr im Abschnitt 2 landet. Dort nähert Ihr Euch dann der nächsten Mine und hopst hintereinander über alle Minen der Abschnitte 2 und 3 nach rechts (haltet die Sprungtaste gedrückt), so daß Ihr Euch am Ende durch die Tür aus dem Staub machen könnt.

Knochenwerk: Flügel 6

In diesem Flügel kullert Ihr zuerst nach links, um im Abschnitt 2 zur Aktivierung des Brunnens einen Hebel zu bedienen. Zurück im Abschnitt 1 kraxelt Ihr dann nach oben, marschiert im Abschnitt 3 nach rechts, durchquert Abschnitt 4 und bleibt im Abschnitt 5 erst einmal stehen. Hier seht Ihr hinter der Knalltür einige Slogs schlummern. Diese gilt es als nächstes zur Lücke im Abschnitt 3 zu locken. Hopst also rechts über den Bodenschalter, spurtet dann immer nach links und hüpfet im Abschnitt 3 geschwind über die Lücke, so daß alle Slogs und auch der kleine Sloggie in den Abgrund stürzen (als Alternative könnt Ihr Euch auch im Abschnitt 8 ein paar Knochen besorgen, um die Tiere zu besänftigen). Habt Ihr es geschafft, schreitet Ihr im Abschnitt 5 (hopst dort über den Bodenschalter) durch die Tür, worauf Ihr den nächsten Flügel erreicht.

Knochenwerk: Flügel 7 (10 Mudokons)

Nachdem Ihr Euch hier dem Geschichtsstein zugewandt habt, klettert ihr vorsichtig zu allen drei Hebeln, um diese zu betätigen. Sind alle Elektromauern deaktiviert, trittet Ihr auf der unteren Ebene nach rechts, kra-

xelt im Abschnitt 2 behutsam über alle Ebenen zum Hebel hinauf und stellt diesen, um die Knalltür der rechten Seite zu entfernen. Außerdem schnappt Ihr Euch dort noch ein paar Steine aus dem Sack, bevor Ihr Euch zu dem hiesigen Mudokon begeben. Führt diesen nun im richtigen Augenblick zur unteren Ebene und dann nach rechts zum Abschnitt 3, wo Ihr gemeinsam mit dem Lift zum Abschnitt 4 herabfahrt. Dort laßt Ihr Euren Freund zunächst einmal unterhalb des linken Hebels arbeiten, denn um die Macht des Shrykulls zu erhalten, müßt Ihr mindestens fünf Mudokons durch das hier befindliche Shrykull-Vogelkreisportal schicken.

Bevor Ihr die anderen jedoch herbeischafft, macht Ihr Euch erst einmal auf, einen versteckten Bereich (A-B) zu entdecken. Laßt Euch also rechts durch die Falltür herab, klettert auf der linken Seite zum Abschnitt 5 hinunter und laßt Euch dort erst herabhängen und dann herabfallen, so daß Ihr im Abschnitt 6 in den linken Brunnen stürzt. Habt Ihr Abschnitt A erreicht, marschiert Ihr auf der unteren Ebene nach links zum Abschnitt B, wo Ihr sofort handeln müßt. Hängt Euch also auf der rechten Seite an die obere Kante, zieht Euch (wenn Slig nach links blickt) schnell hoch, springt nach links zur nächsten Kante, zieht Euch (wenn Slig nach links blickt) schnell wieder hoch und betätigt unverzüglich den Hebel. Ist der Slig tot, müßt Ihr sofort nach links zum nächsten Hebel springen, um mittels diesem den Lift samt Mudokon rasch hinaufzuholen, bevor der Bohrer den Mudokon in Stücke fetzt. Habt Ihr diese schwierige Aufgabe bewältigt, bringt Ihr Euren Freund oben entlang auf die rechte Seite, dort zur unteren Ebene und geht zusammen langsam nach rechts zum Abschnitt A. Hier bleibt Ihr sogleich am linken Rand stehen (nicht unterhalb des ersten noch deaktivierten Bohrkopfes). Wartet dann, bis die drei aktiven Bohrköpfe ungefähr gleichzeitig unten sind und öffnet in diesem Moment schnell das Vogelkreisportal, so daß der Mudokon unbeschadet durch dieses fliehen kann. Daraufhin werden auch die restlichen Bohrköpfe eingeschaltet. Um heil auf die rechte Seite zu gelangen, solltet Ihr nun stückweise nach rechts rollen, wobei Ihr jeweils unterhalb eines langsamen Bohrkopfes kurz wartet. Ist es Euch gelungen, kehrt Ihr durch den Brunnen zum Abschnitt 5 zurück.

Im Anschluß daran kraxelt Ihr wieder hinauf, begeben Euch im Abschnitt 4 zum Lift und fahrt zum Abschnitt 3 hoch. Dort wandert Ihr nach links, klettert im Abschnitt 2 zur obersten Ebene und lauft dort wieder nach rechts, um im Abschnitt 3 einen Hebel zu bedienen. Dadurch werden einige Knalltüren gesenkt und der Lift hinaufgefahren. Anschließend fahrt Ihr die beiden Mudokons mit dem Lift hinunter und bringt sie einzeln unter den herabfallenden Felsbrocken hindurch nach links. Im Abschnitt 2 lauft Ihr dann gemeinsam auf der unteren Ebene wieder nach rechts, so daß Ihr die zwei Mudokons im Abschnitt 3 mit dem dortigen Lift zum Abschnitt 4 hinunterbringen könnt, wo Ihr sie ebenfalls links arbeiten laßt. Jetzt fehlen Euch nur noch zwei Mudokons.

Kehrt nun zum anderen Lift im Abschnitt 3 zurück, klettert dort rechts durch die Enge und weiter nach unten, worauf Ihr die rechte Seite von Abschnitt 4 erreicht. Habt Ihr dort den Hebel gezogen (rechter Lift wird hochgefahren), rollt Ihr links herab, stellt auch den anderen Hebel (Falltür sollte jetzt geschlossen sein) und springt noch mit Anlauf links über die Lücke, um mittels des oberen Hebels den linken Lift wieder herunterzuholen. Danach fahrt Ihr schließlich mit dem rechten Lift zum Abschnitt 5 hinunter, holt dort die drei Mudokons ab und bringt sie zum Abschnitt 4, wo ihr sie zusammen mit den anderen drei Mudokons (insgesamt also sechs) durch das Shrykull-Vogelkreisportal fliehen laßt. Mit der dadurch erworbenen Macht des Shrykulls klettert Ihr nun beim oberen Lift von Abschnitt 3 abermals rechts durch die Enge und benutzt dort die Macht, um alle Landminen zu vernichten. Zu guter Letzt marschiert Ihr weiter nach rechts, öffnet im Abschnitt 7 für die drei Mudokons sogleich beide Vogelkreisportale und klettert zur rechten Seite, um dort diesen Flügel zu verlassen.

Knochenwerk: Flügel 8 (4 Mudokons)

Von Abschnitt 1 geht es nun nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 2 lediglich über die Lücke hopst, um durch die Tür zu schreiten. Im Abschnitt 3 eingetroffen schlendert Ihr dann nach rechts, klettert im Abschnitt 4 bis

ganz nach oben zum Abschnitt 6 hinauf und widmet Euch dort erst einmal dem Geschichtsstein. Habt Ihr den Hinweis erhalten (Knalltür senkt sich), geht Ihr drei Schritte nach rechts und steigt von der Kante an den Bohrern vorbei wieder ganz nach unten zum Abschnitt 4, wo ihr nach rechts rollt und zur oberen Tür klettert. Eure Aufgabe besteht nun darin, insgesamt fünf Ventilräder aufzuspüren und zu drehen. Geht also hier durch die Tür (1), um das erste Rad zu suchen.

Tür 1

Im siebten Abschnitt angelangt sprintet Ihr wegen der Slogs nach rechts, hüpfst im Abschnitt 8 flink auf die obere Ebene (Bohrer!) und lauft gleich weiter nach rechts. Habt Ihr Abschnitt 9 durchquert (die Slogs werden von dem Bohrer zerfetzt), rollt Ihr im Abschnitt 10 unter den Bohrern hindurch nach rechts, steigt auf die obere Ebene, dreht das hier befindliche Ventilrad (Maschinen werden gestoppt) und zieht des weiteren noch am Ring, so daß die untere Knalltür entfernt wird. Danach braucht Ihr nur noch durch die Tür zu spazieren, um diesen Bereich wieder zu verlassen. Zurück im Abschnitt 4 erklimmt Ihr dann Abschnitt 5, wo es sogleich durch die nächste Tür (2) geht.

Tür 2

Habt Ihr Euch im Abschnitt 11 mit Steinen versorgt, zerstört Ihr alle hiesigen Landminen, bevor ihr auf der oberen Ebene weiter nach rechts wandert. Auch im Abschnitt 12 (herabstürzende Kisten!) müßt Ihr erst wieder sämtlich Minen in die Luft jagen (schmeißt hier die Steine am Besten aus der Hocke), damit Ihr den Weg nach rechts fortsetzen könnt. Um die ersten Minen im Abschnitt 13 zu vernichten, ohne selbst in die Luft zu gehen, müßt Ihr die Steine von Abschnitt 12 aus nach rechts werfen. Anschließend beseitigt Ihr alle anderen Minen (zumindest die, die sich auf der unteren Ebene befinden) und schlendert weiter nach rechts zum Abschnitt 14. Sind hier ebenfalls alle Landminen von Euch entfernt worden, klettert Ihr schließlich von der unteren kurzen Ebene zu einem versteckten Bereich (A) herab.

Im Abschnitt A angekommen könnt Ihr Euch ohne viel Mühe sogleich daran machen, vier Mudokons durch das Vogelkreisportal zu entlassen, wonach Ihr wieder nach oben kraxeln dürft. Danach hopst Ihr im Abschnitt 14 von Ebene zu Ebene links hinauf, marschiert nach links (gegebenenfalls noch ein paar Minen räumen) und dreht im Abschnitt 13 das Ventilrad Nummer 2, woraufhin Ihr hier durch die Tür zum Abschnitt 5 zurückkehren könnt. Dort kraxelt ihr dann zum Abschnitt 6 hoch und nehmt Euch die nächste Tür (3-4) vor.

Tür 3-4

Schleicht nun im Abschnitt 15 als erstes wegen der schlafenden Slogs nach links, steigt dann von Abschnitt 16 zum Abschnitt 17 hinauf, dreht dort Ventilrad Nummer 3 und begeben Euch danach zum Abschnitt 15 zurück (holt Euch im Abschnitt 16 gegebenenfalls noch ein paar Knochen). Dort angelangt hängt Ihr Euch an die linke Ebene, wartet bis der linke Slog zur unteren Ebene springt und zieht Euch dann schnell hinauf. Anschließend werft Ihr einen Knochen nach rechts, so daß auch der zweite Slog aufwacht und nach unten hopst. Jetzt könnt Ihr ungehindert von der rechten Ebene vorsichtig zum Abschnitt 18 hinaufkraxeln, wo Ihr Euch wegen der herabfallenden Felsbrocken vorsehen solltet. Führt nun zweimal einen einfachen Sprung nach links aus (zwischendurch natürlich hochziehen), um die Tür zu erreichen und schreitet durch diese in den Hintergrund von Abschnitt 17. Dort dreht Ihr dann Ventilrad Nummer 4, worauf sich die linke Tür öffnet, durch die Ihr von hier verduftet. Von Abschnitt 6 klettert Ihr schließlich wieder ganz nach unten, wo jetzt Tür 5 für Euch offensteht.

Tür 5

Seid ihr von Abschnitt 19 nach rechts zum Abschnitt 20 gelaufen, dreht Ihr am fünften und damit letzten Ventilrad, worauf Alarm ausbricht und Ihr wegen der Slogs sofort wieder nach links rasen müßt, um im Abschnitt 19 blitzschnell durch den Brunnen (Notausgang) zum Abschnitt 21 zu gleiten. Dort angekommen (weitere Slogs!) setzt Ihr Eure Flucht sogleich nach rechts fort, durchquert Abschnitt 22 und rettet Euch im Abschnitt 23 geschwind auf die obere Ebene. Zu guter Letzt verlaßt ihr den achten Flügel, indem Ihr hier durch die Ausgangstür trottet.

Knochenwerk: Vorstandsbüros (9 Mudokons)

Zum Abschnitt 1 der Büros vorgedrungen rollt Ihr zunächst nach rechts in die Röhre und dann im richtigen Augenblick unter den ersten drei Bohrern hindurch, um zwischen dem dritten und vierten Bohrer wieder anzuhalten. Danach steht Ihr auf, wartet bis der dritte Bohrkopf hochfährt, macht schnell einen Schritt nach links und hopst unverzüglich durch den Brunnen zum Abschnitt 2. Dort lest ihr den Geschichtsstein und macht Euch für die nächste Hetzjagd bereit (schnell und zügig handeln!). Hüpfst also zur unteren Ebene, rennt sofort nach rechts (Slogs folgen!), durchquert rollend Abschnitt 3, sprintet durch Abschnitt 4, springt im Abschnitt 5 (Slig!) schleunigst auf die obere Ebene (Bohrer!), rast weiter nach rechts, durchquert rollend Abschnitt 6, springt im Abschnitt 7 (Slig und Minen!) zur oberen Ebene (zwei Bohrer!) und hüpfst dort im richtigen Augenblick in den Brunnen.

Habt ihr Abschnitt 8 erreicht, müßt Ihr sofort auf die rechte obere Ebene springen, da der Glukkon (Direktor Phleg) hier gleich nach Eurer Ankunft zwei Sligs herbeigerufen hat. Von dort schlüpfst Ihr nun in die Rolle des Glukkons, um mit diesem einen Slig zu befehligen. Laßt ihn dann den anderen Slig abknallen und den Hebel stellen, so daß Ihr gemeinsam (Glukkon und Slig) nach rechts marschieren könnt. Im Abschnitt 9 fahrt Ihr dann mit Hilfe des Sligs mit dem Lift hinauf, laßt dort augenblicklich den Slog erschießen und fahrt mit dem rechten Lift zum Monitor herab. Hier erwidert Ihr das „Hey“ und sagt dann „Mach schon“, um zusammen mit Eurem untertänigen Slig im Abschnitt 10 zu landen.

Dort angekommen postiert Ihr den Slig rechts vom Hebel („Komm her“ und „Hier geblieben“), stellt Euch selbst ganz auf die rechte Seite und holt erst einmal tief Luft. Die nächsten Aktionen müßt Ihr nämlich sehr schnell hintereinander ausführen. Laßt den Slig also den Hebel stellen, dann alle von links kommenden Slogs abknallen (den Befehl „Mach sie platt!“ mehrmals hintereinander geben) und begeben Euch, wenn die Luft rein ist, sofort gemeinsam mit dem Lift nach unten („Komm her“ und „Mach schon“), bevor die Bohrer Euch erreicht haben. Seid Ihr unverseht im Abschnitt 11 angelangt, folgt das gleich Spiel noch einmal. Diesmal stellt Ihr Euch zusammen mit dem Slig auf der linken Seite auf (links vom Hebel), laßt den Slig den Hebel betätigen, danach alle von rechts kommenden Slogs niederschließen und marschiert hinterher geschwind nach rechts, um nicht vom Bohrer zerfetzt zu werden.

Habt Ihr Euch auf der rechten Seite zur unteren Ebene herabfallen lassen, wiederholt Ihr das ganze zum dritten Mal. Bleibt also rechts, laßt den Slig den Hebel stellen und die von links kommende Sloghorde zusammenschließen (wartet vor jedem Feuerbefehl, bis mindestens zwei Slogs die Röhre verlassen haben), wonach Ihr wieder schleunigst nach links eilt, bevor die beiden Bohrer Euch erreicht haben. Im Anschluß daran fahrt Ihr mit dem Lift zum Abschnitt 12 herab, wo Ihr diese Aktion nun zum vierten Mal durchführen müßt. Sind alle Slogs beseitigt, eilt Ihr schnell nach rechts, um nicht von den beiden Bohrern erwischt zu werden und begeben Euch im Abschnitt 13 zum blauen Monitor (Telefon), wo Ihr die letzte Order gebt („Hey“ und „Mach schon“). Daraufhin wechselt Ihr schließlich wieder zu Abe über (handelt jetzt schnell, da ein Countdown beginnt), mit dem Ihr nun flink durch die Tür zum Abschnitt 12 schreitet, dort nach rechts spurtet, im Abschnitt 13 unter den Bohrern hindurch rollt, durch die Enge weiter zum Abschnitt 14 rollt (Bohrer!), dort zur oberen Ebene klettert, links über die Lücke hopst, den Hebel betätigt (alle Slogs wer-

den in Stücke gerissen), über die Lücke wieder nach rechts hüpf und als letztes von der rechten Kante aus einen einfachen Sprung in den Brunnen macht.

Ist Euch diese riskante Flucht gelungen, findet Ihr Euch im Abschnitt 15 wieder, von wo Ihr als nächstes nach rechts wandert, um im Abschnitt 16 insgesamt neun Mudokons zu entdecken. Habt ihr sie alle durch das Vogelkreisportal geschickt, zieht Ihr noch den Hebel, so daß Ihr anschließend durch die Tür von Abschnitt 15 zum Feeco Depot zurückkehren könnt.

Feeco Depot: Haupthalle (3)

Nach Eurer Ankunft geht es wieder einmal nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 2 diesmal zum Abschnitt 11 hinuntersteigt (Greeter!). Habt Ihr Euch dort beim linken Geschichtstein einen wichtigen Tip eingeholt, laßt Ihr Euch behutsam zur unteren Ebene herab und schlendert weiter nach rechts, um Euch im Abschnitt 12 zwei weiteren Geschichtsteinen zuzuwenden. Daraufhin öffnet sich die rechte Tür, durch die Ihr Euch nun zu den Vorstandsbüros begeben dürft.

Feeco Depot: Vorstandsbüros (10 Mudokons)

Im Hintergrund von Abschnitt 1 (Flugslig!) angekommen kraxelt Ihr als erstes über die oberste Ebene nach rechts und eilt durch die Tür in den Vordergrund, um dort mit Hilfe des Hebels die hintere Knalltür zu beseitigen. Jetzt gilt es wieder schnell und zügig zu handeln, da überall Flugsligs ihr Unwesen treiben! Kehrt also in den Hintergrund zurück, kullert durch die Röhre nach rechts, klettert und springt im Abschnitt 2 auf die oberste Ebene, flitzt zur rechten Seite, rollt dort durch die Röhre weiter nach rechts, begeben Euch im Abschnitt 3 zur rechten Seite, rollt nach rechts zum Abschnitt 4 und stellt dort den Hebel. Wurden alle Sligs von den herabstürzenden Felsbrocken zermalmt, kehrt Ihr zum Abschnitt 2 zurück, wo Ihr Euch diesmal zur Geisterfalle begeben, um diese abzuklatschen (Ihr erlangt somit die Macht der Unsichtbarkeit). Anschließend macht Ihr Euch unsichtbar, hopst zur unteren Ebene herab (viele Sligs!), rennt wie der Teufel immer nach rechts und rutscht im Abschnitt 4 durch den Brunnen zum Abschnitt 5 (Sligs!).

Hier bleibt Ihr erst einmal beim Geschichtstein im Schatten stehen und verschafft Euch einen Überblick über die Situation. Sowie der obere Slig nach rechts blickt, macht Ihr einen Schleichschritt nach rechts und laßt Euch an der Kante herabhängen. Schaut dann der untere Slig nach rechts, laßt Ihr Euch zur unteren Ebene herab, wo Ihr im Schatten etwas später einen weiteren Schleichschritt nach rechts macht. Danach geht Ihr hinter dem Rücken des Sligs nach rechts, um Euch dort im Schatten zu verstecken. Hängt Euch nun an die obere Kante, zieht Euch im richtigen Augenblick hinauf (Slig sollte nach rechts blicken), zieht rasch den Hebel (untere Knalltür wird beseitigt) und versteckt Euch sofort wieder im Schatten. Über den unteren Schatten schleicht Ihr jetzt weiter nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 6 (zwei Sligs!) auf die sehr kurze obere Ebene steigt. Bleibt dort an der linken Kante stehen, wartet bis die beiden Sligs gleichzeitig nach links gelaufen sind und macht dann einen einfachen Sprung nach rechts, um sofort den Hebel zu stellen. Auf diese Weise wird die Knalltür hochgefahren, so daß die Sligs Euch nichts mehr anhaben können.

Habt Ihr es geschafft, wandert Ihr nach rechts und hopst im Abschnitt 7 auf die obere Ebene, um von dort die Kontrolle des Glukkons (Vizepräsident Aslik) zu übernehmen. Mit diesem teleportiert Ihr Euch beim Monitor („Hey“ und „Mach schon“) durch das Tor zum Abschnitt 6, ruft dort um Hilfe (weitere Sligs erscheinen auf der Bildfläche) und macht Euch den rechten Slig zu Eurem Untertan. Laßt den Slig dann den Hebel ziehen, danach alle anderen Sligs abknallen und marschiert gemeinsam nach links zum Abschnitt 5, wo Ihr den nächsten Slig erschießen laßt. Anschließend teleportiert Ihr Euch beim Monitor zum Abschnitt 8, um beim blauen Monitor (Telefon) Eure Befehle zu geben.

Nachdem Vizepräsident Aslik sein Leben ausgehaucht hat, geht es nun mit Abe wieder ganz nach links und durch die Tür im Abschnitt 5 zum Abschnitt 8, wo Ihr dann durch den Brunnen zum Abschnitt 9 gleitet. Dort rollt Ihr auf der oberen Ebene als nächstes nach links, um im Abschnitt 10 insgesamt zehn arbeitende

Mudokons ausfindig zu machen. Nachdem Ihr diese durch das Vogelkreisportal in die Freiheit entlassen habt, rollt Ihr schließlich wieder nach rechts, um durch die Tür im Abschnitt 9 diesen Bereich zu verlassen.

Feeco Depot: Haupthalle (4) – (3 Mudokons)

Vom Abschnitt 1 der Haupthalle geht es nun über Abschnitt 2 abermals zur unteren Ebene von Abschnitt 11 hinunter, wo Ihr diesmal am Greeter vorbei nach links spaziert, um im Abschnitt 13 hinter den Fässern zu einem versteckten Bereich (A-C) herabzusteigen. Im Abschnitt A eingetroffen (Ihr befindet Euch oben links hinter einem Faß), begeben Ihr Euch wegen der Greeters vorsichtig zur unteren Ebene und rutscht dort durch den Brunnen in den Hintergrund von Abschnitt B. Hier stellt Ihr Euch vor der Tür auf und wartet bis der vordere Slig von rechts nach links marschieren will, um in diesem Moment sofort durch die Tür zu schreiten, im Vordergrund nach links zu schleichen und zur oberen Ebene zu klettern. Von dort schleicht Ihr dann nach links in den Schatten von Abschnitt C (Sligs!), hüpfst am Bohrer vorbei über die erste Lücke und laßt Euch an der Kante herabhängen. Habt Ihr die untere Ebene erreicht, schleicht Ihr hinter dem Rücken des Sligs in den Schatten der linken Seite (kümmert Euch nicht um den Hebel!), klettert dort in den obigen Schatten und tretet hervor, um am Ring zu ziehen. Seid Ihr und der Slig auf der unteren Ebene gelandet, kraxelt ihr ein weiteres Mal auf die obere Ebene, um nun von einem Slig Besitz zu ergreifen. Ballert mit diesem den anderen Sligs ab, bedient den Hebel (Knalltür wird entfernt und linker Bohrer aktiviert) und marschiert dann noch nach rechts, um im Abschnitt B einen Schuß auf den dortigen Slig abzufeuern (geht sicher, daß sich kein Mudokon in der Schußlinie befindet).

Im Anschluß daran wechselt Ihr wieder zu Abe, holt im Abschnitt B die drei Mudokons ab und bringt sie bis zum Bohrer. Laßt sie dort genau unterhalb des rechten deaktivierten Bohrers arbeiten, begeben Euch selbst zur linken Seite und ruft dann jeden Mudokon einzeln an, um diesen unter dem schnellen Bohrkopf hindurch nach links zu holen (ruft jeweils ganz genau in dem Moment „Folge mir“, wenn der Bohrkopf beginnt sich von unten nach oben zu bewegen). Ist Euch diese schwierige Aufgabe geglückt, laßt Ihr alle drei Mudokons durch das Vogelkreisportal hopsen, wonach Ihr Euch im Abschnitt B wieder in den Hintergrund begeben und dort durch den Brunnen zum Abschnitt A zurückkehrt. Von dort zum Abschnitt 13 hochgestiegen geht es dann schließlich durch die Tür zum nächsten Gleis.

Feeco Depot: Gleis 5 (5 Mudokons)

Hier wandert Ihr als erstes nach links, dreht im Abschnitt 2 am Ventilrad, klettert hinunter und bringt im Abschnitt 3 den Mudokon dazu, am Ventilrad zu drehen. Danach schickt Ihr Euren Freund durch das Vogelkreisportal, geht unten durch die Tür und bewegt Euch im Abschnitt 4 (Greeters!) auf der unteren Ebene vorsichtig nach links. Im Abschnitt 5 (schießwütige Sligs!) kullert Ihr erst hinter die mittlere Kiste und dann schnell weiter zum Abschnitt 6, wo ihr Euch geschwind zur linken oberen Ebene begeben müßt. Habt Ihr es bis dorthin geschafft, marschiert Ihr durch die Tür zum Abschnitt 7 und fährt weiter mit dem Lift hinauf. Nachdem Ihr Euch im Abschnitt 8 dem Geschichtsstein gewidmet habt, hopst Ihr nun auf die linke obere Ebene, von wo Ihr zum Abschnitt 9 hochkraxelt.

An dieser Stelle betätigt Ihr jetzt einen Hebel, trinkt dann am Automat von der Brühe und kontrolliert einen explosiven Furz, um ihn nach oben zum Abschnitt 10 zu lenken, wo ihr die Sicherheitskugel in die Luft jagt (laßt den Flugslig unbedingt unversehrt!). Anschließend fährt Ihr mit dem rechten Lift hoch, rollt geschwind nach links hinter die Kisten und übernimmt von dort die Kontrolle des Flugsligs. Mit diesem fliegt Ihr dann nach rechts, um in den nächsten drei Abschnitten mittels von Bomben alle Landminen zu vernichten (sollte der Flugslig zu früh sterben, könnt Ihr Euch im Abschnitt 11 mit Hilfe des Hebels einen neuen herbeiholen). Nach getaner Arbeit wechselt Ihr nun wieder zu Abe, spaziert in aller Ruhe nach rechts zum Abschnitt 13, stellt dort den Hebel und fährt mit dem Lift zum Abschnitt 2 herunter.

Dort angekommen begeben Ihr Euch zu den vier blinden Mudokons herab, bedient dort den Hebel und fährt gemeinsam mit dem Lift zur oberen Ebene. Bringt dann jeden blinden Mudokon einzeln zum rechten Lift

und laßt ihn dort arbeiten. Sobald sich alle vier Mudokons auf der Liftplattform befinden, fährt Ihr zum Abschnitt 13 hinauf, von wo ihr sie ganz nach links zum Lift im Abschnitt 10 führt. Mittels diesem bringt Ihr nun Eure Freunde zum Abschnitt 9 hinunter, steigt dort um, fährt mit dem nächsten Lift zum Abschnitt 8 und dort mit dem anderen Lift weiter zum Abschnitt 7 (denkt daran, Eure blinden Kumpels immer einzeln zu den Liftplattformen zu bringen!).

Als nächstes laßt ihr hier drei von den Mudokons an den Ventilrädern drehen und stellt sicher, daß alle Mudokons die Liftplattform verlassen haben. Wenn dem so ist, zieht Ihr den Hebel, um den Lift hochfahren zu lassen und führt alle Mudokons zur unteren Ebene, wo Ihr sie endlich durch das hiesige Vogelkreisportal in die Freiheit entlassen dürft. Zu guter Letzt schreitet Ihr links durch die Tür und steigt im Abschnitt 14 in den Zug, worauf Ihr nach einer Zwischensequenz in der letzten Umgebung landet.

SOULSTORM BRAUEREI

Soulstorm Brauerei: Abschnitt 1-6

Nachdem Ihr den Zug wieder verlassen habt, geht Ihr im Abschnitt 1 gleich durch die nächste Tür zum Abschnitt 2, wo Ihr Euch erst einmal am Geschichtstein informiert. Anschließend trottet Ihr durch die rechte Tür in den Hintergrund von Abschnitt 3, wo Ihr Euch sogleich durch die nächste Tür in den Vordergrund begeben, dort kurz chantet (dadurch wird der Kriechslig geweckt) und schnell nach rechts eilt, um im Abschnitt 4 auf die obere Ebene zu steigen. Sobald der Slig sich eine Hose besorgt hat und bei Euch eingetroffen ist, stellt Ihr dann den Hebel, um ihn mittels der Knalltür am Weglaufen zu hindern. Habt Ihr danach Besitz von dem Slig ergriffen, bedient Ihr mit diesem den rechten Hebel, fährt mit dem Lift bis zum Abschnitt 6 hinauf und schießt dort den anderen Slig nieder. Fahrt dann wieder herab, laßt den Slig zerplatzen und begeben Euch diesmal mit Abe zum Abschnitt 6 hoch. Hier trinkt Ihr nun von der Brühe, wonach Ihr wieder zum Abschnitt 4 zurückkehrt und dort den oberen Hebel stellt, um die Knalltür zu senken.

Nun gilt es den Glukkön unter Eure Kontrolle zu bekommen. Lenkt also von Abschnitt 4 aus einen hochexplosiven Furz nach links, zerstört im Abschnitt 3 damit die Sicherheitskugel und wandert dann ebenfalls nach links, um die Rolle des Glukkons zu übernehmen. Als erstes macht Ihr Euch dann den Slig (sowie er seine Hosen anhat) zum Untertan („Hey“, „Komm her“), bevor dieser Abe abknallt. Im Anschluß daran gebt Ihr beim Monitor Eure Befehle (der Slig müßte sich nun links in den Abgrund stürzen), so daß Ihr mittels des Liftes zur unteren Ebene gebracht werdet. Marschier dann nach rechts und gebt auch im Abschnitt 4 beim Monitor Eure Befehle, um mit Hilfe des Liftes zum Abschnitt 6 zu gelangen. Dort angekommen gebt Ihr wiederum Anweisung die Knalltür zu entfernen, wonach Ihr wieder die Kontrolle von Abe übernehmen dürft. Zum Schluß begeben Ihr Euch dann mit diesem erneut zum Abschnitt 6, wo Ihr jetzt ungehindert durch den Brunnen zum Zentrum 1 der Brauerei gleiten könnt.

Soulstorm Brauerei: Zentrum 1 (23 Mudokons)

An diesem Ort ist es wieder einmal Eure Aufgabe nacheinander durch 4 Türen zu gehen, um die dahinter befindlichen Zulags (1-4) zu erkunden. Erst wenn Ihr diese durchlaufen habt, wird sich hier die oberste Tür öffnen, so daß Ihr Zulag 5 betreten könnt. Habt Ihr auch dort alles erledigt, wird die untere Tür entriegelt, so daß Ihr Euer Abenteuer fortsetzen könnt. Schaut Euch am Geschichtstein also erst einmal die Übersichtskarte an und klettert dann auf die obere Ebene, um dort durch die linke Tür zu schreiten.

Zulag 1

Habt Ihr den ersten Abschnitt von Zulag 1 erreicht, schlendert Ihr nach rechts, wo Ihr wegen des patrouillierenden Sligs sogleich im Schatten bleibt. Ist dieser aus dem Bild gelaufen, rollt Ihr bei geschlossenen Falltüren durch die Röhre nach rechts, so daß Ihr an der rechten Kante hängenbleibt. Danach schleicht Ihr hinter dem Rücken des Sligs nach rechts in den Schatten von Abschnitt 3 und wartet wieder, bis der Slig

verschwunden ist. Jetzt rollt Ihr ein Stück durch die Röhre, hopst über die Landmine, zieht Euch hinauf und kullert vorsichtig weiter nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 4 (Minen!) erst einmal hockenbleibt.

Als nächstes tretet Ihr an die erste Mine heran und führt bei geschlossenen Falltüren eine Serie von Sprüngen durch (einfach die Sprungtaste gedrückt halten). Habt Ihr es geschafft, marschiert Ihr weiter nach rechts, rollt im Abschnitt 5 (Slig!) aus dem Schatten über die Lücke an die Kante und begeben Euch, wenn der Slig weg ist, schnell zur oberen Ebene. Von dort geht es nun nach rechts und im Abschnitt 6 zum Hebel, den Ihr sogleich zieht, um einen Glukkon herbeizuschaffen. Nachdem Ihr von dessen Körper Besitz ergriffen habt, kommandiert Ihr einen der Sligs herum und laßt den anderen abknallen. Danach bringt Ihr Euren Untertan dazu, Euch mit dem Lift hinaufzufahren, marschiert dann gemeinsam nach links, hopst im Abschnitt 5 über die Lücke (Slig muß abstürzen), gebt im Abschnitt 4 den Befehl, die Knalltür zu senken, nehmt den anderen Slig mit, durchquert Abschnitt 3, gebt im Abschnitt 2 ebenfalls die Order, eine Knalltür zu entfernen und latscht im Abschnitt 1 zusammen mit dem Slig einfach in die Minen.

Anschließend begeben Ihr Euch im Abschnitt 6 mit dem Lift zur unteren Ebene, lauft nach links, klettert im Abschnitt 5 wieder hinauf und marschiert wieder nach rechts zum Hebel. Diesen betätigt Ihr nun noch einmal, übernimmt abermals die Kontrolle des herbeigeholten Glukkons und macht Euch gemeinsam mit dem Slig erneut auf den Weg zum Abschnitt 1 (denkt daran den Slig im Abschnitt 5 abstürzen zu lassen!), um die zweite Mine auf die gleiche Weise zu zerstören. Sind im Abschnitt 1 alle Landminen geräumt, begeben Ihr Euch mit Abe im Abschnitt 6 noch einmal mit dem Lift zur unteren Ebene, lauft nach links, klettert im Abschnitt 5 wieder hinauf und marschiert diesmal auf der oberen Ebene ganz nach links, um jetzt im Abschnitt 1 mittels des Hebels die Knalltür zu beseitigen.

Im Anschluß daran kehrt Ihr wieder zum Hebel im Abschnitt 6 zurück und besorgt einen weiteren Glukkon, um in dessen Körper zu wechseln. Wandert dann mit diesem ein drittes Mal auf der oberen Ebene nach links, besorgt Euch im Abschnitt 4 einen Slig aus der Brutstätte („Hilfe“ rufen) und hüpf gemeinsam im Abschnitt 1 zur unteren Ebene, gebt am Monitor Eure Order und laßt Euch dann zusammen mit dem Slig durch die geöffnete Falltür zum Abschnitt 7 herabfallen. Dort angelangt stoßt Ihr auf zwei weitere Monitors, bei denen Ihr ebenfalls Eure Befehle loswerdet, um die nächsten Falltüren zu öffnen. Seid Ihr mit Eurem Untertan unten im Abschnitt 8 angekommen, laßt Ihr diesen den Hebel ziehen, um auf der unteren Ebene einen anderen Slig herbeizuholen. Diesen weist Ihr jetzt an, den unteren Hebel zu stellen, so daß die hier befindlichen Türen (Falltür und Knalltür) geöffnet werden. Habt Ihr alles richtig gemacht, wechselt Ihr wieder zu Abe, mit dem Ihr nun beide Mudokons (Abschnitt 4 und 2) abholt (entschuldigt Euch bei ihnen), um sie zur unteren Ebene von Abschnitt 1 und dort durch die rechte Falltür zu führen. Bringt sie dann ganz nach unten und im Abschnitt 8 schließlich nach rechts, wo ihr sie durch das Vogelkreisportal in die Freiheit schickt. Zu guter Letzt dreht Ihr nun noch das Ventilrad, um durch die Ausgangstür endlich von hier zu verduften.

Zulag 2

Folgt hier sogleich dem Verlauf bis zum Abschnitt 4, fahrt dort mit dem Lift zum Abschnitt 6 hinab, begeben Euch geschwind durch die defekte Elektromauer zur unteren Ebene und wandert nun immer nach rechts, wobei ihr über einige Landminen springen müßt. Im Abschnitt 10 angelangt bedient Ihr dann den Hebel und eilt wegen der Flugslegs sofort ganz nach rechts zum Abschnitt 12. Hier dreht Ihr schon mal das Ventilrad (für später), kehrt zum Abschnitt 11 zurück, springt dort flink auf die obere Ebene und ergreift unverzüglich Besitz von dem hiesigen Flugsleg.

Mit diesem bombardiert Ihr anschließend den anderen Flugsleg, fliegt immer nach links und vernichtet dabei sämtliche Landminen (sollte der Flugsleg einmal zu früh sterben, könnt Ihr jederzeit im Abschnitt 11 mittels des Hebels einen neuen besorgen). Von Abschnitt 6 aus schwirrt Ihr dann rasch durch die defekte Elektromauer zum Abschnitt 13 hinunter, zieht dort am Hebel und begeben Euch außerdem noch zum Abschnitt 5 hoch (wartet, bis der Flugsleg weg ist!), wo Ihr ebenfalls einen Hebel stellt. Saust dann am Flugsleg vorbei

durch die rechte Röhre und folgt dem Verlauf bis zum Ende (Abschnitt 15), wo Ihr mit Hilfe des Hebels eine Elektromauer aktiviert, um Euren Verfolger zu pulverisieren. Anschließend deaktiviert Ihr die Elektromauer wieder, kehrt zum Abschnitt 4 zurück und schwirrt schnell durch die linke Röhre hinauf, so daß ihr am Ende Abschnitt 16 erreicht, wo ihr ebenfalls einen Flugslig auslösen solltet. Schließlich bedient Ihr hier noch den Hebel, bevor Ihr wieder zu Abe wechselt.

Als nächstes marschiert Ihr mit Abe nach links zum Abschnitt 6, steigt auf die obere Ebene (laßt die beiden Mudokons weiterarbeiten), geht dort nach rechts und im Abschnitt 7 durch die Tür. Auf diese Weise landet ihr im Abschnitt 16, wo ihr jetzt das Vogelkreisportal öffnet, um die drei Mudokons fliehen zu lassen. Danach kehrt Ihr durch die Tür zurück, begeben Euch zu den beiden anderen Mudokons, entschuldigt Euch bei ihnen und führt sie auf der unteren Ebene nach rechts zum Abschnitt 10, um auch ihre Flucht zu ermöglichen. Wurden alle fünf Mudokons dieses Zulags gerettet, kehrt Ihr am Ende durch die Tür im Abschnitt 12 zum Zentrum zurück.

Zulag 3

Seid Ihr zum dritten Zulag vorgedrungen, rollt Ihr im ersten Abschnitt erst einmal unter den Bohrern hindurch und kraxelt nach oben, um mittels des Hebels die Maschinen zu stoppen. Danach wandert ihr nach rechts, hockt Euch im Abschnitt 2 augenblicklich vor die Bohrer, rollt geschwind drunter weg und schlenkert weiter zum Abschnitt 3. Dort kullert Ihr nun unter weiteren Bohrern hindurch zum Abschnitt 4, wo Ihr erst bis unter den vierten Bohrer rollt und dann schnell weiter nach rechts. Im fünften Abschnitt angekommen steigt Ihr jetzt auf der rechten Seite hinauf, bittet die beiden Mudokons um Verzeihung und marschiert anschließend nach links. Nachdem Ihr dann in den Abschnitten 4, 3 und 2 alle Hebel betätigt habt, kehrt Ihr zum Abschnitt 5 zurück, um dort alle fünf Mudokons abzuholen (bei den unteren solltet Ihr Euch noch entschuldigen). Als letztes führt Ihr dann die Mudokons auf der unteren Ebene entlang unter allen Bohrern hindurch ganz nach links (im Abschnitt 2 solltet Ihr sie einzeln nach links holen), wo Ihr im Abschnitt 1 zwei von ihnen an den Ventilrädern drehen laßt (Knalltür und rechte Ausgangstür öffnen sich). Schließlich aktiviert Ihr für Eure Freunde das Vogelkreisportal und begeben Euch durch die Tür wieder zum Zentrum.

Zulag 4

Habt Ihr im ersten Abschnitt den Geschichtstein gelesen, steigt Ihr hinunter, rollt im Abschnitt 2 nach rechts und klettert im Abschnitt 3 durch den Brunnen zum Abschnitt 4 herab. Von dort rollt Ihr weiter nach rechts, springt im Abschnitt 5 (Slogs!) mit sehr kurzem Anlauf über die Lücke, zieht Euch hinauf und kullert nach rechts zum Abschnitt 6. Hier bedient Ihr den Hebel, eilt wegen der Sloggies sofort rollend nach links zurück und hopst im Abschnitt 5 wieder über die Lücke, so daß Eure Verfolger zur unteren Ebene fallen. Anschließend stellt Ihr im Abschnitt 6 den nächsten Hebel (Slig taucht auf!), hüpfst blitzschnell zur unteren Ebene und hängt Euch an die rechte Kante, um Euch in dem Moment hinaufzuziehen, in dem sich der Slig sich ebenfalls zur unteren Ebene begibt.

Als nächstes schlüpfst ihr dann in die Rolle des Sligs, zieht mit diesem den Hebel und ruft sofort „Hier her Junge“, um die Slogs davon abzuhalten, den Mudokon anzugreifen. Danach latscht Ihr gemeinsam mit den Slogs nach links, betätigt im Abschnitt 5 einen der Hebel und marschiert zusammen in die daraufhin aktivierte Elektromauer. Nachdem alle pulverisiert wurden, geht es dann mit Abe ebenfalls nach links, wo Ihr erst einmal dem herumalbernden Mudokon eine Ohrfeige verpaßt und dann dort arbeiten laßt. Weiter geht es nun auf der oberen Ebene nach links, um im Abschnitt 4 mittels des Hebels die Knalltür zu entfernen und den dortigen Mudokon nach rechts zu bringen. Habt Ihr auch diesem eine geklebt, lauft Ihr alleine nach rechts, stellt im Abschnitt 6 den unteren Hebel (Lachgas verflüchtigt sich), rollt oben zurück und bringt dann beide Mudokons nach rechts, um sie durch das Vogelkreisportal zu schicken.

Im Anschluß daran kehrt Ihr zum Abschnitt 2 zurück, kullert dort nach links und begeben Euch auf der unteren Ebene von Abschnitt 7 und 2 (Greeters!) wieder nach rechts, um im Abschnitt 3 den Hebel zu stellen. Sofort danach springt Ihr auf die rechte obere Ebene, holt mit Hilfe des Hebels einen Slig herbei und hängt Euch so schnell es geht an die linke Kante (unterhalb des Sligs). Springt dann der Slig herab, klettert Ihr gleichzeitig hinauf, um dann unverzüglich den Körperwechsel vorzunehmen. Mit dem Slig marschiert Ihr nun nach links, gebt im Abschnitt 2 mehrere Schüsse auf die Greeters ab und vernichtet im Abschnitt 7 auch noch den dritten Greeter. Anschließend wechselt Ihr wieder zu Abe, geht mit den beiden herumalbernden Mudokons ganz nach links, stellt im Abschnitt 7 den Hebel (Knalltür wird gesenkt) und bringt letztlich alle drei Mudokons zum Abschnitt 2, um sie dort trotz des Lachgases durch das Vogelkreisportal springen zu lassen. Zum Schluß begeben Ihr Euch dann abermals zum Abschnitt 6, wo Ihr noch den unteren Hebel zieht, damit Ihr durch die Tür wandern könnt.

Im Hintergrund von Abschnitt 8 eingetroffen rollt Ihr nun durch die Röhre nach rechts zum Abschnitt 9, kraxelt über sämtliche Ebenen zur obersten Ebene von Abschnitt 10 (hier werden drei Mudokons gefoltert) und kullert dann weiter nach rechts zum Abschnitt 11. Dort angelangt begeben Ihr Euch vorsichtig zum Hebel, wartet bis die Greeters sich links befinden, betätigt flink den Hebel (Slig erscheint!) und hopst über die Greeters hinweg nach rechts, um Euch blitzschnell an die Kante der rechten Seite zu hängen. Wenn der Slig herunterhüpft, zieht Ihr Euch hinauf, so daß Ihr in die Rolle des Sligs schlüpfen könnt. Mit diesem zerstört Ihr anschließend beide Greeters, um dann wieder zu Abe zu wechseln.

Mit diesem rollt Ihr durch die Röhre weiter und im Abschnitt 12 immer nur Stück für Stück nach rechts bis zur Kante (immer dann, wenn beide Sligs nach rechts blicken). Über die nächsten beiden Lücken geht es dann weiter nach rechts, wonach Ihr einen Sprung nach rechts macht, um auf die Ebene mit dem Hebel zu geraten. Habt Ihr diesen gezogen (oberer Brunnen wird aktiviert), steigt Ihr von Ebene zu Ebene nach oben, gleitet geschwind durch den Brunnen in den Vordergrund und eilt dort durch die Tür, woraufhin Ihr nach einer kurzen Zwischensequenz im Vordergrund von Abschnitt 11 landet (schießwütige Sligs!). Flitzt dort sogleich nach links, stellt im Abschnitt 10 den Hebel und laßt die drei kranken Mudokons erst einmal zurück.

Als nächstes kraxelt ihr zum Abschnitt 9 herunter und dort von der unteren rechten Ecke aus zum Abschnitt 13, wo Ihr den Mudokon-Schamanen zurückgrüßt, um von ihm den heilenden Ring zu erhalten. Wieder zum Abschnitt 10 hinaufgestiegen heilt ihr dann Eure kranken Freunde und laßt sie weiterhin dort warten. Steigt jetzt erneut zum Abschnitt 9 hinunter, zieht diesmal den Hebel und versucht irgendwie den daraufhin erschienenen Slig nach links zu locken (bleibt aber auf der oberen Ebene). Im Abschnitt 8 könnt Ihr dann in dessen Körper schlüpfen und mit diesem beim Monitor die Parole wiederholen („Hi“ und dann „Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“, „Blödsinn“ und „Lachen“). Wurde die Knalltür entfernt, laßt Ihr den Slig zerplatzen und macht Euch mit Abe auf den Weg zu den Mudokons, um sie endlich abzuholen und zum Abschnitt 8 zu bringen, wo ihr sie durch das Vogelkreisportal Reißaus nehmen laßt. Schließlich dreht Ihr noch das Ventilrad, worauf Ihr durch die Tür zum Zentrum zurückkehren dürft.

Zulag 5

Seid Ihr im Zentrum durch die oberste Tür getreten, erreicht Ihr den fünften Zulag, wo Ihr erst einmal dem Verlauf bis zum Abschnitt 4 folgt. Dort angekommen betretet Ihr behutsam Abschnitt 5, schleicht hinter den Rücken der beiden Sligs in die schattige Mitte und zieht dort am Ring (eventuell öfter), um die Sligs durch eine der Falltüren stürzen zu lassen. Ist es vollbracht, entschuldigt Ihr Euch oben beim Mudokon, laßt ihn arbeiten und begeben Euch auf die obere Ebene nach links, wo Ihr im Abschnitt 6 (Sloggies!) mit dem nächsten Mudokon genauso verfährt. Anschließend sorgt Ihr dafür, daß hier die Knalltüren gesenkt sind (gegebenenfalls den Hebel betätigen), hopst über die Lücke nach rechts, baut Euch am rechten Bildrand auf (Sloggies folgen nach rechts) und weist Euren Freund an, den Hebel zu ziehen. Sind die Sloggies einge-

sperrt, stellt Ihr Euch unterhalb des Ringes auf, laßt den Mudokon nochmals den Hebel bedienen und zieht dann am Ring, um die Sloggies durch die Falltür stürzen zu lassen.

Weiter geht es nach links zum Abschnitt 7 (Slog!), wo Ihr zum Fleischsack springt und danach sofort zur linken oberen Ebene. Sowie der Slog unterhalb von Euch nach oben hüpf, eilt Ihr wieder zur rechten oberen Ebene, um dort die Fleischbrocken aufzuheben. Habt Ihr anschließend etwas Fleisch für den Slog nach links geschmissen, betätigt Ihr rasch den unteren Hebel (Knalltür wird gesenkt), um dann erneut auf die rechte Ebene zu springen. Nun marschier Ihr wieder nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 6 auf der rechten Seite mit dem Slog auf die gleiche Weise verfährt, wie vorhin mit den Sloggies (bevor Ihr aber zum Ring hinunterhopst, solltet Ihr noch einen Fleischbrocken nach rechts werfen, um den Slog wegzulocken). Sind alle Tiere beseitigt, gabelt Ihr alle drei Mudokons auf, um gemeinsam mit diesen im Abschnitt 4 an den vier Ventilrädern zu drehen (Ausgangstür wird geöffnet). Zu guter Letzt führt Ihr Eure Freunde wieder nach links zum Abschnitt 7, zieht dort den Hebel, wandert weiter nach links und leitet im Abschnitt 8 die Rettung der Mudokons mittels des Vogelkreisportales ein. Abschließend macht ihr Euch dann durch die Tür im Abschnitt 4 aus dem Staub und schreitet im Zentrum durch die unterste Tür, worauf Ihr im nächsten Zentrum landet.

Soulstorm Brauerei: Zentrum 2 (39 Mudokons)

Auch an diesem Ort schaut Ihr Euch zunächst am Geschichtsstein die Übersichtskarte an, bevor ihr dann durch den Brunnen in den Hintergrund rutscht, wo es wieder gilt, insgesamt fünf Zulags (6-10) zu durchlaufen. Benutzt also den nächsten Brunnen, laßt Euch zur obersten Ebene schleudern und schreitet dort durch die linke Tür, um mit Zulag 6 zu beginnen.

Zulag 6

Nachdem Ihr hier dem Verlauf bis zum Abschnitt 5 gefolgt seid, geht Ihr dort vorsichtig durch die Elektromauern und entschuldigt Euch bei allen drei Mudokons. Hinterher zieht Ihr am Ring, stellt gegebenenfalls noch den Hebel, um die untere Elektromauer zu deaktivieren und schickt Eure Kumpels im Abschnitt 6 durch das Vogelkreisportal. Habt Ihr Euch anschließend in den Hintergrund teleportiert, schlendert Ihr nach links, betätigt im Abschnitt 7 den Hebel und marschier durch weitere Elektromauern zügig zur linken Seite, von wo Ihr durch den Brunnen in den Vordergrund gleitet. Hier ruft Ihr sogleich „Schluß damit“, um die Massenkeilerei zu beenden und bittet dann der Reihe nach alle fünf Mudokons um Verzeihung.

Weiter geht es nun alleine nach rechts, im Abschnitt 6 mit dem Lift langsam zum Abschnitt 9 (Slig!) hinauf und bei ausgeschalteter Elektromauer durch die rechte Falltür zu einem Mudokon herab (Geschichtsstein). Entschuldigt Euch beim Mudokon, spaziert dann nach rechts, informiert Euch im Abschnitt 10 an einem weiteren Geschichtsstein und laßt Euch von dem Brunnen zur oberen Ebene von Abschnitt 11 schleudern. Dort springt Ihr dann in den Brunnen zurück, so daß der Slig Euch bemerkt und nach rechts läuft. Wieder im Abschnitt 10 gelandet betätigt Ihr nun solange den Hebel (dies aktiviert im Abschnitt 11 eine Elektromauer), bis der Slig sich mit einem Hilferuf verabschiedet und nicht mehr zu hören ist (eventuell müßt Ihr diese Aktion öfter probieren).

Habt Ihr es geschafft, begeben Ihr Euch erneut durch den Brunnen zum Abschnitt 11 hinauf. Dort lauft Ihr jetzt behutsam auf der unteren Ebene nach links (falls die Elektromauern aktiviert sind, müßt Ihr noch einmal zurück, um im Abschnitt 8 den Hebel zu ziehen), fährt mit dem Lift nach unten und holt im Abschnitt 7 Eure fünf Freunde ab. Diese bringt Ihr dann mit dem Lift (fährt erst los, wenn sich alle fünf auf der Liftplattform befinden!) nach oben, um sie auf der rechten Falltür warten zu lassen. Anschließend rutscht Ihr durch den Brunnen hinunter und wandert nach links, wo Ihr im Abschnitt 8 jetzt den Hebel bedient, so daß alle fünf Mudokons zu Euch herabfallen. Zusammen mit dem sechsten Mudokon führt Ihr sie schließlich nach rechts, um ihnen mittels des Vogelkreisportales die Freiheit zu schenken. Gleitet dann ein letztes Mal durch den Brunnen, lauft im Abschnitt 11 auf der oberen Ebene nach links, dreht im Abschnitt 9 das Ventilrad und verlaßt diesen Zulag wieder.

Zulag 7

Seid Ihr im Abschnitt 1 unter den Bohrern hindurch zur rechten Seite gerollt, ruft Ihr den blinden Mudokon, um ihn genau dann folgen zu lassen, wenn die Bohrköpfe sich gerade von unten nach oben bewegen. Danach fahrt Ihr im Abschnitt 2 gemeinsam mit dem Lift hinunter und holt im Abschnitt 3 den zweiten Mudokon ab. Bringt dann beide mit Hilfe des rechten Liftes zur unteren Ebene und laßt sie dort erst einmal auf der linken Seite arbeiten. Als nächstes fahrt Ihr alleine langsam zum Abschnitt 4 hinunter (drei Bohrer!), dort am Bohrer vorbei zur unteren Ebene und begrüßt erst einmal den blinden Mudokon (bleibt auf der Liftplattform stehen). Sowie sich der linke Bohrkopf von der Mitte nach oben bewegt, ruft Ihr dann „Folge mir“ und anschließend sogleich „Warte“, so daß Euer Freund zwischen den beiden Bohrern stehenbleibt. Laßt ihn von dort im richtigen Augenblick zur Plattform kommen und fahrt dann schließlich am Bohrer vorbei zusammen nach oben zum Abschnitt 3.

Im Anschluß daran führt Ihr alle drei Mudokons einzeln nach rechts zum Lift im Abschnitt 5 und steckt Euch dort noch ein paar Fleischbrocken ein. Seid Ihr nun gemeinsam mit dem Lift zum Abschnitt 6 herabgefahren, werft Ihr im dem Slog etwas Fleisch zu (schmeißt das Fleisch nach links, so daß es von der Wand abprallt und nach rechts rollt) und springt zur unteren Ebene, so daß ihr mittels des Ringes den Slog hinter eine Knalltür sperren könnt. Anschließend kullert Ihr ein Stück Fleisch rechts an die Knalltür, damit der Slog von diesem angezogen wird und laßt dann die drei Mudokons sich ebenfalls zur Knalltür begeben. Noch bevor sie gegen die Knalltür laufen, zieht Ihr nun schnell am Ring, werft neues Fleisch nach rechts und sperrt den Slog mit Hilfe des Ringes abermals ein.

Habt Ihr es geschafft geht es zu viert mit dem Lift weiter hinab, wo Ihr im Abschnitt 7 die gleiche Aktion wiederholt (nur seitenverkehrt). Habt Ihr in den Abschnitten 8 (hier hängt ein Fleischsack!) und 9 noch weitere Slogs eingesperrt, marschiert Ihr nach rechts zum Abschnitt 10, um dort zusammen mit dem nächsten Lift zur oberen Ebene zu fahren. Danach wandert Ihr nach rechts, schickt im Abschnitt 11 alle drei Mudokons gleichzeitig durch das Shrykull-Vogelkreisportal und begeben Euch mit der dadurch erworbenen Macht des Shrykulls im Abschnitt 10 mit dem Lift hinunter, um im Abschnitt 12 durch Chanten alle Slogs zu vernichten. Ist es vollbracht, rollt Ihr durch die Röhren nach rechts und laßt im Abschnitt 13 alle fünf Mudokons durch das dort befindliche Vogelkreisportal flüchten. Zum Schluß kehrt Ihr dann zum Abschnitt 11 zurück, dreht dort das Ventilrad und geht zur Tür hinaus.

Zulag 8

Als erstes lauft Ihr zum Abschnitt 2, stellt dort den Hebel und rennt wegen des Slogs zurück, um Euch im Abschnitt 1 auf die obere Ebene zu retten. Wenn nun der Slog gerade nach oben hopst, eilt Ihr abermals nach rechts, wo Ihr Euch geschwind auf die rechte obere Ebene begeben. Von dort marschiert Ihr nach rechts, durchquert Abschnitt 3 und treibt im Abschnitt 4 das gleiche Spiel noch einmal. Um aber im Abschnitt 3 vor den beiden Slogs fliehen zu können, müßt Ihr Euch genau zwischen dem Bildrand und der Kante aufstellen, um von dort einen einfachen Sprung nach rechts zu machen, so daß Ihr genügend Abstand von den Euch folgenden Slogs habt. Auf der oberen Ebene von Abschnitt 4 angekommen rollt Ihr jetzt weiter nach rechts, durchquert Abschnitt 5 und geht im Abschnitt 6 diesmal anders vor. Betätigt also den Hebel, überspringt den kleinen Sloggie und hüpf hier sogleich zur oberen Ebene.

Anschließend begeben Ihr Euch zum Abschnitt 7, wo Ihr einen Hebel zieht und dann den herbeigeholten Flugslig unter Eure Kontrolle bringt. Mit diesem gilt es dann eine lange Serie von Aktionen auszuführen (stirbt der Flugslig zu früh, könnt Ihr Euch hier einen neuen besorgen). Habt Ihr den unteren Hebel betätigt, fliegt Ihr immer nach links, wobei Ihr alle Sloggies und Slogs mittels Bomben beseitigen müßt. Von Abschnitt 2 schwirrt Ihr dann nach oben (gelber Pfeil), zieht im Abschnitt 8 den Hebel und fliegt beim Käfiggitter wieder hinunter, um im Abschnitt 2 mit Hilfe des Hebels den Mudokon herabfallen zu lassen. Auf die

gleiche Weise verfährt Ihr nun in den Abschnitten 9 (dort beide Tiere bombardieren) und 10, wobei Ihr alle Hebel stellen müßt, um weiterzukommen. Im Abschnitt 11 solltet Ihr aufpassen, denn oben versteckt sich ein Slog! Wartet also bis der Laser auf der rechten Seite ist, vernichtet dann den Slog und folgt dem Verlauf nach unten, damit Ihr im Abschnitt 5 den letzten Hebel bedienen könnt.

Seid Ihr sicher, daß Ihr alle vier Mudokons zur unteren Ebene habt fallen lassen, wechselt Ihr wieder zu Abe, um mit diesem sämtliche Mudokons aufzugabeln (bittet diese um Verzeihung) und nach links folgen zu lassen. Habt ihr schließlich Abschnitt 1 erreicht, öffnet ihr für Eure vier Freunde das Vogelkreisportal und eilt wegen der Sloggiemeute sofort wieder zurück bis ganz nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 7 nur noch das Ventilrad zu drehen braucht, um von dort durch die Tür verschwinden zu können.

Zulag 9

Habt Ihr den neunten Zulag erreicht (die ersten sieben Abschnitte haben wir diesmal den Etagen entsprechend durchnummeriert), laßt ihr im Abschnitt 7 zuerst den Mudokon am Hebel ziehen, um die linke Falltür zu öffnen. Rollet dann vorsichtig bis zur Kante, springt nach links in den Schatten (Slig solltet nach rechts blicken!) und kullert flink nach links, so daß Ihr in die Tiefe stürzt. Unten angekommen werdet Ihr jetzt von einem Brunnen zum Abschnitt 2 geschleudert, wo Ihr Euch erst einmal dem Geschichtsstein widmet. Danach schleicht Ihr auf der unteren Ebene von Schatten zu Schatten zum Soulstorm-Brew-Automat, wartet bis der Slig von rechts losläuft und trinkt dann schnell von der Brühe, um Euch rasch wieder in den Schatten zu stellen. Anschließend schleicht Ihr wieder nach links, steigt auf die obere Ebene und laßt von der Kante aus mit dem Gesäß nach links gerichtet einen explosiven Furz. Sobald der Countdown bei 1 angelangt ist, hopst ihr nun schnell nach links, so daß Ihr mittels der beiden Brunnen kurze Zeit später hier wieder heil landet und die Sicherheitskugel zerstört wird (eventuell öfter probieren). Als letztes ergreift Ihr dann vom Slig Besitz, nur um ihn sogleich wieder zerplatzen zu lassen.

Nun gilt es, nacheinander die vier Sligs in den Abschnitten 4 bis 7 mittels eines hochexplosiven Furzes auszulöschen (laßt unbedingt den Slig im Abschnitt 3 am Leben, denn diesen werdet Ihr später noch brauchen!). Holt Euch also jeweils etwas von der Brühe, laßt einen Furz, chantet und steuert diesen Furz durch den linken Schacht zu den jeweiligen Abschnitten hoch, wo ihr ihn rechts zu den Sligs lenkt und dort explodieren laßt. Nach getaner Arbeit genehmigt Ihr Euch dann eine weitere Brühe, aktiviert mit Hilfe des Hebels den Brunnen und springt in diesen hinein, um Abschnitt 7 nochmals aufzusuchen.

Dort angekommen stellt Ihr Euch auf die Falltür, zieht den Hebel und wendet Euch im Abschnitt 6 erst einmal dem Geschichtsstein zu. Danach laßt Ihr Euch mittels des Hebels durch die nächste Falltür fallen, hopst im Abschnitt 5 über die Lücke nach links und schreitet dort durch die Tür. Im Abschnitt 8 marschiert Ihr nun nach rechts, bedient im Abschnitt 9 den Hebel und schlüpft in die Rolle des daraufhin erschienenen Glukkons. Mit diesem befiehlt Ihr dann beim Monitor, die Knalltür zu senken („Hey“ und „Mach schon“), tippelt nach links, ordnet beim nächsten Monitor an, die obere Tür zu öffnen und holt den Slig an die Knalltür heran, um ihn am Hebel ziehen zu lassen (Elektromauer wird aktiviert). Anschließend wechselt Ihr wieder zu Abe, schlendert mit diesem nach links (Slig beseitigt sich selbst), betätigt im Abschnitt 8 einen Hebel nach dem anderen und holt oben den Mudokon ab (entschuldigt Euch), um ihn zur unteren Ebene und dann rechts im Abschnitt 9 durch das Vogelkreisportal springen zu lassen.

Weiter geht es nun durch die obere Tür von Abschnitt 8 zum Abschnitt 5 zurück, wo Ihr diesmal durch die andere Tür spaziert. Im Abschnitt 10 eingetroffen lauft Ihr erst nach links, laßt im Abschnitt 11 einen hochexplosiven Furz (habt Ihr keinen mehr, müßt Ihr Euch links ein frisches Gebräu aus dem Automat besorgen) und lenkt diesen nach rechts, um im Abschnitt 10 die Sicherheitskugel zu vernichten. Im Anschluß daran hüpfet Ihr im Abschnitt 10 über die Lücke, stellt den Hebel (Glukkon und Slig tauchen auf) und übernimmt dann die Kontrolle des Glukkons. Mit diesem macht Ihr Euch sogleich einen der Sligs zum Untertan, laßt diesen den unteren Hebel ziehen und außerdem noch den anderen Slig erschießen. Habt Ihr Euch

schließlich zur unteren Ebene begeben, wandert Ihr nach links und laßt Euch im Abschnitt 11 beim Monitor zum Abschnitt 5 teleportieren („Hey“ und „Mach schon“).

Von dort geht es nun immer nur abwärts, wobei Ihr Euch jedesmal auf die Falltür stellt und beim Monitor Eure Befehle gebt. Im Abschnitt 3 müßt Ihr zusätzlich noch den Slig anweisen, den Hebel zu ziehen, so daß die obere Falltür geöffnet wird (jetzt wißt Ihr auch, warum Ihr diesen Slig unbedingt am Leben lassen solltet). Habt Ihr es bis zum Abschnitt 1 geschafft (sind also alle Falltüren offen), chantet Ihr, um zu Abe zu wechseln und geht mit diesem im Abschnitt 11 (holt Euch auf jeden Fall noch eine Brühe aus dem Automat!) durch die Tür zum Abschnitt 5, wo ihr sogleich in den linken Schacht springt (nicht durch die Falltür!), um von Abschnitt 2 aus endlich einen Furz zum Abschnitt 3 zu lenken, damit Ihr den letzten Slig ebenfalls in die Luft sprengen könnt.

Als nächstes laßt Ihr Euch wieder einmal vom Brunnen (vorher den Hebel bedienen) zum Abschnitt 7 hinaufschleudern, wo Ihr nun den Mudokon abholt, mit diesem durch die Falltür zum Abschnitt 6 hüpfst und dort einen weiteren Mudokon folgen laßt. Gemeinsam begeht Ihr Euch dann durch sämtliche Falltüren zum Abschnitt 2 herab und veranlaßt dort den rechten Mudokon, am Hebel zu ziehen, so daß dieser zur unteren Ebene fällt. Danach bringt Ihr alle drei Mudokons zum Abschnitt 1 hinunter und dort alle vier zur unteren Ebene, wo Ihr noch den Hebel betätigt, bevor Ihr für die Mudokons das Vogelkreisportal aktiviert. Im Anschluß daran gilt es noch zwei weitere Mudokons aufzustöbern. Stellt also oben den Hebel, benutzt die nächsten beiden Brunnen, um Abschnitt 7 zu erreichen und steigt abermals bis zum Abschnitt 5 herab.

Hier geht es jetzt durch die linke untere Tür zum Abschnitt 12, wo Ihr nach links marschierst, im Abschnitt 13 einen Hebel ziehst (Slig und Glukkon erscheinen) und sofort auf die obere Ebene springst, um Besitz von dem Glukkon zu ergreifen. Mit diesem begehst Ihr Euch dann nach rechts, machst Euch im Abschnitt 12 den oberen Slig zum Untertan, laßt diesen den Hebel stellen und durch die Falltür nach unten hopsen (einfach nach rechts folgen lassen). Anschließend laßt Ihr den anderen Slig plattmachen und wandert gemeinsam mit dem verbliebenen Slig nach links, wo Ihr Euch im Abschnitt 13 zusammen auf die Falltür stellt und am Monitor deren Öffnung befiehlt. Mit Abe holt Ihr dann zu guter Letzt die beiden Mudokons ab, schickt sie im Abschnitt 13 durch das Vogelkreisportal in die Freiheit und verlaßt diesen Bereich durch die Tür im Abschnitt 12.

Nachdem Ihr wieder nach unten zum Abschnitt 1 zurückgekehrt seid, schreitet Ihr dort durch die nun offenstehende Tür zum Abschnitt 14, wo Ihr Euch zunächst nach rechts zum Abschnitt 15 begehst und gleich wieder nach links zur Knalltür lauffst, so daß Euch die drei herumalbernden Mudokons dorthin folgen. Verpaßt dann jedem eine Ohrfeige und laßt alle drei dicht an bei der Knalltür warten. Anschließend steigt Ihr hier auf die obere Ebene, rollt ganz auf die linke Seite (links vom Hebel aufstellen), ruft dann „Ihr alle“, sagt noch „Folge mir“, zieht dann den Hebel und wenn die Mudokons die Knalltürzone überschritten haben sofort nochmals den Hebel, damit die Fleeches außen vor bleiben. Danach müßt Ihr geschwind rechts herunterrollen und an den Fleeches vorbei nach rechts zum Abschnitt 15 eilen. Habt Ihr nun Abschnitt 14 erneut betreten, öffnet Ihr das Vogelkreisportal, um die Mudokons zu retten und hastet dann wieder nach rechts, wo ihr schließlich den Hebel betätigt (Elektromauern erscheinen) und dann noch auf die obere Ebene kraxelt, um Euch dort durch die Tür aus dem Staub zu machen. Im Abschnitt 16 angelangt braucht Ihr lediglich das Ventilrad zu drehen, woraufhin Ihr endgültig durch die nächste Tür zum Zentrum zurückkehren dürft.

Zulag 10

Als erstes folgt Ihr hier dem Verlauf bis zum Abschnitt 5, wo Ihr durch die Tür in den Hintergrund von Abschnitt 6 wandert, um dort mittels des Hebels die beiden Elektromauern zu deaktivieren. Anschließend kehrt Ihr zum Abschnitt 5 zurück, hüpfst auf die obere Ebene und stellt den Hebel, worauf ein Slig in Erscheinung tritt. In dessen Rolle geschlüpft werdet Ihr mit diesem nun den gesamten Zulag durchlaufen. Mar-

schiert also nach rechts, durchquert Abschnitt 6 und 7, ballert im Abschnitt 8 alle Sligs nieder, teleportiert Euch im Abschnitt 9 in den Hintergrund von Abschnitt 7 und eröffnet dort sofort das Feuer, um den von rechts kommenden Slig zu erledigen. Danach kehrt Ihr mit Hilfe des Teleporters zum Abschnitt 9 zurück, fahrt mit dem Lift zum Abschnitt 10 hinunter, teleportiert Euch zum Abschnitt 11 und benutzt den hier befindlichen Teleporter, um den Hintergrund von Abschnitt 12 zu erreichen. Von dort knallt Ihr nun nacheinander die drei vorderen Sligs ab (achtet darauf, daß sich der Mudokon nicht in der Schußlinie befindet!), kehrt zum Abschnitt 11 zurück, läuft nun weiter nach links, durchquert Abschnitt 12, hopst im Abschnitt 13 zum Abschnitt 14 herab, teleportiert Euch dort in den Hintergrund von Abschnitt 15 und benutzt dort wieder die zwei vorderen Sligs als Zielscheibe. Sind beide beseitigt, kehrt Ihr zurück zum Abschnitt 14, läuft nach links, holt im Abschnitt 15 mittels des Hebels den Lift runter, begeben Euch mit diesem zum Abschnitt 16 hinauf, wandert dort weiter nach links und teleportiert Euch schließlich wieder in den Hintergrund von Abschnitt 5, wo Ihr noch rechts den Hebel stellen müßt, bevor Ihr endgültig den Löffel abgibt.

Weiter geht es jetzt mit Abe, mit dem Ihr nun immer nach rechts trottet, wobei Ihr unter einigen Bohrern hindurchrollen müßt. Im Abschnitt 9 angekommen holt Ihr dann einen Mudokon ab, läuft wieder nach links und fordert im Abschnitt 8 auch den dortigen Mudokon auf, mitzukommen. Habt Ihr im Abschnitt 7 für Eure beiden Freunde das Vogelkreisportal geöffnet, kehrt Ihr wieder zum Abschnitt 9 zurück, wo Ihr mittels des Hebels den Lift herbeiholt (achtet auf die Bohrer!), um mit diesem langsam hinunterzufahren. Auf der unteren Ebene von Abschnitt 10 angelangt teleportiert Ihr Euch als nächstes zum Abschnitt 11, wandert dort nach links und bringt im Abschnitt 12 den Mudokon (entschuldigt Euch) vorsichtig nach rechts, wo Ihr ihn im Abschnitt 11 wegen des Bohrers sofort auf der linken Seite warten laßt. Geht nun erst einmal alleine nach rechts und laßt dann Euren Freund im richtigen Augenblick nachkommen, so daß Ihr ihn unverseht durch das hiesige Vogelkreisportal entlassen könnt.

Im Anschluß daran schlendert Ihr nach links, rollt im Abschnitt 13 (Bohrer!) hinunter, läuft im Abschnitt 14 nach links und führt von dort den Mudokon nach rechts, um ihn durch das Vogelkreisportal zu schicken. Danach holt Ihr im Abschnitt 15 den Lift herbei, fahrt mit diesem nach oben, geht im Abschnitt 16 nach links und gabelt im Abschnitt 17 die letzten drei Mudokons auf. Zusammen marschiert Ihr dann nach rechts, wo Ihr im Abschnitt 16 Eure Kumpels an den drei Ventilrädern drehen laßt, um die Tür zu aufzumachen. Anschließend bringt Ihr sie mit dem Lift hinunter und dort nach rechts zum Abschnitt 14, um sie ebenfalls durch das Vogelkreisportal springen zu lassen. Sind sämtliche Mudokons dieses Zulags befreit worden, dürft Ihr Euch durch die eben geöffnete Tür von Abschnitt 16 zum Zentrum zurückkehren, wo Euch nun die rechte Tür des Vordergrundes zugänglich gemacht wird (es sei denn, Ihr habt noch nicht alle fünf Zulags durchlaufen). Begeben Euch also mittels der beiden Brunnen dorthin und tretet ein.

Soulstorm Brauerei: Zentrum 3 (22 Mudokons)

Nachdem Ihr hier durch den Brunnen in den Vordergrund gesprungen seid, schaut Ihr Euch zunächst wieder am Geschichtsstein die Übersichtskarte an, bevor ihr dann in den Hintergrund zurückrutscht, um durch die obere linke Tür zum Zulag 11 vorzudringen.

Zulag 11

Zuerst begeben Euch nach rechts und zieht im Abschnitt 2 den Hebel, um von einem Flugslig Besitz zu ergreifen, mit dem Ihr alle restlichen Abschnitte durchfliegt, um einige Aktionen auszuführen (sollte der Flugslig zu früh sterben, besorgt Ihr Euch einfach einen neuen). Schwirrt also nach rechts, betätigt im Abschnitt 3 zweimal den Hebel (Lift muß herabgefahren werden), fliegt runter zum Abschnitt 4, bombardiert dort sofort den anderen Flugslig und wirft im Abschnitt 5 im Vorbeiflug eine Bombe nach rechts, um den dortigen Slig zu vernichten (eventuell mehrmals versuchen). Danach geht es über Abschnitt 6 zum Abschnitt 7 hinunter, von wo an Ihr nun wegen der schießwütigen Sligs aufpassen müßt. Schwirrt jetzt weiter nach

rechts, löscht in den Abschnitten 8 und 9 insgesamt drei Sligs aus und begeben Euch nach oben, um im Abschnitt 10 mit einem weiteren Flugslig zusammenzustoßen. Sind beide zerfetzt worden, holt Ihr mit Abe einen frischen Flugslig aus seiner Brutstätte und fliegt mit diesem erneut bis Abschnitt 10, um dort den Hebel lediglich ein einziges Mal zu ziehen (der Lift müßte sich dann auf der unteren Ebene von Abschnitt 9 befinden). Habt Ihr den Flugslig anschließend wieder zerplatzen lassen, übernehmt Ihr die Kontrolle eines weiteren Flugsligs, um mittels des Hebels im Abschnitt 3 den Lift wieder hochzuholen, bevor Ihr dann endgültig mit Abe weitermacht.

Seid Ihr also wieder in die Rolle von Abe geschlüpft, wandert Ihr nun nach rechts und grüßt im Abschnitt 3 den hinteren Mudokon-Schamanen, um auf diese Weise einen Heilring zu erhalten. Fahrt dann mit dem Lift zum Abschnitt 4 hinab, macht dort die beiden kranken Mudokons gesund und kehrt zum Mudokon-Schamanen zurück, so daß Ihr mittels eines neuen Heilringes auch die zwei Mudokons im Abschnitt 5 heilen könnt. Anschließend holt Ihr Euch ein letztes Mal einen Heilring, laßt die beiden Mudokons im Abschnitt 6 genesen und holt dann die vier über Euch befindlichen Mudokons ab, um sie alle zum Abschnitt 6 zu bringen. Von dort führt Ihr nun Eure sechs Freunde zum Abschnitt 7 hinunter, wo Ihr Euch wegen des Sligs erst einmal auf der linken Seite verschanzt. Fordert dann alle auf, zu folgen, wartet bis der Slig nach rechts läuft und rennt dann wie der Teufel ununterbrochen nach rechts, um heil im Abschnitt 9 auf der Liftplattform zu landen. Haben es alle sechs Mudokons bis dorthin geschafft, fahrt Ihr gemeinsam mit dem Lift nach oben und marschiert im Abschnitt 10 schließlich nach rechts, wo Ihr sogleich das Vogelkreisportal aktiviert, damit Eure Kumpels die Flucht ergreifen können. Habt Ihr dann noch mit Hilfe des Ventilrades den Ausgang geöffnet, schreitet Ihr durch diesen zum Zentrum zurück.

Zulag 12

Habt Ihr Zulag 12 erreicht, begeben Ihr Euch an den Greeters vorbei nach links und klettert im Abschnitt 2 zum Soulstorm-Brew-Automat hinauf. Dieser enthält vier Getränke, die Ihr Euch genau einteilen müßt (verschwendet also nichts davon!). Die ersten beiden Brühen benutzt Ihr nun dazu, mittels von explosiven Furzen die Sicherheitskugeln (auf keinen Fall die Sligs!) in den Abschnitten 3 und 4 zu vernichten. Ist es vollbracht, kullert ihr vorsichtig durch die Röhre nach links, bewegt Euch im Schatten von Abschnitt 3 stückchenweise weiter und klettert hinter dem Rücken des Sligs auf die obere Ebene, von wo aus Ihr den Slig durch zweimaliges Chanten zerplatzen laßt. Danach verfährt Ihr im Abschnitt 4 mit dem anderen Slig genauso (zerplatzen lassen), holt Euch die dritte Brühe aus dem Automat und kraxelt dann im Abschnitt 4 zu dem Ventilrad rüber.

Nachdem Ihr dieses gedreht habt, hopst Ihr als nächstes durch die rechte Falltür zum Abschnitt 6 herunter, wo sich drei Slogs aufhalten. Unten gelandet (verändert nicht Eure Position) dreht Ihr Euch um, macht einen einfachen Sprung nach links (erster Slog hüpfte herab) und zieht Euch an der Kante hinauf. Anschließend macht ihr einen Schritt nach links, springt an die nächste Kante (zweiter Slog hüpfte herab) und zieht Euch abermals rasch wieder hoch. Sind alle drei Slogs auf der unteren Ebene, laßt Ihr Euch vom Brunnen zum Abschnitt 5 hochschleudern, grüßt dort den Mudokon-Schamanen (Ihr erhaltet einen Heilring) und begeben Euch mittels des nächsten Brunnens zum Abschnitt 4 zurück.

Weiter geht es jetzt durch die rechte Falltür wieder nach unten zum Abschnitt 6, wo Ihr einen Furz nach rechts lenkt, um das Leben des schlafenden Sligs im Abschnitt 7 zu beenden. Danach geht Ihr selbst nach rechts, übernehmt die Kontrolle des unteren Sligs, wiederholt mit diesem beim Monitor die Parole („Blödsinn“, „Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“ und „Lachen“) und knallt dann die drei von links kommenden Slogs nieder. Anschließend wechselt Ihr wieder zu Abe, kehrt erneut zum Soulstorm-Brew-Automat zurück, führt Euch die vierte und damit letzte Brühe zu und schickt von Abschnitt 7 oder 8 aus einen Furz nach rechts, so daß Ihr auch den letzten Slig im Abschnitt 9 noch in die Luft jagen könnt. Ist es vollbracht, kraxelt Ihr im Abschnitt 9 auf die obere Ebene, dreht dort das Ventilrad und heilt dann Eure beiden Kumpels, um sie hinterher ganz nach links zu bringen. Im Abschnitt 6 angekommen

öffnet Ihr dann das Vogelkreisportal, worauf die beiden Mudokons durch dieses von hier verschwinden. Zu guter Letzt kehrt Ihr zum Ausgangspunkt (Abschnitt 1) zurück, wo ihr behutsam an den Greeters vorbei auf die linke obere Ebene klettert, um Euch durch die Tür zum Zentrum zurückzubeben.

Zulag 13

Nachdem ihr im Abschnitt 1 den Hebel gezogen habt (fünf Mudokons fallen herab), kraxelt Ihr rechts herunter, worauf Ihr die obere Ebene von Abschnitt 2 erreicht. Unterhalb von Euch befinden sich nun die fünf Mudokons, die wegen des Lachgases ständig herumalbern und Euch die ganze Zeit folgen werden. Geht also weiter nach rechts zum Abschnitt 3, überspringt dort den ersten Bodenschalter, stellt Euch auf den zweiten und dann noch auf den dritten, so daß Eure Freunde sich ebenfalls zur rechten Seite begeben können. Danach überspringt Ihr im Abschnitt 4 alle drei Schalter (klappt eventuell nicht auf Anhieb), marschiert zum Abschnitt 5, hopst dort über den ersten Schalter an die Knalltür, ruft „Folge mir“ (einer von den unteren Mudokons muß sich auf den Schalter stellen), hüpf über den zweiten Bodenschalter nach rechts, ruft abermals „Folge mir“, stellt Euch dann auf den zweiten Schalter (rechte Knalltür wird gesenkt) und anschließend links neben dem dritten Schalter auf, wo Ihr wieder „Folge mir“ ruft. Befinden sich nun alle Mudokons rechts von der rechten Knalltürzone (also genau unter Euch), könnt Ihr endlich Euren Weg nach rechts fortsetzen.

Im Abschnitt 6 stellt Ihr Euch jeweils auf einen Bodenschalter und sorgt dafür, daß auch auf der unteren Ebene sich alle Mudokons auf den Bodenschalter stellen, bevor Ihr zum nächsten Schalter wandert. Danach geht es zum Abschnitt 7, wo Ihr Euch (und unten die Mudokons) wieder erst auf den ersten Schalter stellt, dann auf den dritten Bodenschalter, die Mudokons nach rechts bis an die Knalltür kommen laßt und dann einfach nach rechts zum Abschnitt 8 marschiert. Dort begeben Ihr Euch dann zur unteren Ebene, spaziert wieder nach links und stellt Euch im Abschnitt 7 auf den nächsten Bodenschalter, so daß Eure Kumpels ebenfalls zur rechten Seite gelangen können. Zusammen trottet Ihr anschließend nach rechts, gebt im Abschnitt 8 jedem einzelnen eine Ohrfeige und fahrt dann gemeinsam mit dem Lift zur oberen Ebene von Abschnitt 9, wo ihr alle fünf Mudokons gleichzeitig durch das dort befindliche Shrykull-Vogelkreisportal schickt (Ihr erhaltet somit die Macht des Shrykulls).

Als nächstes dreht Ihr hier das Ventilrad (geht nicht durch die Tür!), fahrt mit dem Lift wieder nach unten zum Abschnitt 8 und lauft nun auf der unteren Ebene ganz nach links zum Abschnitt 2 zurück. Dort angekommen laßt Ihr Euch dann mit Hilfe des Brunnens zum Abschnitt 11 hochschleudern, marschiert weiter nach rechts und benutzt im Abschnitt 12 schließlich die Macht des Shrykulls, um sämtliche Landminen zu beseitigen. Ist der Weg frei, schreitet Ihr durch die hiesige Tür zum Abschnitt 13 (Slig!), hängt Euch dort in den Schatten und schleicht hinter dem Rücken des Sligs nach rechts, um Euch im Abschnitt 14 ebenfalls in den Schatten zu begeben. Sowie der Slig wieder nach links zurückkehrt, schleicht Ihr gleich weiter nach rechts (Slig kommt entgegen), versteckt Euch im Abschnitt 15 sofort im Schatten, grüßt von dort den hinteren Mudokon-Schamanen (Ihr erhaltet einen Heilring) und begeben Euch dann in den rechten Schatten. Wenn nun alle drei Sligs nach links blicken, rennt Ihr schließlich geschwind nach rechts, durchquert Abschnitt 16 und hopst im Abschnitt 17 auf die obere Ebene.

Im Anschluß daran lauft Ihr nun auf der oberen Ebene nach links, zieht im Abschnitt 16 den Hebel und schlüpf sogleich in die Rolle des eben erschienenen Glukkons. Mit diesem macht Ihr dann den Slig zu Eurem Untertan und marschiert gemeinsam nach links, um die anderen drei Sligs erschießen zu lassen. Anschließend gebt Ihr im Abschnitt 14 beim Monitor Eure Befehle, so daß die drei Mudokons herabgelassen werden. Habt Ihr dann den Slig noch einmal zu Euch gerufen, wandert Ihr weiter nach links und hopst im Abschnitt 13 über die Lücke, damit der Slig sich in den Abgrund stürzt. Hat es geklappt, wechselt Ihr wieder zu Abe, mit dem es dann ebenfalls zum Abschnitt 14 geht. Dort heilt Ihr jetzt Eure drei Freunde und

bringt sie hinterher nach rechts, um sie im Abschnitt 17 durch das Vogelkreisportal zu schicken, woraufhin Ihr Euch durch die Tür aus dem Staub machen könnt.

Zulag 14

Seid Ihr dem Verlauf bis zum Abschnitt 4 gefolgt, springt Ihr mit Anlauf von der Kante über die große Lücke und begeben Euch im Abschnitt 5 zur oberen Ebene. Dort stellt Ihr nun den Hebel (Slig erscheint) und hüpf, wenn der Slig nach links gelaufen ist, wieder herunter, um schnell nach rechts zu rasen, im Abschnitt 4 die Lücke zu überspringen und Euch im Abschnitt 3 erst einmal in Sicherheit zu bringen. Danach schleicht Ihr nach links zurück und steigt im Abschnitt 4 rasch auf die obere Ebene, bevor Euch der Slig erwischt. Habt Ihr es geschafft, übernehmt Ihr die Kontrolle des Sligs, um mit diesem ein paar Aktionen durchzuführen. Marschier also nach links, erwidert am Monitor die Parole („Mehr Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“, „Mehr Blödsinn“, „Blödsinn“ und „Lachen“) und fahrt dann mit dem Lift zum Abschnitt 7 hinunter.

Unten angekommen hopst Ihr als nächstes zur unteren Ebene, knallt den dort patrouillierenden Slig ab, wandert weiter nach links zum Abschnitt 8, schießt auch dort einen Slig über den Haufen und läuft dann noch zum Abschnitt 10, wo Ihr wegen des Mudokons sofort den Slig mit nur einem Schuß erledigt. Habt Ihr alles richtig gemacht, wechselt ihr wieder zu Abe, mit dem Ihr nun nach links geht, um im Abschnitt 5 mittels des unteren Ventilrades den Lift heraufzuholen. Anschließend fahrt Ihr hinunter, spaziert von Abschnitt 7 aus immer nach links und steigt im Abschnitt 10 auf die obere Ebene, um dort mit Hilfe des Ventilrades einen Glukkön herauszulocken. Habt Ihr von diesem Besitz ergriffen, gebt Ihr beim hiesigen Monitor erst einmal Befehl, die Knalltür zu senken und den Lift hochzufahren. Danach tippelt Ihr nach rechts bis zum Abschnitt 8, wo Ihr am Monitor Order gebt, die Falltüren zu öffnen, so daß die beiden Mudokons zur unteren Ebene herabfallen. Im Abschnitt 7 ruft Ihr schließlich „Hilfe“ und macht Euch den aufgetauchten Slig zum Untertan.

Weiter geht es nun zusammen mit dem Slig wieder zum Abschnitt 10 zurück, wo Ihr Euren Diener dazu bringt, Euch mit dem Lift hinunterzufahren. Im Abschnitt 12 eingetroffen, wandert Ihr gemeinsam nach rechts, begeben Euch im Abschnitt 13 wegen der Mudokons zur rechten Seite und laßt dort den anderen Slig erschießen, sobald er von rechts kommt. Seid Ihr im Abschnitt 14 dann zur unteren Ebene gehopst, gebt Ihr beim Monitor Anweisungen, die Knalltür zu beseitigen und betretet noch rechts Abschnitt 15, um den letzten Slig plattmachen zu lassen. Da der hier befindliche Monitor defekt ist, schlüpf Ihr schließlich wieder in die Rolle von Abe.

Nun holt Ihr im Abschnitt 8 die beiden Mudokons ab, führt sie zum Abschnitt 10, dreht dort das untere Ventilrad und bringt dann mit Hilfe des Liftes alle drei Mudokons nach unten. Schlendert im Abschnitt 12 dann gemeinsam nach rechts, laßt im Abschnitt 13 durch zweimaliges Chanten den Slig zerplatzen und setzt Euren Weg mit allen Mudokons fort. Habt Ihr im Abschnitt 14 auch noch den sechsten Mudokon aufgebelt, lauft Ihr auf der unteren Ebene wieder ganz nach links, um im Abschnitt 12 drei von Euren Freunden die Räder drehen zu lassen. Wurde die Ausgangstür geöffnet, bringt Ihr anschließend alle Mudokons wieder nach rechts, wo Ihr sie am Ende im Abschnitt 15 durch das Vogelkreisportal in die Freiheit entlaßt. Zu guter Letzt begeben Ihr Euch erneut zum Abschnitt 12, um durch die Tür endlich von hier zu verduften.

Zulag 15

Sowie Ihr im Zentrum durch die linke Tür des Vordergrundes geschritten seid, erreicht Ihr Zulag 15, wo ihr als erstes immer nach rechts rollt, um im Abschnitt 4 auf die obere Ebene zu steigen und den Geschichtsstein zu lesen. Danach geht Ihr durch die Tür zum Abschnitt 5 (kurze Zwischensequenz erfolgt) und rollt durch die oberen beiden Röhren zum Ventilrad. Nun ist es wieder soweit. Alle Aktionen dieses Zulags gilt es nämlich innerhalb von nur 4 Minuten zu bewältigen. Das heißt, daß Ihr schnell, zügig, konzentriert und fehlerfrei handeln müßt (Übung macht den Meister!).

Dreht also das Ventilrad (Countdown beginnt!), rollt sofort durch die obere Röhre nach links (Bohrer!), durch die untere Röhre nach rechts (Bohrer!) und eilt so schnell es geht zur Tür hinaus. Im Abschnitt 6 dreht Ihr dann ein weiteres Rad, flitzt durch die nächste Tür, rollt im Hintergrund von Abschnitt 4 nach rechts, durchquert schleunigst Abschnitt 7 (Flugslig!), kullert am Ende von Abschnitt 8 durch die Röhre zur unteren Ebene herab und schreitet dort unverzüglich durch die Tür in den Vordergrund (Bohrkopf kommt von rechts!), wo Ihr sofort nach links marschiert.

Im Abschnitt 7 entschärft Ihr als nächstes nacheinander alle drei Landminen, entschuldigt Euch schnell beim ersten Mudokon, laßt ihn am Ventilrad warten, rollt rasch wieder zum rechten Rad, ruft „An die Arbeit“ und dreht gleichzeitig die Ventilträder, um die Maschinen zu stoppen. Anschließend bringt Ihr den Mudokon nach rechts, fährt zusammen von Abschnitt 8 mit dem Lift hinunter und führt im Abschnitt 9 den Mudokon Schritt für Schritt (Absturzgefahr!) über die einzelnen Liftplattformen zum rechten Lift, um mit diesem zum Abschnitt 10 herabzufahren. Habt Ihr es geschafft, dreht Ihr gemeinsam an den beiden Ventilträdern, geht alleine durch die Tür in den Hintergrund (Flugslig!) und spurtet dort augenblicklich nach links. Auf der linken Seite von Abschnitt 11 angelangt schreitet Ihr durch die Tür geschwind wieder in den Vordergrund, eilt unter dem Bohrer hindurch nach rechts zum Abschnitt 10, dreht dort das Rad, führt den Mudokon nach links, laßt ihn vor den Bohrern warten, begeben Euch zur linken Seite und manövriert Euren Freund mit den Befehlen „Folge mir“ und „Warte“ Schritt für Schritt (oder auch mit einem Mal) unter den drei Bohrern hindurch.

Habt Ihr Euch gemeinsam nach links zum Abschnitt 12 begeben, führt Ihr den Mudokon über die vorübergehend geschlossene Falltür zum Ventilrad (laßt ihn dort warten), klettert selbst auf die rechte obere Ebene zum anderen Ventilrad und dreht gleichzeitig an den Rädern, um den Lift zu holen und den zweiten Mudokon herabfallen zu lassen. Danach entschuldigt Ihr Euch beim zweiten Mudokon, bringt beide Kumpel zum Lift und fährt nun zu dritt nach oben. Im Abschnitt 13 eingetroffen führt Ihr Eure Freunde zu den unteren zwei Ventilträdern, steigt selbst rasch zum oberen Rad hinauf und dreht gleichzeitig an allen drei Rädern, um einen weiteren Lift herbeizuschaffen. Während der Lift nach unten fährt, müßt Ihr schon die zwei Mudokons nach rechts bringen, bevor der Bohrer sie erwischt. Seid Ihr dann mit dem Lift hochgefahren, öffnet Ihr im Abschnitt 4 augenblicklich das Shrykull-Vogelkreisportal, um alle beide Mudokons zur gleichen Zeit zu retten.

Mit der somit erworbenen Macht des Shrykulls rollt Ihr als nächstes nach links, durchquert Abschnitt 3 und richtet Euch im Abschnitt 2 sogleich auf, um mittels der Macht alle Minen und Flugsligs zu vernichten. Ist die Luft rein, hastet Ihr dann noch auf der oberen Ebene nach links und dreht das Ventilrad, worauf Ihr durch die Falltüren zum Abschnitt 15 herabstürzt. Unten gelandet fangt Ihr schließlich sofort zu chanten an, um hier zwei Vogelkreisportale zu aktivieren. Ist den letzten vier im Hintergrund befindlichen Mudokons die Flucht gelungen, springt Ihr als letztes ebenfalls geschwind durch Euer Fluchtportal, worauf Ihr Euch entspannt zurücklehnen dürft, um die Endsequenz zu genießen.