

# Die Komplettlösung zu Queen the Eye

## Arena

Der erste Abschnitt beginnt vor einer Art Tor. Nachdem ihr hier die ersten Gegner besiegt habt, folgt dem Weg nach unten und geht immer an der Mauer entlang, bis ihr vor einer Treppe landet. Steigt diese Treppe noch nicht hinauf, sondern geht an dieser vorbei, bis vor die nächste Wand. Biegt dort nach rechts und geht weiter an der Wand entlang. Ihr landet in einem neuen Abschnitt, wo ihr weitere Feinde töten müßt. Ganz am Ende dieses Abschnittes liegt auf dem Boden vor einem Zaun ein **Messer**. Rechts an der Wand, ebenfalls direkt neben dem Zaun befindet sich ein Knopf, dessen Betätigung eine Tür in einem anderen Bereich öffnet.

Habt ihr den Knopf betätigt, kehrt zurück zur Treppe und steigt diese jetzt nach oben. Ihr landet so in einer Art Labyrinth. Hier folgt ihr nun dem ersten schmalen Gang nach oben (Mitte. Auf dem Weg findet ihr auf dem Boden liegend eine **Pistole**), bis ihr schließlich das Labyrinth wieder verläßt und in einem großen Raum landet. Folgt diesem Raum nach unten und links und entdeckt auf dem Boden ein **Daikatana** (Schwert). Umgeht nun weiterhin den Turm inmitten dieses Raumes und findet auf dessen Rückseite eine grüne Plattform, die ihr betretet. So werdet ihr auf die Spitze des Turmes teleportiert, wo euch bereits der nächste Gegner erwartet. Habt ihr diesen

gekillt, findet auf dem Boden liegend eine **Bazooka** und ein paar **Patronen**.

Betretet sodann den Teleporter, landet wiederum auf dem Boden und geht nach links. Ihr findet so ein paar Stufen, die ihr nach oben steigt. Folgt der Balustrade bis zum Ende und biegt dann ein in den rechten Gang. In diesem befinden sich ein paar Fallbeile, die ihr im richtigen Augenblick durchqueren müßt. Habt ihr dies geschafft, erwartet euch am Ende des Ganges auf einem Tisch liegend ein Objekt namens **Chakta**.

Mit diesem Gegenstand im Gepäck geht es nun zurück ins Labyrinth. Kehrt dort zurück zu der Treppe, die nach unten führt und entdeckt nun oberhalb des eben durchquerten Ganges einen weiteren Gang, der nach links führt - folgt diesem. Am Ende dieses Ganges stoßt ihr auf eine kleine Kammer, in deren Mitte sich ein Tisch mit dem ersten von insgesamt sechs **Magnetiten** befindet. Habt ihr euch diesen angeeignet, kehrt zurück zum Startpunkt des Labyrinthes und nehmt nun den Weg, der nach rechts oben führt.

Am Ende stoßt ihr auf eine weitere Treppe, die auf eine Brücke führt. Betretet diese Brücke und springt über das Loch in der Brücke (mit Anlauf). Auf der anderen Seite solltet ihr nun eure Bazooka zücken und nach links gehen. Sogleich eröffnet ein Raketenwerfer das Feuer auf euch - zerschießt diesen mit Hilfe der Bazooka, um eine Treppe freizulegen (auf der anderen Seite dieser Balustrade liegt Munition).

Nun müßt ihr schnell handeln, da euch am Fuße der Treppe weitere Raketenwerfer erwarten. Rennt also die Treppe hinunter und durchquert den unten befindlichen Raum schnell auf die andere Seite, ohne getroffen zu werden. Habt ihr zu einem früheren Zeitpunkt den Knopf betätigt, findet ihr nun einen

offenen Durchgang, den ihr durchquert. Dahinter erwartet euch ein weiterer Raketenwerfer - rennt also schnell nach vorne, um das Geländer herum und die Stufen hinab in einen größeren Raum.

Erschießt dort die Feinde und geht bis zum anderen Ende durch. Habt ihr alles getötet, könnt ihr euch nun von einem Podest den zweiten **Magnetit** nehmen (beachtet, daß sich die Magnetiten nur aufnehmen lassen, wenn die Feinde getötet wurden - vorher erhältet ihr einen Stromschlag). Auf der

linken Seite des Raumes (hinterer Teil) befindet sich an einer Säule ein Knopf, dessen Betätigung eine Tür auf der anderen Seite des Raumes öffnet. Betätigt also den Schalter und durchquert danach die offene Tür. Steigt die dahinter liegende Treppe nach oben und findet euch in einem großen Raum wieder. Killt hier zwei weitere Feinde (Ninjas. Einer der beiden verwandelt sich nach einer kurzen Zeit in einen Geist und ist unverwundbar. Nach einer kurzen Zeitspanne verwandelt er sich jedoch wieder zurück und kann dann getötet werden) und holt euch dann von einem Podest den dritten **Magnetiten**.

Habt ihr euch diesen gekrallt, folgt dem Raum ganz nach links und entdeckt an der hinteren Wand einen Knopf dessen Betätigung eine Tür in diesem Raum öffnet (links neben dem Knopf liegt auf einer Kiste ein **Gewehr**). Sucht nun die Stufen in diesem Raum auf und steigt diese nach oben (beachtet auf dem Weg dorthin das große blaue Tor, das ihr zu einem späteren Zeitpunkt nochmals aufsuchen müßt). Folgt der Balustrade bis ganz zum Ende und durchquert am Ende die eben geöffnete Tür.

Springt von der dahinter liegenden Brücke nach unten (in den oberen Teil), geht hoch und findet euch in einem Raum mit einem langen Käfig in der Mitte wieder. Rechts neben diesem Käfig nähert ihr euch dem an der Wand hängenden Käfig, in dem sich ein Insekt befindet. Bei Annäherung öffnet sich dieser

Käfig und das Insekt wird freigelassen. Tötet das Biest und entnehmt dem Käfig dann den 4. **Magnetiten** (sucht ihr hier den Boden ab, findet ihr eine Waffe namens **Jo** - Holzstab). Auf der anderen Seite des großen Käfigs befindet sich an der Wand ein Knopf, dessen Betätigung ein Magnetfeld in einem anderen Abschnitt deaktiviert.

Dreht euch nach getaner Arbeit um und geht unter der Brücke hindurch in den anderen Teil des Raumes. Beeilt euch auch hier ein wenig, da von den Wänden aus Raketenwerfer auf euch schießen. In der hinteren linken Ecke entdeckt ihr schließlich einen großen Hebel, dessen Betätigung eine weitere Tür

öffnet. Kehrt danach zurück in den vorigen Teil des Raumes und wendet euch dort der rechten Seite zu. Ihr bemerkt einen schmalen Gang, der weiter nach oben führt. Folgt diesem Gang und beachtet dabei die Feuerbälle, die links und rechts aus der Wand schießen. Durchquert den Gang im richtigen Augenblick und achtet am Ende des Ganges auf den Raketenwerfer, der auf euch feuert (auf dem Boden unterhalb des Raketenwerfers liegt ein **Schrotgewehr**). Auf der linken Seite befindet sich in der Wand ein Durchgang, den ihr aufsuchen müßt.

Steigt dahinter die Treppe hinunter und betätigt den Knopf an der rechten Wand, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Geht danach weiter nach unten und findet euch in einem riesigen Areal wieder. Geht auch hier weiter nach unten und überquert die Brücke. Auf der anderen Seite trifft ihr auf ein Skelett, das gekillt werden muß. Ist euch dies gelungen, entnehmt dem hier befindlichen Sockel den 5. **Magnetiten**. Steigt dann die Treppe links nach oben und folgt dem nächsten Gang bis zum Ende. Findet hier einen Hebel, dessen Betätigung eine Tür im oberen Bereich öffnet.

Über die kleine Treppe steigt ihr nun in den oberen Teil des Raumes, in dem euch ein Cyborg gegenübertritt. Diesen müßt ihr töten (dadurch wird das blaue Portal aktiviert) - am besten mit der Bazooka und ein paar Raketen. Habt ihr den Gegner besiegt, umgeht das große Gebilde (Raumschiff) in der Mitte der Anhöhe und findet am anderen Ende ein paar Stufen, denen ihr nach oben folgt. Durchquert sodann die eben geöffnete Tür nach oben (beachtet den abgebrochenen Steg, der nach rechts führt - dieser muß später nochmals aufgesucht werden), um erneut in dem großen Raum mit dem blauen Portal zu landen. Steigt in dieses hinein (linke Seite), um an eine andere Stelle teleportiert zu werden. Folgt dort dem Gang bis vor eine Art Brücke, die ihr nach oben steigt. Folgt nun dem einzigen möglichen Weg über die in der Luft schwebenden Pfade (überspringt dabei die Löcher und die runden Plattformen), bis ihr vor der blau schimmernden Säule landet. Hier schließlich findet ihr auf einem Podest den sechsten und letzten **Magnetiten**. Umgeht sodann die blaue Säule, bis ihr an einer Seite einen Knopf mit einem Pluszeichen darauf findet - betätigt diesen Knopf und aktiviert somit ein paar Plattformen.

Springt nach getaner Arbeit von einer beliebigen Stelle des Raumschiffes nach unten und findet euch auf der Anhöhe wieder, wo ihr vorher den Cyborg gekillt habt. Sucht hier wiederum die Treppe auf, die nach oben führt und nähert euch im oberen Abschnitt dem kaputten Stegstück auf der rechten Seite. Betretet dieses und findet euch vor einem kleinen Abschnitt mit drei Plattformen wieder. Über diese drei Plattformen müßt ihr nun

hintereinander springen, um schließlich auf ein kleines Felsstück zu gelangen (springt ohne Anlauf und nehmt euch vor den von Zeit zu Zeit erscheinenden weißen Kreisen in Acht, die euch Lebenspunkte abziehen). Dort trefft ihr auf Tycho, der euch ein paar Worte erzählt und anschließend stirbt. Nehmt hier den **Chakti** vom Boden auf und springt über die Plattformen zurück zu dem Gang.

Es geht nun durch die rechte Tür zurück in den Raum mit dem blauen Portal. Dort weiter über die Balustrade nach rechts und durch die zweite offene Tür hinein in den runden Raum. Überquert die Brücke und nähert euch dem von Stufen umgebenen Gebilde in der Mitte des Raumes. Rings um dieses Gebilde herum befinden sich insgesamt sechs Fässer, in die ihr nun nacheinander alle sechs Magnetiten stecken müßt. Dadurch wird eine schwarze Plattform auf dem Gebilde aktiviert (dies klappt nur, wenn ihr euch außerdem im Besitz des Chakti und des Chakta befindet), die ihr nun über eine der Treppen betreten müßt. So werdet ihr mit Hilfe eines Fahrstuhles nach oben gefahren, wo ihr auf den letzten Gegner dieses Levels trefft. Habt ihr den Feind besiegt, nähert euch der Mitte dieser Plattform und legt dort den *Chakti* ab, um das Level erfolgreich zu beenden.

### **Fundorte:**

#### **Erste Hilfe**

- Im Raum, der vom Startpunkt aus in das Skelettgebiet führt
- Neben der Treppe, die vom Skelettgebiet ins Cyborggebiet führt
- Im Cyborggebiet
- Auf der linken Seite des Insektenraumes (neben einer Kiste)
- Im Säulenraum

#### **Pistolenmunition**

- An den Treppen zum Labyrinth
- Im Bereich hinter der Brücke mit Loch - beim Raketenwerfer
- Beim Magnetfeld vor dem Sumpfbereich

## **Schrotflintenmunition**

- Auf dem Turm
- Neben dem Gewehr im Ninjaraum
- Neben dem Magnetit im Ninjaraum
- Im Coborgbereich

## **Raketen**

- Im Zentrum des Labyrinths (beim Magnetit)
- Neben der Treppe, die zum Cyborgbereich führt
- Inmitten des Cyborgbereichs

## **The Works**

Dieser Abschnitt beginnt auf einem Platz. Nähert euch hier den drei Personen und helft dem Typen mit der gelben Hose (bringt diesen nicht um), indem ihr dessen Peiniger umhaut. Nachdem ihr dies geschafft habt, überreicht euch Keppler zum Dank einen alten **Speicherstein**. Beachtet ferner, daß der Narr während des Kampfes die Flucht ergriffen hat. Folgt also dem Narr vor den Ballsaal und findet auf der Brücke zu eben diesem Gebäude einen kleinen **Spiegel** auf dem Boden liegen - nehmt dieses Objekt an euch - betretet dieses Haus nicht!

Wendet euch stattdessen dem Gebäude zu, über dem das Wort 'Museum' steht. Steht ihr auf der Brücke zu eben diesem Museum, solltet ihr den Spiegel benutzen und euch mit diesem in der Hand dem Museum nähern. Dadurch werden die Strahlen reflektiert, die aus dem Kopf geschossen kommen - ferner öffnet sich nach einiger Zeit die Tür und ihr könnt das Haus betreten.

Im Innern solltet ihr gleich die Wand auf der rechten Seite aufsuchen. Dort findet ihr nämlich auf dem Boden liegend eine **Filmrolle**, die ihr aufnehmen müßt. Mit dieser Filmrolle im Gepäck geht es jetzt auf die andere Seite des Museums, wo ihr einen Filmprojektor vorfinden solltet.

In eben diesen Projektor setzt ihr nun die Filmrolle ein, woraufhin zwei Puppen zum Leben erwachen und euch angreifen. Tötet die beiden Biester und findet im Rücken einer der Puppen steckend einen **Schlüssel**, den ihr natürlich an euch nehmt. Benutzt ihr nun diesen Schlüssel ebenfalls mit dem Filmprojektor, wird ein Video abgespielt, dessen Ende (Einstellung der Uhr) ihr euch genau ansehen solltet.

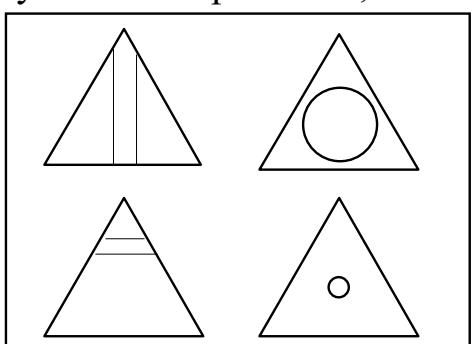
Steigt nun die Treppe nach oben (links oder rechts) und bemerkt auf dem ersten Treppenabsatz links und rechts jeweils einen Hebel. Mit Hilfe dieser beiden Hebel läßt sich die große Uhr verstellen (dazu muß der jeweilige Hebel lang gedrückt werden). Stellt die Uhr nun also mit Hilfe der beiden Hebel auf die im Video gesehene Zeit ein (17 Minuten vor 4) und die Tür hinter der Uhr müßte sich öffnen (ist dies nicht der Fall, verschiebt die Zeiger noch ein wenig). Durchquert diese und findet euch in der Bücherei wieder.

Durchquert diese sogleich auf die andere Seite (nehmt euch vor den auftauchenden Fledermäusen in Acht, diese sind unbesiegbar) und findet dort auf einem Podest liegend ein **Juwel**. Kehrt nun zurück in den großen Abschnitt der Bücherei und bemerkt, daß euch plötzlich ein Monster (Sentinel)

gegenübertritt (nachdem das Juwel aufgenommen wurde). Tötet dieses, auf daß sich die Tür ins Museum wieder öffnet. Bevor ihr die Bücherei verlaßt, solltet ihr jedoch zuerst noch die linke und rechte Seite des großen Abschnittes aufsuchen. Dort hängen nämlich an der Wand, genau neben den Stufen, einmal ein **Krummsäbel** und auf der anderen Seite eine **Sense** - beides ist mitzunehmen.

Nun könnt ihr das Museum wieder verlassen und zurück auf den Platz kehren. Dort sucht ihr nun die Brücke auf, die von zwei Lampen umsäumt wird. Durchquert ihr die beiden Lampen, werdet ihr von einem Elektrostoß durchschüttelt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, durchquert ihr ein weiteres Mal die Lampen und überquert die Brücke (von nun an ist die Elektrizität ausgeschaltet).

Auf der anderen Seite findet ihr euch vor einer verschlossenen Steintür wieder. Bemerkt im Rahmen dieser Tür vier Symbole, die sich mit Hilfe der Hebel links und rechts der Tür verändern lassen. Beachtet nun unsere Zeichnung und verstellt die vier Symbole entsprechend, woraufhin sich die Tür öffnen sollte:



Tretet in das schwarze Licht und landet so im Arbeitszimmer des Professors. Nähert euch dem Mann und zeigt ihm zuerst das Juwel, um ein kurzes Video verfolgen zu können. Danach solltet ihr dem Mann den alten Speicherstein überreichen, woraufhin ihr im Austausch einen **neuen Speicherstein** erhaltet.

Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt ihr diesen Bereich wieder verlassen, indem ihr auf den erhöhten Teleporter inmitten des Raumes steigt. Sucht im Freien erneut den Platz auf und nähert euch Keppler (Mann mir gelber Hose), dem ihr nun den neuen Speicherstein übergebt. Ist dies erledigt, könnt ihr das große Glashaus betreten, das sich als Gewächshaus entpuppt - achtet im Innern auf die großen Pflanzen, die nach euch schnappen. Im Innern des

Gewächshauses geht ihr nach unten (bemerkt das komische Teil inmitten des Gebäudes, daß aussieht wie ein Kamin), dann nach oben und nach rechts. So landet ihr im hinteren Teil des Hauses. Umgeht den mittleren Pflanzenkasten nach rechts oder links und nähert euch im hinteren Teil der großen Tarotkarte auf dem Boden (nehmt euch auch hier wieder vor der Pflanze in Acht). Bemerkt das Loch in der Tarotkarte und steckt in eben dieses die Sense aus der Bücherei. Die Karte fährt kurz hinab und erscheint wieder. Diesmal liegt auf der Karte eine **Schriftrolle**, die ihr natürlich mitnehmt. Kehrt nun zurück in den mittleren Teil des Gebäudes (Kamin) und nehmt von dort aus den Weg nach unten. Vor der Treppe stehend umgeht ihr diese nach links oder rechts und findet so im hinteren Bereich eine Frau, der ihr die eben gefundene Schriftrolle im Austausch gegen einen **Mondstein** überläßt.

Nachdem auch dies erledigt wäre, kehrt ihr zurück auf den Platz, nähert euch Keppler und bemerkt genau neben ihm eine Säule mit der Ziffer I. Auf eben diese Säule setzt ihr den Mondstein und hört daraufhin ein seltsames Geräusch. Überquert nun nochmals die Brücke mit den beiden Lampen, die zum Arbeitsbereich des Professors führt und wendet euch, vor der verschlossenen Tür stehend, nach rechts.

So entdeckt ihr eine Treppe, die nach unten führt. Folgt dieser und landet im Abwasserkanal. Unten angekommen geht es nach links und bis zum Ende durch (paßt auf die beiden Tentakel und die Ratten auf - umgeht diese). Am anderen Ende bemerkt ihr ein weißes Plakat, das ein wenig zersplittert ist. Schlagt nun gegen dieses Plakat (unter Umständen zweimal), um es zu zerstören und findet dahinter einen Text, der sich als Rätsel entpuppt. Merkt euch die Zahlen 10 und drei und kehrt zurück ins Freie und auf den Platz.

Dort stehen in allen vier Ecken Säulen, auf denen sich jeweils ein Symbol befindet. Entsinnt euch dem Rätsel und drückt nun einmal auf die Säule mit dem Symbol X und dreimal auf die Säule mit dem Symbol I (so ergibt sich die Zahl dreizehn). Es folgt eine kurze Sequenz (davor muß der Mondstein eingesetzt

und die Platte im Abwasserkanal angesehen worden sein), während der ihr verfolgt, wie sich in der Mitte des Platzes die große Maschine bewegt. Nähert euch der Maschine von einem bestimmten Punkt (sucht nach einem gelb-lila Stab, an dem ein Herz hängt) aus und nehmt das **Herz** an euch.

Nun könnt ihr den Ballsaal aufsuchen. Es handelt sich hierbei um das Gebäude, in das der Narr am Anfang verschwunden ist. Öffnet die Tür und betretet das Gebäude. Im Innern müßt ihr euch nun dem Liebhaber stellen, den ihr zu schlagen habt. Ist euch dies gelungen und kniet der Kerl vor

euch, versetzt ihm einen Todesstoß (sonst haut er euch nochmals eine über die Rübe). Steigt nun die Treppe in diesem Gebäude nach oben und öffnet die oben befindliche Tür - durchquert diese.

Im dahinter liegenden Gang geht bis auf die andere Seite und setzt dort in das Podest mit dem roten Herz das eben ergatterte Herz ein. Dadurch öffnet sich die Tür und ihr könnt das Schlafzimmer der Baronin betreten. Nachdem ihr ein kurzes Wort mit der Dame gewechselt habt, sucht ihr die linke Seite des Bettes auf und findet dort, an der Wand hängend, die langgesuchte **Totenkopfgitarre**. Nehmt das Instrument an euch und die Baronin erscheint ein weiteres Mal - diesmal greift sie euch an. Kümmert euch vorerst nicht um die Dame, sondern rennt stattdessen schnell auf die

andere Seite des Bettes, wo ein großer Spiegel steht. Betretet den Spiegel und landet automatisch im oberen Bereich des Gewächshauses. Folgt dort ein Stück dem Steg und bemerkt, wie plötzlich auch die Baronin erscheint. Diesmal kommtt ihr nicht drum herum, diese Furie zu töten. Habt ihr es geschafft, sucht den unteren Teil des Gebäudes auf und nähert euch dem Kamin. Natürlich setzt ihr dort nun die vorher gefundene Totenkopfgitarre ein, um somit dieses Level zu beenden (ihr erhaltet während der Sequenz den ersten **Schlüssel** für den Jongleur).

### **Fundorte:**

#### **Erste Hilfe**

- Rechts neben dem Museum
- Rechts neben dem Ballsaal. Erreichbar durch einen Sprung vom Glashaus
- Auf der Balustrade im Glashaus
- Im Museum hinter einer Vitrine

#### **Pfeile**

- Rechts neben dem Ballsaal. Erreichbar durch einen Sprung vom Glashaus

#### **Munition**

- Auf dem Planetenmodell auf dem Platz

#### **Pistole**

- Auf der Balustrade im Glashaus

#### **Breitschwert**

- Im Glashaus. Unterer Bereich, linke Seite

#### **Axt**

- Im Museum auf dem Boden vor der Treppe

## Theatre

Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch um und folgt dem Läufer bis auf die andere Seite und vor eine Tür mit der Überschrift 'Theatre'. Durchquert diese Tür und landet im Theatersaal. Dort folgt eine automatische Sequenz, nach deren Ende ihr euch in einem Kellerraum (Gruft) wiederfindet.

Sobald ihr hier wieder gehen könnt, dreht euch um und durchquert die halb geöffnete Doppeltür. Folgt dem dahinter befindlichen Raum bis zum Ende und findet dort auf einer Kiste liegend **Janus` Schädel**, den ihr aufnehmt. Sobald ihr euch dieses Teil angeeignet habt, erscheinen zwei Leichen, die ihr besser umbringen solltet, um ungestörter agieren zu können. Habt ihr euch schließlich die beiden Plagegeister vom Hals geschafft, kehrt zurück in den großen Kellerraum (Gruft) und nähert euch dort den vier grünen Hebel auf dem Boden. Betätigt einen der Hebel, woraufhin ein Geist erscheint, den ihr töten müßt.

Habt ihr dies geschafft, sucht die linke Seite dieses Raumes ab. Dort findet ihr nämlich, auf einem Tisch liegend eine **Sicherung**, die es einzustecken gilt. Auf der anderen Seite des Raumes bemerkt ihr zwei Metallkästen (einer stehend, der andere liegend), denen ihr euch nähert. Auf dem liegenden

Kasten befindet sich nämlich ein **Trommelstock**, der aufgenommen werden muß.

Führt ihr beide Objekte bei euch, nähert euch erneut den vier grünen Hebel auf dem Boden. Diese müßt ihr nun in einer bestimmten Reihenfolge betätigen. Beachtet, daß die Hebel sich nur von einer Seite aus bewegen lassen und bemerkt, daß jeder Hebel einen anderen Ton von sich gibt. Eure

Aufgabe hier wird es nun sein, die Hebel so zu betätigen, daß diese die Töne von tief nach hoch spielen. Ihr bemerkt, daß zwei oder mehr Hebel in der richtigen Reihenfolge bewegt wurden, wenn die vorherigen Töne wiederholt werden. Sollte euch dies nicht so leicht fallen, hier die Reihenfolge der zu bewegenden Hebel (der Knauf eines jeden Hebels hat eine andere Form):

Kreis, Quadrat, Dreieck, Raute.

Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint ein Video und es fällt ein blauer Ziegel von der Decke. Sucht nun die Stelle der Wand auf, an der sich ein flimmernder Bildschirm befindet. Benutzt ihr diesen Bildschirm, könnt ihr ein Video verfolgen. Versucht nun noch, in diesem Raum den großen Hebel zu betätigen (ohne Erfolg) und berührt die große Kiste mit den Sternen und Planeten darauf um zu erfahren, daß darin ein Mensch eingesperrt ist. Nachdem hier vorerst alles erledigt wäre, nähert euch dem Teleporter, nehmt das davor liegende blaue **Bild** auf und betretet schließlich den blinkenden Teleporter, um in einem neuen Abschnitt zu landen (betretet ihr den Teleporter ein weiteres Mal, landet ihr wieder in der Gruft) - dem Auditorium.

Geht ihr hier ein Stück nach vorne, trefft ihr auf einen Clown, der euch einiges zu erzählen weiß. Ihr erfahrt, daß es sich hierbei um Herrn Fahrenheit handelt und dieser seine Requisiten sucht. Nähert euch nicht zu oft dem Kerl, da er sonst ausflippt und in seinen Tod rennt. Lauft danach nach rechts und öffnet und durchquert die Tür mit der Überschrift 'Dressing', um in einem Umkleideraum zu landen. Links zwischen zwei Bühnenlichtern liegt auf dem Boden ein **Hammer**.

Bemerkt nun zwei Nischen in diesem Raum. Sucht zuerst die linke der beiden Nischen auf und bemerkt an der Wand am Ende der Nische ein Bild, dessen Abbildung ihr euch merken solltet. Sucht sodann die andere Nische auf und nähert euch der seltsamen Apparatur. Setzt auf eben diese Apparatur

den Janus Schädel, um diesen dort abzustellen. Geht nun wieder ein Stück

nach vorne, bis ihr die zwei Hebel sehen könnt. Nähert euch diesen und betätigt solange den *rechten* der beiden Hebel, bis in der rechten Nische auf der Maschine das schwarze Gesicht des Janus Schädel nach rechts zeigt (dreimal). Ist dies der Fall, betätigt einmal den *linken* Hebel, woraufhin in der linken Nische das Bild angehoben wird und somit ein **Prisma** freigibt, das ihr selbstverständlich aufnehmt.

Sobald dies geschehen, erscheint der Kopf des Bösewichts und setzt drei Spinnen auf euch an. Da diese sehr schwer zu besiegen sind, würden wir euch raten, schnell zu den beiden verschlossenen Türen zu rennen, euch vor der rechten Tür mit der Überschrift 'Dressing' zu postieren und den Hammer zu benutzen, um damit die Tür einzuschlagen. Ist dies geschehen, durchquert die Tür, um erneut im Auditorium zu landen.

Sucht dort nun die andere Seite auf und findet auf dem Weg eine zersägte Dame, der ihr euch nähert - hört euch deren Leidensgeschichte an. Auf der anderen Seite befindet sich etwas weiter rechts ein Grabstein mit einem Totenkopf, dem ihr euch nähert. In der Großaufnahme benutzt ihr nun den Hammer mit dem Grabstein, um so einen **Schädel** freizulegen, den ihr natürlich aufnehmt.

Folgt diesem Gang nun weiter bis zum Ende, um vor zwei weiteren Türen zu landen. Öffnet und durchquert die Tür mit der Überschrift 'Dressing', um in einem zweiten Umkleidezimmer zu landen.

Nach einer kurzen Sequenz mit dem Geisterkopf erscheint ein Schlangenmann, dem ihr vorerst schnellstens aus dem Weg gehen solltet. Nähert euch also dem hinteren Teil des Raumes, wo an der Wand ein Spiegel hängt. Vor dem Spiegel stehend benutzt schnell das Prisma, das ihr sodann in Großaufnahme sehen und mit Hilfe der Pfeiltasten drehen könnt. Entsinnt euch nun des Bildes im anderen Umkleidezimmer und dreht das Prisma entsprechend einmal nach rechts. Setzt das Prisma dann schnell mit Hilfe der Bild nach unten - Taste ein und verfolgt ein kurzes Video.

Es fliegt während des Filmes ein Gegenstand aus dem Spiegel und der Geisterkopf erscheint ein weiteres Mal. Nachdem ihr wieder handeln könnt, rennt einmal um den Tisch herum, um den Schlangenmann wegzulocken und nähert euch dann dem mittleren Ankleidespiegel auf der rechten Seite. Dort steckt nun nämlich eine **Klaue** im Holz, die ihr aufnehmen und gleich anwenden solltet. Die Klaue entpuppt sich als Waffe, mit deren Hilfe sich der Schlangenmann leichter töten lässt. Habt

ihr den Gegner schließlich besiegt, verschwindet die Klaue und der Geisterkopf erscheint wieder. Während der Kopf noch spricht, solltet ihr schnellstens in die Ecke des Raumes rennen, in der sich der umgekippte Korb befindet, aus dem zu einem früheren Zeitpunkt der Schlangenmann erschien (dort flackert auch ein Scheinwerfer). Stellt euch also in die Ecke auf den Korb und wartet, bis die magischen Attacken des Geistes (diese Angriffe kommen aus dem Tisch) vorüber sind.

Ist diese Aktion also überstanden, sucht nochmals den unteren Teil dieses Zimmers auf und nähert euch der nun offenen Nische, in der sich eine **Klavierwalze** befindet - aufnehmen. Widmet euch nun dem mittleren Spiegel auf der linken Seite und springt mit Anlauf auf diesen Schminktisch hinauf. Oberhalb des hier befindlichen Schrankes befindet sich nämlich ein goldenes **Zahnrad**, das ihr euch auf dem Tisch stehend angeln könnt.

Habt ihr hier alles erledigt, verlaßt dieses Zimmer wieder durch die aufgesprengte Tür und kehrt zurück auf den langen Gang. Folgt diesem, bis ein Gang nach links oben weiterführt. Geht in den Gang hinein und findet dahinter eine Treppe, die nach oben führt (von nun an solltet ihr immer rennen, da euch der Bösewicht, solange er euch sehen kann, mit Zaubersprüchen beschießt). Steigt die Stufen hinauf und findet oben eine **Erste Hilfe**. Danach geht schnell die Treppe wieder hinab und geht jetzt nach oben durch den Durchgang, der ins Theater führt. Dort angekommen kümmert und nähert euch auf keinen Fall dem Zauberer, sondern rennt nach oben und durch den Mittelgang hinaus durch die offene Doppeltür ins Foyer (Startpunkt).

Nähert euch hier dem grünen Kasten, nahe dem Ausgang und setzt in diesen das Bild ein. Es erscheint daraufhin ein **Zylinder**, den ihr mitnehmt. Nähert euch alsdann dem Skelett rechts neben dem Durchgang zum Theater und setzt auf dieses den mitgeführten Schädel. Es erscheint kurz darauf ein Geist, den ihr töten müßt. Sobald ihr wieder handeln könnt, solltet ihr euch schnellstens den **Stab** vom Boden aufnehmen, den das Skelett fallen ließ, um diesen als Waffe gegen den Feind benutzen zu können.

Habt ihr den Geist besiegt, nähert euch einer der beiden magisch versiegelten Türen links oder rechts und öffnet diese, indem ihr einmal mit dem Stab darauf schlägt. Aus den dahinter liegenden Räumen kommen

sodann Skelette, die ihr umbringt oder denen ihr ausweicht. Betretet die beiden kleinen Räume und findet darin auf dem Boden liegend eine zweite **Sicherung** und auf der anderen Seite eine **Linse**.

Habt ihr beides aufgenommen, verlaßt einen der kleinen Räume durch die hintere Tür und landet in der Loge des Theaters. Folgt der Loge bis zum anderen Ende und steigt die Treppe hinunter. Gleich in dem Raum direkt hinter der Bühne befindet sich auf der linken Seite eine kleine Holzplattform. Steigt auf diese

hinauf und bemerkt, daß es sich hierbei um einen Aufzug handelt, der euch eine Etage höher bringt. Sobald ihr oben gelandet seid, entledigt euch des ersten Zombies und folgt dem weiteren Verlauf des Dachbodens. Durchquert die schwingenden Sandsäcke und tötet auf der anderen Seite des Dachbodens den zweiten Zombie, der daraufhin eine **Jonglierkeule** hinterläßt, die ihr aufnehmen müßt (sollte der Zombie abstürzen, findet ihr die Keule auf der Bühne des Theaters). Ihr findet dann in diesem Teil auf dem Boden die dritte **Sicherung** - aufnehmen. In den blauen Kasten, der an der Wand hängt setzt ihr dann die Linse ein. Betätigt schließlich links daneben den Hebel, woraufhin der Scheinwerfer eingeschaltet und der Bösewicht geblendet wird.

Kehrt nach getaner Arbeit zurück durch die schwingenden Sandsäcke auf die andere Seite des Dachbodens und fahrt mit dem Fahrstuhl wieder nach unten.

Im unteren Abschnitt gelandet, geht es zurück in den Gang und dort nach rechts, wo ihr dem Clown Fahrenheit die Jonglierkeule übergebt. Nachdem ihr ein paar Informationen von dem Mann erhalten habt, betretet ihr den Teleporter, um erneut in der Gruft zu landen.

Nähert euch dort der großen Kiste mit den Sternen- und Planetensymbolen und benutzt mit dieser den mitgeführten Zylinder, um den Kerl in der Kiste zu befreien - erhaltet als Dank ein **Liederbuch**, das ihr euch vom Boden aufnehmen solltet. Hinter besagter großen Kiste befinden sich außerdem ein Hebel und ein grüner Steinblock. Umgeht den Steinblock und setzt im

hinteren Teil das goldene Zahnrad ein (rechte Seite). Nun lässt sich auch der davor befindliche Hebel betätigen, der die große Kiste eine Etage höher fahren lässt.

Auch hier wäre alles erledigt und ihr könnt mit Hilfe des Teleporters zurück ins Auditorium kehren. Sucht hier erneut die Bühne auf und springt dort schnell runter in den Orchestergraben (direkt vor der Bühne). Setzt dort angekommen die Klavierwalze in das Klavier ein (es erscheint ein Musiker), packt das Liederbuch auf den Notenständer links neben dem Klavier (es erscheint ein Dirigent) und packt den Trommelstock auf das Schlagzeug (es erscheint ein weiterer Musiker). Nachdem das Orchester komplett ist, verlässt den Orchestergraben wieder (über die Treppen) und sucht den hinteren Teil der Bühne auf. Steigt dort über eine der Treppen in die Loge (oberer Teil) und folgt dieser bis zum Ende (haltet euch am Ende nach links oder rechts, um die Mitte erreichen zu können). An der Wand am ganz anderen Ende befindet sich ein Hebel und ein Sicherungskasten, in den ihr die drei mitgeführten Sicherungen einsetzen müsst. Habt ihr alles andere ebenfalls erledigt (Orchester zusammengestellt, Sternenkiste nach oben gefahren, Licht eingeschaltet usw.), müßte Mestopolis nun automatisch vernichtet werden und auch dieses Level wäre überstanden (ihr erhaltet am Ende den zweiten **Schlüssel** für den Jongleur).

### **Fundorte:**

#### **Erste Hilfe**

- Im Foyer (Startpunkt) am Ende einer der beiden Treppen
- Im Auditorium neben dem Teleporter
- Im oberen Teil des Auditoriums (Loge)

#### **Innuendo**

Dieser Abschnitt beginnt vor einem Zirkuszelt. Geht zuerst zurück und findet im nächsten Bild hinter einem Baum versteckt eine **Erste Hilfe**, die ihr aufnehmt. Geht nun zurück in Richtung Zelt und biegt davor nach links ab, folgt dem Rundweg um das Zirkuszelt. Ihr findet euch vor einem Zelt auf der linken Seite wieder, das ihr betretet (Madame Margritte). Nähert euch dem Tisch und hört euch an, was die Frau zu sagen hat. Danach könnt ihr die drei Teile auf dem Tisch manipulieren (Spielbrett, leere Fassung und Hand) und erfahrt, daß eine Glaskugel gestohlen wurde.

Nachdem ihr alles erfahren habt, verlaßt das Zelt wieder und folgt dem Rundgang weiter nach rechts (im Uhrzeigersinn) - zwischen dem Zelt der Madame und dem Karussell steht eine weitere **Erste Hilfe**. Als nächstes stoßt ihr auf ein Glücksrad (Wheel of Destiny), das ihr ebenfalls mit Hilfe des Hebels manipulieren könnt (vorerst passiert jedoch noch nichts von Bedeutung).

- Auf dem weiteren Weg solltet ihr den herum fliegenden Ballons ausweichen, da diese euch bei Kontakt verletzen! -

Geht nun weiter nach rechts und folgt dem Rundgang - macht dabei um das nächste Zelt (in dem der dicke Mann steht) einen großen Bogen, da ihr sonst von dem Kerl angegriffen werdet (dazu später mehr). Direkt neben dem offenen Zelt mit dem dicken Mann befindet sich ein Wassertank, in dem ein Fischwesen lebt. Nähert euch dem Tank (Hesione) und werdet von dem darin befindlichen Wesen um Hilfe gebeten. Gleich neben dem Tank befindet sich ein Zelt mit einer Art Orgel.

Umgeht diese Orgel und findet hinter dem Instrument auf dem Boden liegend ein Objekt, das sich nach Aufnahme als **Bleibarren** entpuppt. Rechts neben dem Zelt steht eure Freundin Kazan, die ihr euch nähert, um ein paar Informationen zu erhalten (jedesmal wenn ihr euch der

Dame nähert, gibt es neue Hinweise). Nachdem ihr euch Kazan das zweite oder dritte Mal genähert habt, übergibt sie euch einen **Kristall**.

Folgt jetzt dem weiteren Verlauf des Rundgangs, bis ihr direkt neben einem Elefantenstall eine Schießbude findet - hier könnt ihr ein paar Wurfbälle gewinnen. Nähert euch also der Bude und nehmt zuerst links

oben eine **Armbrust**, dann von der Mitte des Tresens fünf **Pfeile** auf - das Spiel beginnt nun automatisch. Achtet auf die drei Zielscheiben. Es beginnen nun die Köpfe der Zielscheiben in einer bestimmten Reihenfolge zu nicken. Merkt euch diese Reihenfolge und schießt danach mit Hilfe der Pfeile auf die entsprechenden Zielscheiben (links, rechts oder Mitte). Da sich die Reihenfolge der Zielscheiben immer ändert, können wir hierzu keine genaue Lösung geben - es ist aber sehr einfach und läßt sich beliebig oft wiederholen. Habt ihr die richtigen fünf Zielscheiben abgeschossen, erhaltet ihr als Belohnung **12 Kokosnüsse**, die auf dem Tresen erscheinen und aufgenommen werden müssen.

Rechts neben der Schießbude befindet sich eine kleine Gasse, in der eine **Erste Hilfe** steht.

Nun geht es weiter nach rechts, bis ihr zu dem Zelt eines starken Mannes gelangt. Betretet dieses und nehmt die Herausforderung an (nach jedem gewonnenen Wettstreit solltet ihr abspeichern): Ihr müßt den Kerl mit drei Schlägen so schwer verletzen, daß sich dieser nicht mehr wehren kann und euch einen Preis überläßt. Dies klappt nur mit Hilfe des Sprungkicks (dazu sind die S + C Tasten gleichzeitig drücken). Wendet dreimal hintereinander den Sprungkick an und ihr habt gewonnen - dafür gibt es dann einen Preis. Wiederholt diesen Vorgang insgesamt dreimal und befindet euch schließlich im Besitz einer **Maske**, einer **Leier** und eines **Amboß** (alle Gegenstände sind vom Tisch aufzunehmen).

Habt ihr diese Herausforderung gemeistert und befindet ihr euch im Besitz der drei Gegenstände (wobei der Amboß unwichtig ist), geht zurück zu Kazan (links neben dem Elefantenstall) und übergebt der Dame die Leier - erhaltet dafür im Austausch einen **Goldbarren**. Stattet nun dem Glücksrad nochmals einen kurzen Besuch ab und legt auf der Platte direkt vor dem Rad die Maske ab. Betätigt danach den Hebel und das Rad bleibt auf dem Fragezeichen stehen (der Tod).

Kehrt jetzt zurück zu dem Stand des starken Mannes und findet rechts daneben eine weitere Wurfburg. Stellt euch vor eben dieser Bude auf das weißgezeichnete X und seht vor euch drei herum springende Köpfe. Wählt im Inventar nun die Kokosnüsse aus (insgesamt habt ihr 12 Stück zur Verfügung) und versucht, mit deren Hilfe die springenden Köpfe abzuwerfen - jeder Kopf muß zweimal getroffen werden, bevor er hinunter fällt. Speichert vorher und nach jedem abgeschossenen Kopf ab, um auch

wirklich mit den 12 Kokosnüssen alle Köpfe abzutreffen (sonst sind die Nüsse weg und ihr müßt euch erst wieder neue besorgen). Nach ein wenig Übung nehmt ihr auch diese Hürde und erhaltet als Belohnung eine **Kristallkugel**, die ihr von einem der Sockel aufnehmen müßt.

Es geht nun weiter zum nächsten Zelt, in dem ihr das Gewicht eines seltsamen Tieres (Cockroach) erraten müßt. Nähert euch also der Waage und legt in die leere Waagschale den Goldbarren hinein, um so das Gleichgewicht herzustellen. Nachdem das Tier sich verwandelt hat, könnt ihr das zurück gebliebene Objekt (**Panzer**) jetzt an euch nehmen und das Zelt wieder verlassen.

Es geht jetzt weiter in das Zelt der Wahrsagerin Madame Magritte, wo ihr der Dame die Kristallkugel übergebt - ihr verfolgt daraufhin ein Video. Nachdem ihr weitere Informationen und einen Auftrag erhalten habt, könnt ihr das Zelt wieder verlassen und im Freien nun den Elefantenstall (Hughmungo) aufsuchen.

Stellt euch jetzt genau vor den Elefanten und gebt diesem den Panzer zu essen (Panzer mit Rüssel benutzen). Das Tier hebt daraufhin sein rechtes Vorderbein und ihr könnt aus diesem schließlich das **Dornschwert** herausziehen.

Als nächstes geht es zu dem Zelt links neben dem Wassertank. Sobald ihr euch diesem nähert, kommt ein Mann namens Mongolfier auf euch zu. Nehmt das eben ergatterte Dornschwert zur Hand und tötet damit den Plagegeist. Nachdem der Kerl explodiert ist, betretet sein Zelt und nähert euch dem darin befindlichen Metronom. Dort könnt ihr nämlich den Zeiger des Metronoms abnehmen, der sich als **goldener Pfeil** entpuppt.

Mit diesem Pfeil im Gepäck geht es nun nochmals zur Schießbude, bei der ihr zu einem früheren Zeitpunkt bereits die Zielscheiben mit Hilfe der Armbrust abgeschossen habt. Benutzt jetzt vor den Zielscheiben stehend den goldenen Pfeil, um so automatisch die Mitte der Zielscheibe zu treffen.

Als Hauptpreis winkt euch dann ein Teddybär namens **Atli**, den ihr euch rechts oben von einem Haken abnehmen könnt.

Dieses Tier bringt und übergebt ihr nun dem starken Mann, der daraufhin sein Gewicht zerbricht - ihr gelangt so automatisch in den Besitz eines **Hantelgewichtes**.

Als nächstes geht es zu der Hau-den-Lukas Bude links neben dem starken Mann. Nähert euch hier dem Schlagbaum und benutzt dort das Hantelgewicht mit dem unteren Teil, um so den Klöppel ganz nach oben zu schlagen und einen Preis zu gewinnen. Den Preis in Form eines **Fisches** nehmt ihr dann links vom Tisch auf. Ihr findet außerdem auf dem Tisch einen **Hammer**. Schlagt ihr mit diesem auf den Schlagbaum, erhaltet ihr nichts oder einen mit Gift gefüllten Kelch - also laßt es lieber sein.

Es geht jetzt zu dem Fischwesen im Wassertank (Hesione). Stellt euch genau vor das Glas und werft von dort aus den Fisch in das Becken. Als Dank wirft euch das Fischwesen das **Zeichen der Macht** heraus, das ihr euch vom Boden aufnehmt. Habt ihr nun der Hellseherin die Kristallkugel und dem Fischwesen den Fisch gebracht, erscheint Musgrave, den ihr töten müßt. Habt ihr den Gegner schließlich besiegt, gelangt ihr automatisch in den Besitz einer **Reitpeitsche**.

Mit dieser im Gepäck geht es alsdann zu dem Pferdekarussell. Nähert euch diesem langsam, so daß ihr es in Großaufnahme sehen könnt und benutzt dann die Reitpeitsche mit den Holzpferden - kurz darauf hält das Karussell inne und ihr könnt das Innere des Karussells betreten. Dort liegt nämlich das **Buch des Schicksals** auf dem Boden, das es mitzunehmen gilt.

Es geht nun ein weiteres Mal in das Zelt der Hellseherin (Madame Magritte), der ihr diesmal das Buch des Schicksals überreicht. Im Austausch dafür überreicht sie euch eine **Regenschachtel**.

Es geht jetzt weiter zu Mr. Elektro (zwischen dem Elefant und der Schießbude), dem ihr die Regenschachtel in die Hand drückt - erhaltet dafür den dritten **Schlüssel** für den Jongleur (zuvor müßt ihr auch alle die anderen Dinge erledigt haben!).

Nähert euch nun dem Typen, der den Eingang zum großen Zelt bewacht und zeigt diesem den Schlüssel. Daraufhin öffnen sich die Tore zu dem großen Zelt und ihr könnt dieses endlich betreten.

Es folgt eine längere Sequenz. Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht nach vorne und in die runde Mitte des Feldes. Von hier aus gehen verschiedene Wege ab. Eure Aufgabe wird es nun sein, die vier verschiedenen Bereiche aufzusuchen, in denen sich Menschen befinden. In jedem dieser kleinen Bereiche erhaltet ihr Hinweise und findet einen **Würfel**, den ihr mitnehmen müßt. Als da wären:

Ballonmensch - Luft

Fakir - Erde

Kanonensmensch - Feuer

Taucher - Wasser.

Zeigt ihr dem Taucher das Zeichen der Macht, erhaltet ihr außerdem den Hinweis, mit dem Wassersymbol anzufangen. Kehrt also zurück zur Mitte des Bereiches, auf dem die eiserne Jungfrau steht. Vor dieser Jungfrau befinden sich vier Zahlen auf dem Boden. Eure Aufgabe wird es nun sein, die vier gefundenen Symbole auf die entsprechenden Zahlen zu setzen. Haltet euch an unsere Angaben, um dieses Rätsel zu lösen:

1. Wasser
2. Erde
3. Luft
4. Feuer

Ist alles korrekt erledigt worden, öffnet die eiserne Jungfrau ihre Fesseln und Kazan wird befreit. Leider greift euch nun auch der Direktor an, den ihr im Zweikampf besiegen müßt. Ist euch dieses Kunststück gelungen, kehrt zurück zu der befreiten Kazan, die euch nun den vierten **Schlüssel** des Jongleurs überreicht.

Kehrt mit diesem kompletten Schlüssel nun zurück zum Startpunkt in diesem Abschnitt (Windrad) und setzt dort den Schlüssel ein. Daraufhin wird der Dämon freigesetzt, tötet Kazan und verschwindet durch eine geöffnete Tür. Nähert euch nun Kazan, sprecht kurz mit ihr und folgt dann dem Dämonen durch die offene Tür, um dieses Level zu beenden.

## Final Domain

Ihr befindet euch nun im letzten Level, in dem euch eine ganze Menge an Geschwindigkeit und Reaktion abverlangt wird. Nachdem ihr wieder handeln könnt, solltet ihr schnell dem Metallsteg folgen, da sich ein Roboter an eure Verfolgung macht. Rennt also über den Steg und springt dabei über eventuelle Löcher und grüne Felder auf dem Boden, die euch bei Berührung Lebenspunkte abziehen. Ihr kommt bald an eine Kreuzung, die nach unten und nach links weiter führt. Im unteren Abschnitt befinden sich eine **Erste Hilfe** und eine hellere Bodenplatte, die ihr betretet.

Die Platte entpuppt sich als Teleporter und bringt euch in den oberen Bereich des Metallsteges. Dort könnt ihr euch ein wenig mehr Zeit lassen, da euch der Roboter nicht mehr verfolgt. Springt auch hier wieder über Löcher, grüne Bodenplatten und stoßt außerdem auf Minen, denen ihr möglichst ausweicht (auslösen und möglichst viel Abstand gewinnen, ehe die Teile los gehen) - findet unterwegs eine **Stange**, die auf dem Boden liegt.

Springt am Ende hinunter auf die untere Ebene und tötet bei Bedarf den fliegenden Roboter mit Hilfe der Stange. Ihr könnt aber auch gleich auf eine der beiden helleren Bodenplatten ganz am Ende des Ganges treten, um in einen neuen Abschnitt teleportiert zu werden.

Folgt auch hier wiederum dem Steg, springt über Löcher, grüne Felder und weicht den Minen aus. Sobald sich die Möglichkeit ergibt, nach unten zu springen tut dies und landet im unteren Bereich des Ganges. Folgt diesem, bis ihr in einem größeren Abschnitt und vor einem Reaktor landet. Sobald ihr

diesen Bereich betretet, werden rings um euch Strahlenbarrieren errichtet und ihr könnt diesen Ort vorerst nicht mehr verlassen. Macht euch nun daran, den Reaktor zu besiegen:

Zuallererst einmal solltet ihr die Drohne mit Hilfe der Stange töten und dabei den blitzenden Feldern ausweichen. Habt ihr den Feind besiegt macht ihr euch an den Reaktor. Achtet auf die Blitzfelder und bemerk,

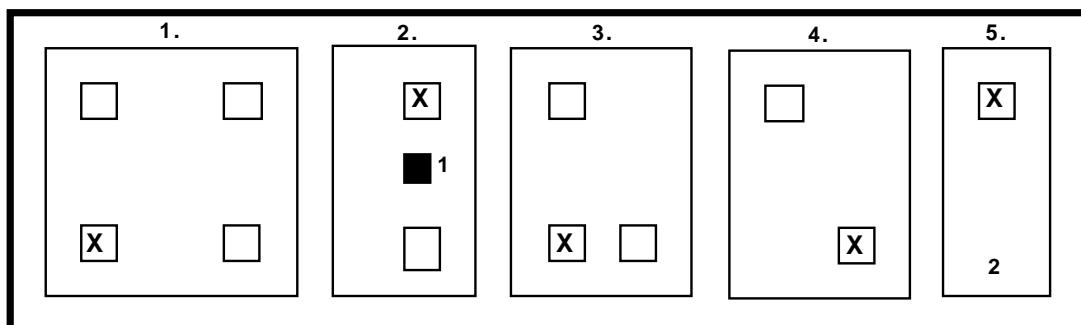
daß jedes zweimal hintereinander aufblitzt, dann zweimal Pause macht (dies geht reihum). Rennt also zuerst über die Minen, aktiviert diese und begebt euch dann schnell weiter in eine Ecke, um genügend Abstand zur Explosion zu haben. Bringt so nacheinander alle vier Minen zur Explosion und nähert euch danach den blauen Lichtern auf allen vier Seiten des Reaktors - schaltet diese durch zwei tiefe Fußtritte (Y - Taste) aus (das blaue Licht muß komplett gelöscht sein).

Ist euch dies gelungen, erlöschen die Strahlenbarrieren und ihr könnt diesen Abschnitt nach rechts verlassen.

Folgt dem weiteren Weg, betretet den Teleporter und findet euch in einem Abschnitt mit vier weiteren Teleportern wieder. Es erwartet euch nun eine Art Teleporterlabyrinth. Haltet den folgenden Weg ein, um hier heil herauszukommen (Punkt 1 = Säule (muss einmal geschlagen werden), Punkt 2 = Erste Hilfe) - siehe unten.

Vergeßt nicht, auf dem Weg auf den Schalter zu schlagen, auf daß dieser blinkt, um eine kleine Plattform mit der **Ersten Hilfe** zu aktivieren.

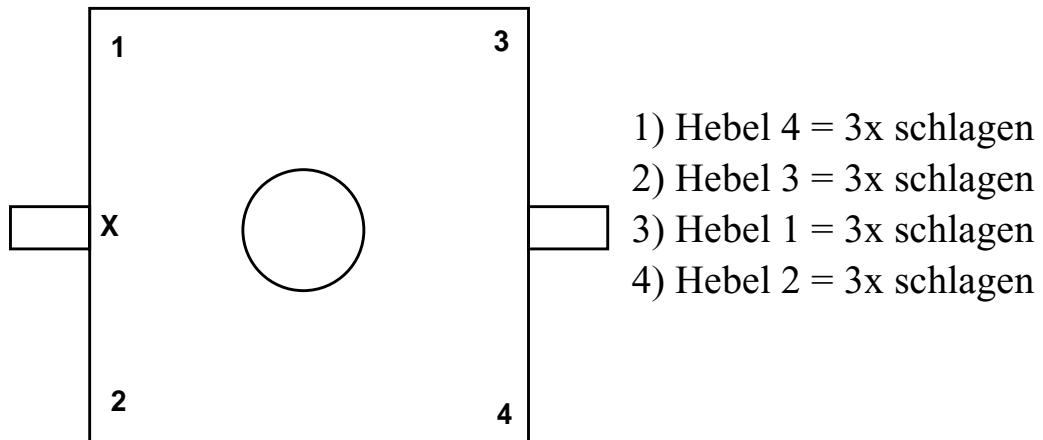
Habt ihr schließlich das Labyrinth überwunden, landet ihr wiederum auf einem Metallsteg. Es erwartet euch nun ein großer Schieber, den ihr im richtigen Augenblick durchqueren müßt. Werdet ihr getroffen, sterbt ihr.



Rennt also schnell durch den zurückgezogenen Schieber, springt auf die andere Seite, entgeht der Mine und folgt dem Gang, um euch im nächsten, größeren Bereich wiederzufinden. Hier gilt es, einen Roboterarm zu vernichten:

Sobald ihr diesen Bereich betretet, werden wiederum Strahlenbarrieren errichtet die erst erlöschen, wenn ihr den Roboterarm deaktiviert habt - nehmt euch vor diesem in Acht, da er sich ständig dreht und auf euch einschlägt. Um dies zu bewerkstelligen, solltet ihr zuerst die Minen in den vier Ecken möglichst unbeschadet zur Explosion bringen. Habt ihr dies geschafft bemerkt ihr, daß sich in jeder der vier Ecken eine kleine Säule

befindet, die ihr durch Schlagen manipulieren könnt. Beachtet die großen Monitore, die sich vor den beiden Ausgängen befinden und bemerkt, daß sich auf jedem dieser Monitore ein Gitternetz mit jeweils 16 Kästchen befindet. Auf einem der Monitore befinden sich die vier darin abgebildeten Quadrate in einer Diagonalen, auf dem anderen Monitor befinden sich diese vier Quadrate allesamt in der untersten Reihe. Eure Aufgabe hier wird es nun sein, die vier auf der untersten Reihe befindlichen Quadrate ebenfalls in eine Diagonale zu verschieben. Dies gelingt euch, indem ihr auf die vier in den Ecken befindlichen Säulen einschlagt. Jede der Säulen verschiebt eine andere Anzahl an Quadraten um jeweils ein Feld. Nehmt also unsere Zeichnung zu Hilfe und schlagt auf die entsprechenden Säulen, um den Kran zu deaktivieren:



Habt ihr alles richtig gemacht, öffnen sich die Strahlenbarrieren und ihr könnt diesen Bereich wieder verlassen. Nach ein paar Metern gelangt ihr auf eine Plattform, auf der sich zwei Minen befinden.

Speichert hier ab und geht langsam vor, weil hier nämlich plötzlich zwei Stromstrahlen erscheinen. Durchquert diese im richtigen Augenblick und landet schließlich an einem Abzweig, von wo aus ihr einem Weg nach oben oder nach unten folgen könnt. Beide Wege führen zum selben Ziel, jedoch findet ihr auf

dem oberen Gang (dieser ist etwas schwerer, weil ihr hier auf Speerfallen stoßt) eine **Erste Hilfe**.

Findet euch schließlich vor einem riesigen schwingenden Beil wieder, durch das ihr im richtigen Augenblick springen müßt. Überquert sodann den nächsten kurzen Metallsteig, weicht den Minen aus und landet schließlich auf einem kleinen Areal, das kurz darauf von Strahlen umgeben wird. Es tritt euch nun ein Feind namens Doppelgänger gegenüber, der sehr stark ist. Versucht, diesen in eine Ecke zu drängen und dort ständig und schnell mit Hilfe der Stange auf den Feind einzuprügeln.

Ist der Gegner besiegt, öffnet sich die Barriere und ihr könnt den Bereich verlassen. Wendet euch dazu den oberen Metallpfeilern zu und klettert diese hinauf (S- und Pfeil nach oben Taste).

Im oberen Bereich solltet ihr den dunklen Bodenplatten ausweichen, da diese bei Betreten einstürzen. Am anderen Ende springt ihr hinüber auf den unteren Steg (nicht auf den, auf dem das Monster steht!) und landet kurz darauf automatisch im Dome.

Nachdem der Aufzug inne gehalten hat und ihr euch eine kurze Ansprache des Auges angehört habt, folgt dem Steg bis zum anderen Ende und springt vom Ende des Steges mit Anlauf auf die vor euch befindliche Plattform.

Hier taucht jetzt die Baronin auf, die ihr ebenfalls im Zweikampf besiegen müßt. Ist euch dies Kunststück gelungen, wird inmitten der Plattform der Aufzug aktiviert, den ihr sodann betreten könnt.

Auf der nächsten Plattform werdet ihr von Mestopolis überrascht, den ihr ebenfalls im Zweikampf besiegen müßt. Nehmt euch vor dessen Feuerzauber in Acht und weicht diesen möglichst aus. Nutzt den Augenblick, in dem sich der Zauberer sammelt und schlägt dann schnell zu.

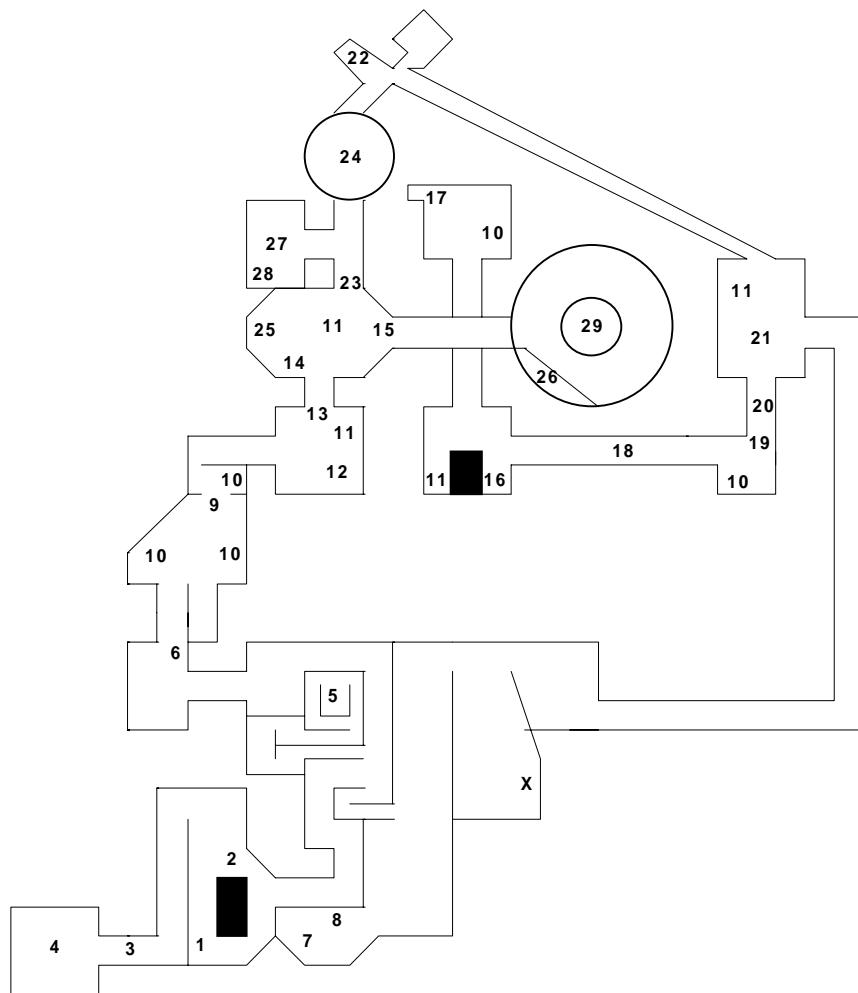
Ist dieser Kerl besiegt, betretet die aktivierte Aufzugsplattform und fahrt auf die nächste Ebene, wo euch bereits der Direktor erwartet. Habt ihr auch diesen Kerl bezwungen (ist nicht sonderlich schwer), geht es mit Hilfe des Fahrstuhles in die letzte Ebene, wo ihr endlich auf den Tod trefft. Dieser Gegner ist sehr stark und sollte schnell hintereinander mit der Stange bearbeitet werden. Der Kerl verliert nur sehr wenig Lebenspunkte und muß

deshalb sehr oft mit dem Stab getroffen werden. Laßt ihn nicht zu nah an euch heran und besiegt ihn schließlich.

Nach diesem Erfolg betretet ihr die letzte Aufzugsplattform, um damit dem Ende entgegen zufahren.

## Karten

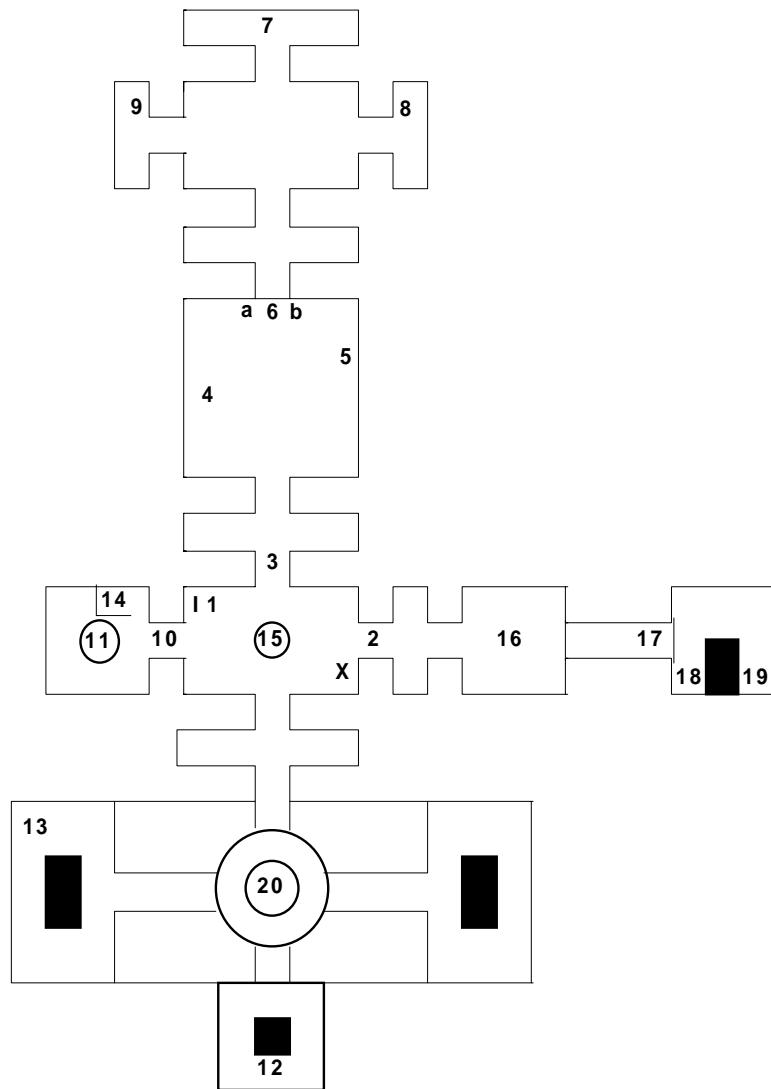
### Arena



- x) Startpunkt
- 1) Daikatana
- 2) Teleport auf Turm
- 3) Beifallen
- 4) Chakta
- 5) Magnetit
- 6) Raketenwerfer
- 7) Messer
- 8) Knopf öffnet Tor 9
- 10) Raketenwerfer
- 11) Gegner besiegen - Magnetit
- 12) Knopf öffnet Tor 13
- 14) Knopf öffnet Tor 15
- 16) Knopf schaltet

- Magnetboden bei 20 ab
- 17) Hebel öffnet Tür 19
- 20) Knopf lässt Brücke 21 erscheinen
- 22) Hebel öffnet Tür 23
- 24) Cyborg töten - aktiviert blaues Tor bei 25
- 25) Blaues Tor teleportiert euch zu Punkt 26
- 27) Säulen werden aktiviert, nachdem Knopf am Raumschiff betätigt wurde
- 28) Tycho redet und stirbt - Chakti
- 29) 6 Magnetiten einsetzen - Fahrstuhl

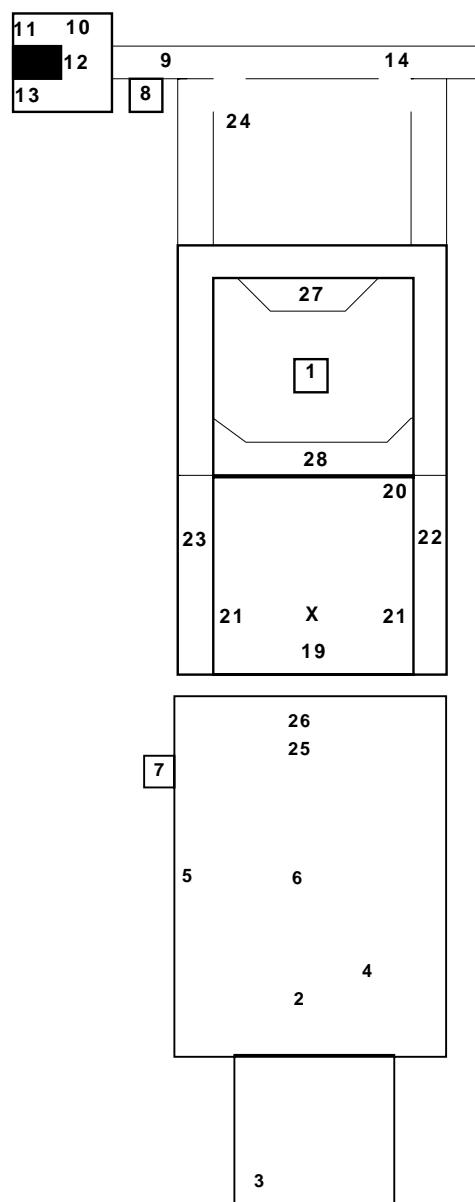
## The Works



- 17) Herz einsetzen
- 18) Totenkopfgitarre
- 19) Spiegel - Teleport ins Glashaus
- 20) Totenkopfgitarre einsetzen

- 1) Keppler
- 2) Spiegel
- 3) Spiegel benutzen
- 4) Filmrolle
- 5) Projektor
- 6) Uhr: mit Hebel a und b verstellen
- 7) Juwel
- 8) Krummsäbel
- 9) Sense
- 10) Stromtor
- 11) Eingang zum Professor
- 12) Tarotkarte - Schrifttrolle
- 13) Frau Schrifttrolle geben - Mondstein
- 14) Zum Abwasserkanal
- 15) Planetenmodell - Herz
- 16) Liebhaber töten

## Theater

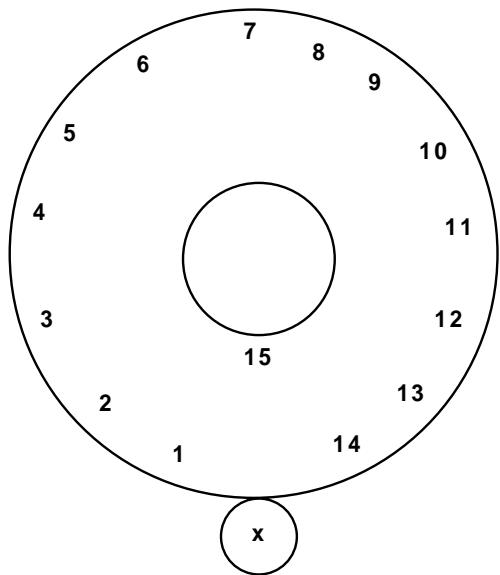


- x) Startpunkt
- 1) Falltür in die Gruft
- 2) Ankunft von oben
- 3) Schädel des Janus
- 4) Trommelstock
- 5) Sicherung
- 6) 4 Hebel
- 7) Teleporter + Bild
- 8) Ankunft von Teleporter
- 9) Fahrenheit
- 10) Hammer
- 11) Apparatur
- 12) 2 Hebel
- 13) Prisma
- 14) Schädel
- 15) Spiegel
- 16) Klaue
- 17) Klavierwalze
- 18) Zahnrad
- 19) Zylinder
- 20) Stab
- 21) Türen mit Stab öffnen
- 22) Sicherung
- 23) Linse

24) Aufzug nach oben

- 25) Planetenkiste
- 26) Zahnrad einsetzen
- 27) Orchestergraben
- 28) Sicherungskasten + Hebel

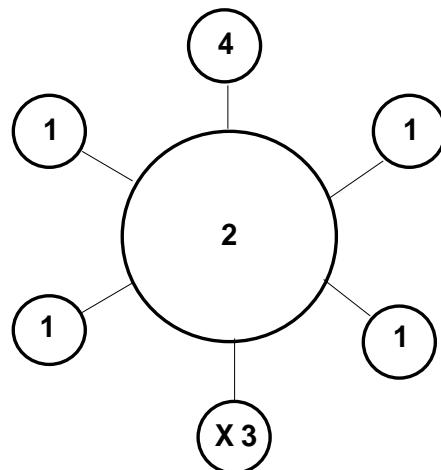
## Innuendo



- 12) Starker Mann
- 13) Wurfbude
- 14) Cockroach Bude

- 1) Hellseher (Madame Magritte)
- 2) Pferdekarussell
- 3) Glücksrad
- 4) Metronom (Musgrave)
- 5) Fischtank
- 6) Orgel
- 7) Kazan
- 8) Elefant
- 9) Mr. Elektro
- 10) Schießbude
- 11) Hau den Lukas

## *Innerer Ring*



- x) Startpunkt (Windrad)
- 1) Luft-, Wasser-, Feuer-, Erdesymbole
- 2) Zahlen 1-4: Symbole einsetzen
- 3) Fertigen Schlüssel einsetzen
- 4) Ausgang