

# Komplettlösung zu Time Commando

Eure Aufgabe wird es in allen Zeiten und den beiden dort enthaltenen Leveln sein, gesunde Speicher einzusammeln und diese dann in eine Speicherentladesäule einzusetzen.

## Prähistorie

### Level 1

Die Waffen:

- 1-Faust
- 2-Steine
- 3-Dolch
- 4-Keule
- 5-Speer
- 6-große Keule

In dieser Zeit haben wir die Geheimnisse nicht extra aufgeführt. Untersucht jedoch immer die Felswände und Nischen - hier finden sich des öfteren interessante Dinge.

Gleich auf der rechten Seite findet Ihr drei blaue Speicher, die Ihr Euch krallt (einfach nur über Gegenstände gehen, sie werden dann automatisch aufgenommen). Ferner liegen hier zwei Steine. Auch diese könnt Ihr alle einsammeln, um damit von weitem auf die Gegner zu werfen und diese so zu verletzen. Gleich darauf erwartet Euch der erste Gegner, der sich leicht mit ein paar Fußtritten besiegen lässt. Während Ihr noch kämpft, erscheint der zweite Angreifer - auch dieser ist mit ein paar gezielten Fußtritten auszuschalten (an der oberen Felswand findet Ihr ein Geheimnis - Dolch).

Habt Ihr dies erledigt nehmt Euch die goldenen Rechtecke auf, die die Lebenspunkte auffrischen. Es geht nun weiter zum Tiger nach rechts in die Nische. Diesen solltet Ihr am besten mit Fußtritten in die hintere rechte Ecke in der Nische drängen und dann schnell auf diesen los treten - so schafft Ihr das Monster recht schnell. Nachdem Ihr das Raubtier besiegt habt, öffnet sich der Durchgang nach rechts unten - folgt diesem. Auf dem Weg nach unten achtet darauf, daß Ihr nicht den Abhang hinunterstürzt und beeilt Euch ein wenig mit dem Abstieg, da Euch auf halbem Weg plötzlich ein paar Felsen hinterher rollen. Unten angekommen sammelt schnell die blauen Speicher ein (nehmt Euch vor dem Mann auf dem rechten Felsvorsprung in acht, da dieser Euch mit Steinen bewirft) und schlägt dann den Mann auf dem Felsen mit Fußtritten.

Habt Ihr dies erledigt, folgt gleich der nächste Angreifer - dieser hat eine Keule in der Hand. Besiegt diesen, in dem Ihr immer nah an den Typen herangeht und schnell zuschlagt. Nach seinem Ableben hinterlässt dieser die Keule, die Ihr an Euch nehmt. Es folgt eine Frau, die ebenfalls mit Steinen wirft - schnell an diese

herangehen und zuschlagen (nach ihrem Ableben hinterlässt diese ein Dreieck, das Ihr aufnehmt (zusätzliches Leben). Im nächsten Abschnitt findet Ihr die erste Speicherentladesäule. Geht an diese heran und drückt die Leertaste - es werden die gefundenen Speicher plaziert und Ihr habt wieder ein wenig länger Zeit. Als nächstes greift Ihr Euch drei der blauen Speicher (nehmt noch nicht den vierten auf). Habt Ihr nämlich die drei Speicher aufgenommen, erscheint ein großer Felsen, der von links nach rechts schwingt - diesen gilt es im richtigen Augenblick zu durchqueren.

Habt Ihr dies geschafft, erwartet Euch der erste Endgegner in Form eines Gorillas - diesen könnt Ihr nur mit der Keule besiegen. Nehmt diese also in die Hand (drückt dazu auf die Taste 4 der Tastatur) und rennt zu dem Gorilla hin. Auch diesen müßt Ihr wieder in die hintere Ecke der Nische drängen und dann schnell auf diesen einschlagen. Habt Ihr das Ungetüm erledigt, nehmt Ihr Euch das zusätzliche Leben aus der Nische und geht weiter nach rechts. Folgt dem Weg und wartet kurz darauf auf den nächsten Gegner (diesen mit der Keule erschlagen). Habt Ihr diesen besiegt lauft langsam weiter nach rechts und achtet auf zwei Felsen, die Euch entgegen rollen - weicht diesen nach links und rechts aus.

Folgt weiter dem Weg, nehmt auf der Lichtung das orange Rechteck auf (Lebenspunkte) und geht nach vorne an die Felswand.

## **Prähistorie**

### **Level 2**

Hier achtet auf den Krieger am rechten oberen Rand, da Euch dieser mit Steinen bewirft (er verschwindet nach einer gewissen Zeit). Nehmt rechts die 4 Speicher und links die große Keule auf. Geht dann nach vorne an die Wand und betätigt die Leertaste - Ihr klettert so die Felswand hinauf. Hier findet Ihr weitere Speicher. Sobald Ihr diese aufgenommen habt, erscheint von oben ein Keulenangreifer. Erledigt diesen und den Zweiten, sammelt Euch die goldenen Rechtecke auf und pirscht Euch langsam an den nächsten Angreifer heran - dieser hat einen Speer als Waffe. Habt Ihr den Mann besiegt (rennt auch bei diesem wieder möglichst nahe heran, da er Euch sonst mit dem Speer auf Entfernung niedermachen kann), nehmt Euch unbedingt den Speer auf, den der Krieger fallen lässt - vergesst die blauen Speicher nicht. Lauft ein kleines Stück weiter nach links und erwartet den nächsten Speerkämpfer. Bei diesem wählt auch Ihr den Speer als Waffe (Taste 5 auf der Tastatur drücken) und schlägt den Feind aus der Entfernung. Lauft langsam weiter, worauf plötzlich ein Affe erscheint. Diesen werdet Ihr leicht mit dem Speer los (auf Entfernung halten). Habt Ihr das Tier erlegt, bleibt stehen und holt Euch aus der linken Ecke das zusätzliche Leben (denkt daran, daß Ihr nicht zurück gehen könnt). Folgt dann dem Weg bis kurz vor das rote Rechteck (sammelt die Speicher ein), wo plötzlich ein Gorilla von oben herunter gesprungen kommt. Mit dem Speer ist dieser leicht aus der Entfernung zu besiegen.

Nun müßt Ihr so nah wie möglich an den linken Abgrund heran (vorsichtig, daß Ihr nicht abstürzt) und über diesen springen (mit Hilfe der Alt- und der Pfeiltaste nach vorne). Auf der anderen Seite geht es an die Speicherentladesäule heran, wo Ihr einige der nicht infizierten Speicher mit Hilfe der Leertaste abladet. Es geht dann weiter nach rechts hinten, um die Ecke (nehmt auf dem Weg die blauen Speicher auf). Im nächsten Bild kommt Euch gleich ein Lanzenträger entgegen, den Ihr fertig macht (haltet Euch von nun an immer in der Mitte des Weges, da Ihr sonst abstürzt). Den Tiger danach treibt an den rechten Abgrund und schlägt aus der Nähe auf diesen ein (mit Hilfe der Lanze). Es geht nun weiter nach rechts, die Felsvorsprünge nach unten, wo Euch zwei Männer, einer mit Speer und einer mit Steinen erwarten. Entledigt Euch dieser mit Hilfe der Lanze, sammelt alle Speicher ein und lauft langsam nach rechts. Hier trifft Ihr auf den nächsten Endgegner - einen riesigen Grizzlybären. Diesem müßt Ihr mit dem Speer entgegentreten und zustechen. Nehmt Euch vor seinem Prankenschlag in acht, denn trifft Euch dieser, werden Euch ein paar Lebenspunkte abgezogen. Am besten ist es, schnell zu dem Bär hinzurennen, einmal zuzuschlagen (am besten auf den Kopf) und dann wieder nach hinten zu gehen, um nicht getroffen zu werden. Richtet der Bär sich auf und zeigt seinen Bauch, könnt Ihr schnell nah heran gehen und dreimal auf das Tier einschlagen - dann wieder nach hinten gehen. Achtet darauf, daß Euch der Bär nicht den Abhang hinunterwirft. Mit Euren Extraleben dürfte dies Monster noch keine allzu große Hürde bedeuten. Habt Ihr gesiegt, geht nach links in die Felsspalte, um das nächste Reich zu betreten.

## **Römisches Reich**

### **Level 1** (Passwort: WQNCGLLQ)

Die Waffen:

- 1 - Faust
- 2 - Dolch
- 3 - Schwert
- 4 - Steinschleuder
- 5 - Dreizack
- 6 - goldene Axt

Geht hier gleich nach rechts, wo Ihr eine goldene Energievorratsbatterie aufnehmt (die Lebensenergie steigt auf 2 Abschnitte). Ferner liegen hier auf dem Balkon ein paar gesunde Speicher. Macht Ihr Euch auf den Weg, kommt sogleich eine Dame mit Dolch nach oben, die Euch das Leben schwer macht. Macht die Frau mit ein paar gezielten Fußtritten dem Erdboden gleich und nehmt Euch nach ihrem Tod den Dolch und den Lebenspunkt auf. Es erscheint daraufhin ein Mann mit Schwert. Wartet auf dem Balkon und tretet dem Mann mit dem Dolch entgegen. Versucht den Mann auf Abstand zu halten, da dieser mit dem Schwert eine größere Reichweite hat. Schlägt also mit dem Dolch zu, rennt weg, rennt wieder heran stecht zu usw. Habt Ihr den Typen besiegt, erhaltet Ihr das Schwert als weitere Waffe. Verlasst nun den

Balkon und nehmt Euch aus der oberen Ecke die gesunden Speicher mit. Es müßte Euch dann ein Soldat entgegenkommen, den Ihr am besten mit dem Schwert erledigt (schlägt aus nächster Nähe immer abwechselnd links und rechts auf den Mann ein). Ihr kommt in einen größeren Abschnitt, wo sich oben Lebenspunkte und unten gesunde Speicher befinden. Ferner befindet sich oben beim mittleren Blumenkasten ein Geheimnis (mit Leertaste untersuchen). Nachdem Ihr zwei weitere Soldaten mit dem Schwert erledigt habt (lockt die Soldaten auseinander und erlegt einen nach dem anderen), geht es weiter nach rechts (Gegenstände aufnehmen). Bevor Ihr diesen Saal jedoch verlassen könnt, kommt Euch noch ein großer Eingeborener entgegen, den Ihr mit Hilfe des Schwertes schnell aus dem Weg räumen könnt. Im Freien angelangt findet Ihr oben eine Speicherentladesäule, die Ihr gleich benutzt. Unterhalb liegen ein paar weitere gesunde Speicher. Auf dem Weg geht es nun weiter nach rechts, über eine kleine Brücke - dort lauert Euch ein Soldat auf - diesen mit dem Schwert bekämpfen (denkt immer daran, nah an die Soldaten heranzugehen). Nach Eurem Sieg müßt Ihr noch eine Wache beseitigen. Habt Ihr diesen geschafft, rennt schnell durch das Schloßtor, da sich dieses schließt und Euch sonst erschlägt. Im Innern des Schloßes geht ein Stück nach rechts (haltet Euch nah an dem oberen Balkon - noch nicht die Treppe hochgehen - da ein paar Vasen von der Decke fallen), worauf sich auf dem Balkon plötzlich die Tür öffnet und einen Kämpfer freigibt. Geht nun also die Stufen hoch und besiegt den Kämpfer (schlägt mit dem Schwert zu und geht immer ziemlich nah an den Gegner heran). Nachdem Ihr gesiegt habt, geht es durch die offene Tür. In dem dahinter liegenden Raum findet Ihr gesunde Speicher und ein zusätzliches Leben.

Verlasst den Raum wieder und geht die Stufen nach rechts hinunter. Ihr seht dann sogleich einen Schmied, der von der rechten Seite Holzräder auf Euch zurollt. Weicht diesen aus, rennt schnell zu dem Schmied hin und haut ihn mit dem Schwert um. Ihr seht, nach dem Tod des Schmiedes, in der Ecke rechts neben den Holzrädern eine graue Kiste, die das nächste Geheimnis offenbart. Nachdem Ihr Euch in diesem Abschnitt unten rechts die Speicher und in der Mitte links die Lebenspunkte aufgenommen habt, geht es rechts durch die offene Tür (Dreieckstür) in einen weiteren Raum. Springt in dem Raum sofort auf die Seite, da Ihr sonst von einer Statue getroffen werdet. Schaltet dann den Arbeiter hier aus (mit dem Schwert) und sammelt die Speicher ein. Ferner findet Ihr oben in der Mitte zwischen den beiden Säulen das nächste Geheimnis.

Ihr könnt den Raum nun wieder verlassen und weiter nach oben laufen. Sobald Ihr dort den Platz betretet, springt eine letzte Wache von rechts auf Euch zu. Erledigt diese, nehmt Euch die Speicher und den Lebenspunkt auf und bewegt Euch auf das große obere Gitter zu. Dieses öffnet sich und Ihr habt das Level überstanden.

## **Römisches Reich**

## **Level 2**

Ihr beginnt auf einem großen Platz, wo Ihr nach rechts lauft. Auf halber Höhe kommt Euch eine Truppe Soldaten entgegen, denen Ihr am besten ausweicht. Lockt diese also nach links rüber und rennt dann schnell nach rechts oben. Hier trifft Ihr auf ein Pferd mit Reiter. Beide müßt Ihr mit Hilfe des Schwertes umnieten - nachdem der Reiter besiegt wurde, haut das Pferd ab. Ihr könnt dann weiter nach rechts und landet so vor einer Burg. Hier trifft Ihr auf eine Wache, die Ihr mit dem Schwert schlägt (nahe heran gehen). Habt Ihr die Wache umgehauen, öffnet sich eine Falltür und Ihr landet automatisch im Keller bei einem Löwen. Diesen besiegt mit dem Schwert (zuschlagen und sobald das Tier zum Sprung ansetzt, ausweichen). Nach seinem Tod untersucht die beiden Fäßer links oben, in denen sich ein Geheimnis befindet. Geht danach weiter nach unten und um den Steinbogen herum. Ihr findet so in einem weiteren Abschnitt des Raumes eine Speicherentladesäule, zwei Lebenspunkte und einen Eingeborenen (dieser ist mit dem Schwert zu schlagen). Verlasst diesen Abschnitt nach rechts und geht weiter nach rechts durch die offene Tür.

Ihr kommt so zu ein paar Stufen, auf denen Euch ein Gladiator entgegenkommt. Diesen müßt Ihr im Kampf besiegen (achtet auf dessen Reichweite), um an seinen Dreizack zu kommen. Nehmt Euch nach dem Tod des Mannes diese Waffe also auf und legt sie gleich an. Steigt nun die Stufen ganz nach oben (sammelt unterwegs alles auf) und Ihr landet schließlich in einer Arena. Hier lauert Euch der zweite Gladiator auf, der sich im Besitz einer großen goldenen Axt befindet. Dieser Gegner ist leicht mit dem Dreizack zu besiegen, da die Reichweite mit dieser Waffe größer ist. Nachdem Ihr Euren Gegner also los seit und alles eingesammelt habt (vergesst nicht die Energievorratsbatterie in der Mitte der Manege und die Axt des getöteten Gegners), öffnet sich das obere Gatter und ein riesiger Stier kommt heraus. Dieser lässt sich nur mit der goldenen Axt besiegen. Legt also die Axt an, weicht dem Stier aus und wartet auf dessen Angriff. Schlägt mit der Axt auf die Bestie ein - holt schon ein Weilchen vorher aus, da die Axt sehr schwer ist und schlägt im richtigen Augenblick zu. Habt Ihr das Tier besiegt, ist auch dieses Level überstanden.

## **Mittelalter in Japan**

### **Level 1** (Passwort: JXAKJCCQ)

Die Waffen:

- 1 - Faust
- 2 - Fächer
- 3 - Wurfsterne
- 4 - Schwert
- 5 - Samuraischwert
- 6 - Feuerballsprüche

Lauft hier nach oben und besiegt den Karateka (beachtet seine gute Abwehr). Bei der Steinstatue ganz oben findet Ihr ein Geheimnis. Weiter geht es nach rechts und dort über eine kleine Brücke. Während Ihr die Brücke überquert, greift Euch plötzlich ein Ninja von hinten an - seit auf der Hut. Es geht dann weiter nach vorne, die Stufen nach oben auf die Veranda und dort dann nach rechts um die Ecke. Es erwartet Euch hier eine Frau, die mit Fächern um sich wirft. Weicht diesen also aus, rennt näher an die Frau heran und macht sie unschädlich (ein paar der Fächer lassen sich aufnehmen und als Fernwaffe benutzen). Ist die Frau beseitigt, geht auf der Veranda ganz nach rechts und dort nach oben - Ihr landet bei einer weiteren Speicherentladesäule. Nun könnt Ihr den Stufen nach unten folgen und weiter nach rechts gehen. Hier lauern Euch sogleich zwei Karatekämpfer auf, die springen können - macht diese mit gezielten Faust- und Fußschlägen unschädlich. Ihr landet schließlich bei einem Strohhaufen, auf den eine Dame mit einem Schlegel eindrischt. Diese Frau gilt es zu besiegen, was sich als gar nicht so einfach entpuppt, da sie mit Hilfe des Schlegels eine ziemlich weite Reichweite besitzt. Habt Ihr gesiegt, untersucht den Heuhaufen - ein weiteres Geheimnis. Es geht nun weiter nach rechts und Ihr kommt auf einen runden Platz. Oberhalb des Platzes findet Ihr eine kleine Hütte, bei der die Tür offen steht - tretet dort ein. In eben dieser Hütte befindet sich ein zusätzliches Leben. Verlasst nun die Hütte wieder und kümmert Euch um den Sumoringer, der in der rechten Ecke des Platzes steht. Dieser rollt immer auf Euch zu und schlägt auf diesem Wege zu. Sobald Ihr also bemerkt, daß er Anlauf nimmt, weicht aus. Danach geht näher heran und schlägt auf ihn ein. Geht Ihr nach dem Sieg auf die obere Holztür zu, ist das Level überstanden.

## **Mittelalter in Japan**

### **Level 2**

Ihr beginnt auf einem kleinen Platz, wo Euch der erste Widersacher in Form eines Priesters erwartet. Nachdem Ihr diesen besiegt habt, folgt von rechts ein Ninja, der mit Wurfsternen um sich wirft (ein paar davon könnt Ihr aufnehmen und als Ferngeschoss benutzen). Rennt also schnell nah an den Ninja heran, um seine Wurfsterne zu umgehen, und schlägt dann auf ihn ein. Nach seinem Tod hinterlässt er ein Schwert, das Ihr aufnehmt. Nähert Euch dann der Treppe und untersucht dort die linke Steinstatue - Geheimnis.

Legt nun das Schwert als Waffe an und geht die Treppe nach oben. Dort erwartet Euch ein Samurai, den Ihr mit Hilfe des eben gefundenen Schwertes kaltmachen solltet. Nach seinem Ableben hinterlässt dieser Samurai ein besseres Schwert, das Ihr aufnehmt und als aktuelle Waffe aktivieren solltet. Folgt dem Rundgang um das Haus bis Ihr vor einer Tür landet - diese öffnet sich automatisch und Ihr betretet das Gebäude. Im Innern trifft Ihr auf zwei Karatekämpfer, die Ihr mit dem großen Samuraischwert relativ schnell umhauen könnt. Der blaue Schirm in der Ecke des Raumes birgt ein weiteres Geheimnis.

Verlasst die Hütte wieder durch die linke Öffnung und Ihr landet vor einer Brücke. Überquert diese nach links und passt auf der Brücke auf. Es kommen ein paar Holzrollen mit Nägeln auf Euch zu, denen Ihr ausweichen müßt. Habt Ihr dies Hindernis genommen, landet Ihr schließlich vor einem Japaner mit 2 Schwertern in den Händen - schlagt diesem am besten immer auf den Kopf. Habt Ihr den Störenfried aus dem Weg geräumt, öffnet sich die linke Tür und Ihr tretet ein.

Im Innern erwartet Euch unterhalb erst einmal eine Speicherentladesäule. Danach müßt Ihr Euch einem weiteren Samuraikämpfer stellen. Habt Ihr diesen besiegt, erwartet Euch weiter links ein großer Drache. Dieser spuckt Feuer, dem Ihr erst einmal ausweichen müßt. Rennt also schnell näher an das Ungetüm heran und schlagt mit dem großen Schwert zu. Nach ein paar Treffern (vergesst nicht, auszuweichen) ist das Monster besiegt und Ihr geht weiter nach links an die Wand und die große Steinstatue heran. Untersucht Ihr den Beckenrand der Statue, findet Ihr dort ein paar Feuerbälle (können als Fernwaffe (Zauberspruch) benutzt werden). Rechts neben der Statue befindet sich an der Wand eine Art Lampe. Untersucht Ihr diese, verschiebt sich die Brunnenstatue und öffnet so einen geheimen Durchgang. Folgt den dahinter liegenden Treppen nach unten, in den Geheimraum. Unten angekommen erwarten Euch mehrere Ninjas, die Euch hintereinander angreifen. Ihr merkt, daß Ihr Euch dem Ende nähert, wenn zwei Ninjas auf einmal angreifen - einer der Beiden ist ziemlich stark. Habt Ihr all die Feinde besiegt, untersucht die beiden großen Steinstatuen und findet dort Geheimnisse. Ihr könnt dann diesen Raum über die Treppe wieder nach oben verlassen und habt auch dieses Level überstanden.

## **Mittelalter in Europa**

### **Level 1** (Passwort: JZGQSOFC)

Die Waffen:

- 1- Faust
- 2- Morgenstern
- 3- Schwert und Schild
- 4- großes Schwert
- 5- Armbrust
- 6- Zaubersprüche

Ihr beginnt vor der Zugbrücke eines Schloßes. Geht weiter in Richtung Schloß, wo Ihr auf den ersten Gegner, einen kleinen Kämpfer trifft. Schlagt diesen und nehmt Euch nach dessen Tod den Morgenstern auf - aktiviert diese Waffe gleich. Es geht dann weiter durch die rechte Öffnung in einen kleinen Raum. Hier hinein folgt Euch eine weitere Wache, die Ihr mit Hilfe des Morgensterns schlagen könnt. Danach seht Euch in diesem Raum den Tisch rechts und die Fässer links genauer an, um ein paar Geheimnisse zu finden. Zu guter letzt müßt Ihr Euch hier um die Nische in der rechten Wand kümmern. Untersucht Ihr diese nämlich, betätigt Ihr einen versteckten

Schalter, der ein Gitter öffnet. Verlasst den Raum wieder und geht nun im unteren Gang durch das sich öffnende Gitter weiter nach oben.

Ihr kommt in einen großen Hof, wo Ihr kurz wartet. Es kommt gleich darauf ein Soldat von links hinein, den Ihr umschlagt. Nach seinem Tod findet Ihr bei ihm Schild und Schwert, das Ihr aufnehmt und gleich als Waffe aktiviert.

Geht nun vorsichtig nach oben, wo plötzlich, von der Balustrade aus, zwei Mönche Fässer nach unten werfen. Weicht diesen aus und wartet, bis die beiden Dicken nach unten springen. Bringt diese dann um und geht schließlich weiter nach oben (hinter den großen Felsen rechts findet Ihr Geheimnisse).

Nehmt hier keinen der Speicher auf, da Ihr sonst auf Bodenfallen tretet (diese Speerfallen werden durch Betreten ausgelöst). Weicht diesen Speichern und den dunklen Feldern geschickt aus (haltet Euch unter Umständen ziemlich weit links) und geht vor der Tür nach links (bei dem Kerzenhalter). Ihr kommt so in einen Geheimraum, wo Ihr eine Energievorratsbatterie findet. Zurück auf dem Gang vor der Tür ladet Euch bei der Speicherentladesäule wieder auf.

Danach geht weiter nach oben durch die offene Tür und besiegt die Wache (mit dem Schwert abwechselnd links und rechts schlagen). Nun erscheint ein Mann mit Morgenstern, den Ihr ebenfalls umbringt. Lauft dann weiter nach oben, an der rechten Wand entlang und dort weiter durch die dunkle Öffnung. Ein weiterer Geheimraum mit zusätzlichem Leben und einer Armbrust erwartet Euch.

Nach Verlassen dieses Raumes lauert Euch ein Mönch auf, der keine sonderliche Gefahr darstellen dürfte. Weiter geht es nach links, wo Euch die nächste Speicherentladesäule erwartet. Habt Ihr Euch aufgefrischt, geht weiter nach oben. Es erwarten Euch hier zwei Ritter. Hinter der rechten unteren Ecke findet Ihr auf dem Boden ein großes Schwert, das Ihr aufnehmen müßt. Legt dieses gleich als Waffe an und schlägt mit diesem auf die beiden Soldaten ein (am besten von oben nach unten). Nachdem diese beiden Nervensägen weggeräumt wären, geht es weiter durch die rechte Holztür in den Burgraum. Hier erscheint Euch kurz darauf ein Ritter, den Ihr nur mit dem eben gefundenen großen Schwert besiegen könnt. Schlagt dazu am besten immer von links und rechts abwechselnd auf die Rüstung ein.

Nach Eurem Sieg geht weiter auf die rechte Seite des Sarkophages. Nachdem Ihr Euch also im nächsten Abschnitt befindet (Ihr müßt einen Kerzenhalter sehen können), kümmert Euch um die linke Wand. Untersucht Ihr diese genauer (ganz links), öffnet sich ein Teil der Wand und gibt so einen Geheimgang frei. Folgt diesem Gang und Ihr kommt in einen runden Raum, in dem ein Skelettkrieger mit einer großen Axt auf Euch wartet. In der Mitte des Raumes findet Ihr noch eine Energievorratsbatterie. Den großen Krieger solltet Ihr am besten mit Hilfe des großen Schwertes an die Wand drängen und ihn dort dann abwechselnd von links und rechts mit dem Schwert bearbeiten. Habt Ihr den Obermott schließlich besiegt, untersucht die Truhe auf der rechten Seite - Geheimnis. Zu guter letzt geht an den oberen Thron



heran und untersucht diesen. Ihr setzt Euch darauf und habt den Level überstanden.

## **Mittelalter in Europa**

### **Level 2**

Ihr beginnt in einem unterirdischen Gemach, das Ihr nach links oben verlassen könnt. So landet Ihr in einem kleinen Extraraum, in dem Ihr in der rechten Nische einen kleinen Bonus findet. Ferner trifft Ihr hier zum ersten Mal auf einen verschwindenden Magier - diesen müßt Ihr später vernichten.

Verlasst diesen Raum wieder und geht draussen weiter durch die rechte obere Tür - Ihr landet so in einer Folterkammer. Hier erwarten Euch nacheinander zwei Folterknechte, die Ihr am besten mit Schild und Schwert erledigt - damit lässt sich schneller zuschlagen. Am unteren mittleren Tisch findet Ihr ein Geheimnis.

Verlasst den Raum durch die obere Tür und Ihr kommt in ein Treppengang. Dort lauert Euch ein weiterer Soldat auf, den Ihr mit Schild und Schwert abwechselnd links und rechts bearbeitet. Folgt dem Gang nach links und Ihr kommt schließlich in einen weiteren Raum mit 2 Rittern. Folgt Ihr diesem Raum nach unten werden die Ritter lebendig und Ihr müßt Euch diesen stellen. Aktiviert wieder das große Schwert und macht Euch an die Arbeit. Versucht hier die beiden Ritter so auszurichten, daß diese sich gegenseitig umbringen. Dazu muß nur einmal einer der Ritter den anderen treffen. Wartet dann den Ausgang des Kampfes ab und kümmert Euch sodann um den zweiten Ritter. Nachdem beide Feind erledigt sind, geht an die obere Steinstatue heran - Geheimnis. Ihr könnt dann weiter nach unten gehen und Euch um die nächste Speicherentladesäule kümmern.

Weiter metzelt Ihr den nächsten Folterknecht mit Schild und Schwert ab und untersucht das große Holzrad in der rechten unteren Ecke - Geheimnis. Sodann erlegt den zweiten Folterknecht und beeilt Euch damit ein bisschen, da in diesem Abschnitt von der Decke ein paar Mäuse herunterfallen - diese greifen Euch ebenfalls an. Ihr könnt die kleinen Nager nicht töten.

Folgt also dem Gang nach oben und steigt schließlich die Treppe empor. Lasst auf den Stufen ein wenig Vorsicht walten, da hier ein Mönch von oben Fässer herunterwirft - weicht diesen aus. Bringt oben angekommen den Mönch um und schaut auf das graue Monster auf der rechten Seite. Benutzt zuerst die Armbrust mit dem Vieh (vergesst nicht, die Armbrust zu laden) und aktiviert danach, sollte das Biest auf Euch zurennen, Schild und Schwert, um damit dem Monster den Garaus zu machen. Im Gebüsch links findet Ihr ein Geheimnis.

Es geht nun weiter nach rechts und die Treppen nach oben. Geht die Stufen vorsichtig hoch, da ein weiteres Faß hinunter gerollt wird. Am ersten Treppenabsatz müßt Ihr zwei Wachen besiegen - tut dies am besten mit dem großen Schwert. Es geht dann weiter zum nächsten Treppenabsatz, wo Euch die nächste Wache auflauert. Habt Ihr auch diese besiegt geht durch die obere

Tür in einen kleinen Raum. Hier trifft Ihr auf einen Ritter und eine Frau. Ihr müßt hier unbedingt zuerst die Dame hinter dem Ritter durch einen Schlag töten, da diese den Ritter sonst immer wieder voller Leben zaubert. Habt Ihr die Frau aus dem Weg geräumt, könnt Ihr den Ritter ebenfalls mit einem Schlag des großen Schwertes töten. Nun geht zuerst in den kleinen offenen Raum auf der rechten Seite. In diesem findet Ihr eine Speicherentladesäule und bei den Fässern unten rechts ein Geheimnis.

Verlasst den Raum wieder und geht nun durch die obere Tür in das nächste Zimmer. Auch hier wartet eines der großen Monster auf Euch, das Ihr erst einmal mit der Armbrust beschießen solltet. Es kommt dann auf Euch zu und Ihr bearbeitet es weiterhin mit dem großen Schwert. Ist das Biest besiegt erscheint ein Zauberer, den Ihr nicht angreifen solltet. Dieser verlässt das Zimmer durch ein großes Gemälde an der oberen Wand. Bevor Ihr dem Magier durch das Gemälde folgt, untersucht noch den unteren rechten Tisch und das obere rechte Regal - Geheimnisse (unter anderem Zaubersprüche - wichtig).

Geht Ihr jetzt durchs Gemälde landet Ihr im Schlafzimmer, wo Euch links am Bett eine Frau mit Zaubersprüchen beschießt. Wartet, bis die Dame eine kurze Pause einlegt, rennt hin und haut auf die Frau ein. Ist diese tot, hinterlässt sie Euch ein paar weitere wichtige Zaubersprüche. Geht nun weiter nach unten und eine kleine Katze springt vom Tisch und greift Euch an. Diese Katze könnt Ihr nur mit dem großen Schwert töten und dann auch nur mit dem Schlag von oben nach unten.

Wartet nun in diesem Abschnitt, bis der Magier kommt, der immer verschwindet. Diesmal bleibt er ein wenig länger sichtbar und Ihr könnt diesen dann mit den Zaubersprüchen beschießen. Denkt daran, daß auch der Zauberer mit Sprüchen um sich wirft. Ferner müßt Ihr daran denken, die Zaubersprüche in die richtige Richtung zu lenken und den Magier ziemlich schnell hintereinander zu beschießen, da dieser wieder verschwindet und an einer ganz anderen Stelle auftaucht. Habt Ihr den Kerl geschafft, springt auf den Tisch in der Mitte des Raumes, um in den Besitz einer Energievorratsbatterie zu gelangen.

Zwei weitere Ladungen Zaubersprüche findet Ihr links im Sekretär und rechts unten auf dem hellen Bücherpult. Geht nun weiter nach unten und Ihr landet in einem gesonderten Abschnitt. Hier seht Ihr vor Euch ein großes Fenster, an das Ihr herangehen müßt. So erscheint ein geflügeltes Wesen, das Ihr besiegen müßt. Wartet solange, bis das Monster gelandet ist und beschießt es dann schnell hintereinander mit Zaubersprüchen. Habt Ihr das Unwesen geschafft, greift Euch die Energievorratsbatterien und geht an das offene Fenster heran, um diesen Level zu beschliessen.

## **Konquistadoren**

**Level 1** (Passwort: NGACQFNQ)

Die Waffen:

- 1- Faust
- 2- Degen
- 3- Hellebarde
- 4- Pistole
- 5- Keule
- 6- Blasrohr

Die nächste Zeit beginnt auf einem Schiff, wo Ihr Euch gleich links neben Euch den Degen schnappt und diesen aktiviert. Mit dieser Waffe könnt Ihr dann sogleich den Steuermann umhauen (Rechts- Linkskombination). Habt Ihr den ersten Gegner besiegt, müßte gleich ein zweiter von links unten auftauchen. Nähert Euch diesem im Zickzackkurs, da er eine Pistole besitzt und mit dieser auf Euch schießt. Habt Ihr auch diesen Typen ausgeschaltet (nehmt Euch seine Pistole vom Boden auf) untersucht das Steuerrad nach dem ersten Geheimnis.

Verlasst das Oberdeck nun über eine der beiden Treppen und Ihr landet auf dem Zwischendeck. Dort entledigt Euch der Wache und nehmt nach deren Ableben die Hellebarde auf. Ein Geheimnis findet Ihr dann bei den rechten Kisten. Desweiteren könnt Ihr den mittleren Mast nach oben steigen und landet so auf einem Ausguck. Nachdem Ihr dort einen Piraten erledigt habt (dieser hinterlässt Euch weitere Munition für die Pistole), findet Ihr hier gesunde Speicher und ein zusätzliches Leben. Klettert nach getaner Arbeit wieder herunter (von links) und geht unten angekommen nach oben durch die offene Tür (zwischen den beiden Treppen) in eine Kabine. Aktiviert hier die Hellebarde als aktuelle Waffe und schlägt damit sofort auf die Frau los, die am Tisch sitzt (mit der Hellebarde habt Ihr eine größere Reichweite). Habt Ihr die Dame besiegt, findet Ihr ein weiteres Geheimnis links unter dem Tisch.

Verlasst die Kabine wieder und steigt vom Zwischendeck aus die Treppe hinunter. Hier könnt Ihr Euch nun aussuchen, ob Ihr zuerst links oder rechts entlang geht - auf beiden Seiten erwarten Euch Piraten mit Pistolen. Schießt diese entweder aus der Entfernung ab oder haut sie mit der Hellebarde um (vergesst danach nicht, links und rechts die gesunden Speicher einzusammeln). Nachdem Ihr Euch die Störenfriede vom Hals geschafft habt, geht weiter runter auf das Hauptdeck (links oder rechts, ist egal). Hier findet Ihr genau in der Mitte (rechts neben einem schwarzem Faß) eine Luke, die offensteht - springt dort hinein. Ihr landet so im Unterdeck, wo Ihr zuerst einmal eine Wache mit Dreizack aus dem Weg räumen müßt. Danach geht es weiter zur Speicherentladesäule, abspeichern. Habt Ihr auch dies erledigt, lauft nach rechts unten, worauf sich der Bildschirm umschaltet. Ihr müßt nun vor zwei Kanonen stehen, unter denen sich jeweils ein Geheimnis befindet. Habt Ihr alles abgeräumt, geht es wieder nach links und die Treppe hinauf zum Hauptdeck. Ein weiterer Pistolero erwartet Euch hier, dem Ihr Euch schnell nähern und umhauen müßt. Danach geht die Treppe nach oben, zum Heck. Hier erwarten Euch zwei Wachen, die Ihr mit Hilfe der Hellebarde besiegen müßt. Ferner findet Ihr hier eine Energievorratsbatterie, die Ihr nach

bestandenem Kampf aufnehmt. Lauft nun weiter nach links, wo Ihr auf den Kapitän trifft. Dieser lässt sich am besten mit Hilfe der Pistole töten (denkt daran, daß Ihr diese nach jedem Schuß wieder nachladen müßt). Habt Ihr diesen harten Brocken geschafft, geht weiter nach oben an das Heck heran, worauf Ihr dieses Level beendet.

## **Konquistadoren Level 2**

Hier geht gleich nach rechts und greift Euch den linken Gegner, da dieser mit einem Blasrohr auf Euch schießt. Habt Ihr den Mann geschlagen, könnt Ihr Euch das Blasrohr nehmen und Euch dem zweiten Keulenmann widmen. Ist auch dieser erledigt, nehmt Euch auch dessen Waffe, die Keule auf. Es folgen nun drei Kämpfer ohne Waffen. Diese schaltet Ihr am besten mit der Hellebarde aus, da diese die größte Reichweite hat. Habt Ihr alle Gegner besiegt und alles eingesammelt, geht es die Treppen nach oben und in den nächsten Abschnitt. Ihr landet in einem kleinen Raum, wo Ihr Euch sofort kampfbereit halten müßt - ein weiterer waffenloser Krieger erwartet Euch hier. Nach seinem Ableben untersucht die oberen Vasen, um zwei Geheimnisse zu offenbaren. Es geht nun weiter nach links und somit ins Freie. Aktiviert hier gleich die Keule als aktuelle Waffe und geht so weit nach unten, wie es geht. Es erscheinen dann aus den Vasen links und rechts ein paar Spinnen, auf die Ihr einschlagen müßt. Tut dies wie gesagt mit der Keule und von oben nach unten, da Ihr die Tiere sonst nicht trifft.

Habt Ihr Euch dieser Plage entledigt, aktiviert gleich die Pistole als nächste Waffe, ladet diese und erwartet das Ankommen eines Kriegers (läuft unter Umständen ein Stück nach unten). Das Bild schaltet nach Eurem Sieg weiter und Ihr müßt vor einem großen Steintor stehen, das nach links weiterführt. Es geht aber noch nicht durch dieses Tor, sondern nach oben, wo sich die gesunden Speicher befinden. Ganz am Ende dieses kleinen Ganges könnt Ihr nach rechts gehen, worauf Ihr in einem versteckten Raum landet. Hier befindet sich ein Extraleben und eine Speicherentladesäule. Um an die Säule zu kommen, müßt Ihr allerdings erst einen Abgrund überspringen, was sich als gar nicht so leicht erweist. Den Krieger auf dem äußeren Abschnitt schießt Ihr am besten gleich vom Eingang aus ab. Springt dann von Abgrund zu Abgrund und achtet darauf, daß Euer Held ziemlich weit springt. Habt Ihr hier alles erledigt, verlasst den Raum und geht im Freien weiter nach links durch das Steintor. Aktiviert hier gleich die Hellebarde als aktuelle Waffe (Ihr könnt die Viecher natürlich auch abschießen), da Euch hier ein paar geflügelte Monster überraschen.

Habt Ihr auch diese überwunden, geht weiter nach rechts, die Schräge nach oben und durch den offenen Durchgang in das Gebäude. Hier trifft Ihr auf einen Kämpfer. Erledigt diesen und geht danach um die linke obere Säule herum, um Lebenspunkte zu finden. Verlasst den Raum und folgt im Freien dem Weg nach unten. Ihr kommt an eine Treppe, auf der Euch ein Kämpfer

auflauert - erschießen. Geht dann die Treppe vorsichtig nach oben, bis zum Ende. Bleibt dort stehen und beobachtet genau den Boden, denn vor Euch befindet sich ein tiefer Abgrund - überspringt diesen. Auf der anderen Seite angekommen geht es weiter, durch den offenen Durchgang nach oben.

Ihr kommt in einen kleinen Abschnitt, mit einem Keulenmann. Schlagt diesen um und geht langsam weiter nach rechts - hier erwartet Euch der zweite Abgrund. Lauft die Stufen vorsichtig hinunter (nicht zu weit) und springt über den Abgrund. Auf der anderen Seite kommt nicht zu weit an die rechte Seite des Weges, da Ihr sonst ebenfalls abstürzt. Erledigt den Kämpfer und untersucht die linke helle Seite nach einem Geheimnis. Folgt dann weiter dem Weg und Ihr kommt in eine Art Arena. Hier benutzt gleich die Speicherenladesäule, um abzuspeichern. Geht alsdann ein Stück nach rechts, wo Ihr einen Priester und eine Frau auf einem Altar seht - beide sind umzubringen (mit der Hellebarde). Geht nach getaner Arbeit weiter in die Nische, rechts hinter dem Altar. Dort angelangt untersucht die obere Wand, um eine Geheimtür zu öffnen. Ihr landet in einem weiteren größeren Raum, wo Ihr nach rechts lauft. So bemerkt Ihr schließlich zwei Frauen, die Euch angreifen. Bringt diese mit der Hellebarde um und lauft dann weiter die Stufen hoch zum Thron des Königs. Diesen solltet Ihr am besten in den Thron zurückdrängen und dort mit der Hellebarde bearbeiten. Nachdem dieser dem Erdboden gleich gemacht wurde (vergesst das Extraleben hier nicht), betretet den Thron auf dem der König saß und untersucht diesen - Ihr werdet so eine Etage höher gefahren.

Ihr landet diesmal in einem runden Raum, wo sogleich zwei Flügelmonster angefliegen kommen und Euch das Leben schwer machen. Habt Ihr diese besiegt, geht an die Tür heran, vor der sich ein Extraleben befindet. Die Tür öffnet sich und gibt eine Leiter frei, die Ihr nach oben steigt (untersuchen).

Im nächsten Raum seht Ihr einen Mann, der durch ein Fernglas schaut - diesen gilt es zu besiegen (er kann gut abwehren). Solltet Ihr noch Patronen haben, schießt zuerst auf den Gegner und bearbeitet ihn schließlich mit der Hellebarde (abwechselnd links und rechts). Habt Ihr ihn schließlich bezwungen, schaut durch das Fernrohr (untersuchen), um das Level zu beenden.

## **Wilder Westen**

### **Level 1** (Passwort: ZNUOPYHB)

Die Waffen:

- 1-Faust
- 2-Pistole
- 3-Schrotflinte
- 4-Gewehr
- 5-Dynamit

Hier geht gleich zu dem schlafenden Mann und bearbeitet diesen schnell mit Fußtritten. Nach seinem Tod hinterlässt er einen Revolver, den Ihr

einsammelt. Ferner erscheint nun weiter vorne ein Reiter. Rennt gleich zu diesem hin und bearbeitet auch diesen, sobald er vom Pferd abgestiegen ist, mit Fußtritten. Auch dieser hinterlässt nach seinem Tod einen Revolver - aufnehmen. Es müßten nun auf dem Dach des linken Hauses zwei Gangster erscheinen, die Ihr mit der Pistole abschießen müßt (laden, anvisieren und abdrücken) - jeder der Gangster muß öfter getroffen werden. Nachdem Ihr diese beiden erschossen habt, nehmt Euch noch die Pistole auf, die auf der Strasse liegt und betretet links den Saloon. Erschießt hier den Mann und nehmt Euch sein Gewehr auf. Ferner findet Ihr hier ein Extraleben. Verlasst den Saloon und entdeckt nun den Mann, der sich oben auf der Strasse hinter den Barrikaden befindet - schießt auch ihn ab. Lauft nun weiter nach oben (an der rechten Häuserwand entlang) und geht solange, bis sich das Bild umschaltet. Ihr müßt nun auf der linken Seite eine Art Hof entdecken, in den Ihr hineingeht (ganz nach oben durchgehen). Das Bild schaltet sich wieder um und Ihr findet so eine Speicherentladesäule. In einem kleinen Schuppen, genau hinter der Speichersäule findet Ihr eine Energievorratsbatterie.

Ihr könnt den Hof nun wieder verlassen und weiter nach links der Häuserfront folgen. Auf Eurem Weg erwartet Euch eine junge Dame, die Ihr gleich erschießen solltet - nehmt Euch nach deren Tod die Pistole auf. Ihr kommt schließlich zu einer kleinen Gasse, die Ihr nach oben beschreitet. Es erwartet Euch dort ein Mann - erschießen. In dem Faß ganz hinten links in der Gasse befindet sich ein Geheimnis. Folgt dem Weg nun weiter nach links und Ihr kommt schließlich auf einen freien Platz, auf der eine Scheune steht. Geht hier langsam und vorsichtig vor, da aus dem oberen offenen Fenster in der Scheune ein Verrückter mit Dynamit um sich wirft. Ein weiteres Geheimnis findet Ihr in den Fässern unter dem Dach, rechts neben der Scheune. Nun geht es darum, den Typen in der Scheune zu erledigen. Dazu müßt Ihr warten, bis der Mann eine Dynamitstange herauswirft und Euch diese dann schnell greifen, bevor sie explodiert. Am besten ist es, wenn Ihr Euch an den unteren mittleren Bildrand stellt. Wartet, bis eine Dynamitstange angeflogen kommt lauft dann schnell ein Stück nach vorne und hebt diese dann auf. Geht dann wieder auf die Seite, um nicht von einer weiteren Ladung getroffen zu werden. Nun müßt Ihr die eben aufgenommene Dynamitstange als Waffe aktivieren und damit auf das offene Fenster, oben in der Scheune zielen. Seht Ihr ein Fadenkreuz (dazu müßt Ihr von der Seite ein Stück näher an das Fenster heran), könnt Ihr die Stange werfen und die Scheune so sprengen.

Nun könnt Ihr die zerstörte Scheune endlich betreten (nehmt dort den rechten Weg, um die Scheune herum, da vom Dach ab und zu ein Holzbrett fällt) und dort alles Wichtige einsammeln. Geht nun ein Stück weiter nach oben (bleibt möglichst im Schutz der Scheune), worauf auf dem Berg in der Mitte ein paar Indianer auftauchen müßten - diese solltet Ihr mit dem Gewehr abschießen. Nun folgt dem Weg nach oben und rennt schnell ziemlich nah an den auftauchenden Cowboy heran (vorsichtig, dieser wirft mit Dynamit). Erschießt ihn schnell mit dem Gewehr (achtet darauf, daß Ihr den Feind

anvisieren könnt und weicht dem Dynamit aus) und geht dann zu dem Höhleneingang. In der kleinen Höhle findet Ihr auf der linken Seite ein paar Kisten - diese untersucht oder geht darauf zu und Ihr kommt in den Besitz von ein paar Dynamitstangen. Geht Ihr nun weiter nach oben oder rechts in der Höhle, ist dieses Level abgeschlossen.

## **Wilder Westen**

### **Level 2**

Zu Beginn erwartet Euch gleich ein kleiner Goldgräber, der ziemlich flink ist. Visiert Ihr diesen nämlich mit dem Revolver an, rollt sich dieser davon. Wartet also immer den richtigen Zeitpunkt ab, nämlich dann wenn sich der Mann gerade aufrichtet und drückt in dem Augenblick ab. Habt Ihr diesen erledigt, geht weiter nach rechts (möglichst unten halten), worauf sich in der rechten Ecke eine kleine zerfallene Holzhütte offenbart, die Ihr betreten könnt. In der kleinen Hütte findet Ihr ein zusätzliches Leben und links und rechts ein Geheimnis (Eisenschale und Holzkiste). Ferner kommt hier ein weiterer Goldgräber hinein, den Ihr wieder irgendwie treffen müßt. Nun geht es weiter nach rechts oben, wo Ihr zwei Löcher im Boden bemerkt - in beiden Löchern befinden sich Indianer mit Gewehren, die ab und zu auftauchen und auf Euch schießen. Geht also um die Ecke, zielt auf das Loch im Boden und drückt ab, sobald der Feind auftaucht. Verfährt dann genauso mit dem anderen Loch. Sind die beiden Indianer erledigt, springt in die Löcher (sobald Ihr in das linke Loch springt, taucht aus einem Loch weiter vorne ein neuer Indianer auf - diesen ebenfalls erschießen) und holt Euch dort die Lebenspunkte heraus (um die Löcher wieder verlassen zu können, geht in den Löchern einfach nach vorne).

Es geht nun weiter nach vorne, wo hinter einem Felsen in der Mitte des Weges ein Bandit auftaucht, der mit Dynamit um sich wirft. Rennt diesem schnell entgegen und schießt ihn ab. Ist der Typ besiegt, hinterlässt er ein Gewehr und Dynamit - beides aufnehmen. Folgt nun dem Bergpfad. Hier taucht plötzlich links oben auf dem Hügel ein Indianer auf - erschießt diesen mit dem Gewehr. Ein Stück weiter vorne taucht rechts auf dem Hügel ein zweiter Indianer auf - auch diesen umbringen. Es geht weiter auf dem Pfad, geht diesen aber rechts an der Wand entlang, da Ihr sonst von einem großen Felsen erschlagen werdet. Ganz am Ende findet Ihr vorne einen offenen Höhleneingang, in dem sich eine Speicherentladesäule befindet.

Weiter geht es nun links den Berg hoch. Auf diesem Weg nach oben lauern Euch links zwei Indianer auf. Folgt dem Trampelpfad und Ihr landet schließlich auf einem runden Platz, wo Euch eine Truppe Cowboys erwartet. Nachdem Ihr Euch derer erledigt habt (schießt sie schnell mit dem Gewehr nacheinander ab), sammelt alles ein und öffnet schließlich die Truhe, rechts neben dem Wagen - der Level ist beendet.

## **Moderne Kriege**

## **Level 1** (Passwort: NJVIARDG)

Die Waffen:

1-Faust

2-Revolver

3-Gewehr mit Bajonett

4-Maschinengewehr

5-Handgranaten

6-Panzerfaust

Hier erwartet Euch rechts am Tisch ein Soldat, der sich im Besitz einer Pistole befindet - bringt den Mann um und steckt Euch dann die Pistole ein. Rechts auf dem Boden, neben dem Tisch steht ein Aktenkoffer, den Ihr ebenfalls aufnehmt - so kommt Ihr an ein paar Handgranaten. Es müßte nun ein weiterer Soldat von der rechten Treppe erscheinen - schießt diesen schnell ab und steckt Euch nach seinem Ableben das Gewehr ein. Verlasst nun den Raum über die Treppe. Ihr landet im Freien, wo Ihr schnell den Weg auf die andere Seite (nach oben) entlang rennen müßt, da unterwegs Bomben einschlagen (Ihr werdet wahrscheinlich trotzdem von den Bomben getroffen werden). Am Ende des Weges dreht Euch nach links. Ihr seht an der rechten Wand einen Koffer mit weiteren Handgranaten - aufnehmen - und könnt dann nach vorne durch den offenen Durchgang nach unten gehen. Ihr landet in einem kleinen unterirdischen Raum mit einer Speicherentladesäule. Nachdem Ihr abgespeichert habt, geht weiter nach rechts, wo Ihr zwei Soldaten abschießen müßt. Habt Ihr diese beseitigt und lauft weiter nach rechts, findet Ihr ein Extraleben.

Nun könnt Ihr weiter rechts die Treppe nach oben gehen und landet so wieder im Freien. Schießt hier gleich zwei Soldaten ab und vergesst nicht, Euch danach deren Gewehre aufzusammeln. Oben, rechts neben einem Panzer steht ein weiterer Soldat, der darauf wartet abgeschossen zu werden. Habt Ihr diesen also erledigt, kommen plötzlich von links noch einmal zwei Typen auf Euch zu und machen Euch das Leben schwer. Habt Ihr also auch die Typen erledigt (nehmt alle Gewehre auf), geht es weiter nach rechts oben. Hier erscheint ein Flugzeug, das auf Euch schießt - versucht diesem auszuweichen. Schließlich landet Ihr bei zwei Schützengräben (in diesen befinden sich Lebenspunkte), aus denen bei Annäherung zwei Soldaten hervorgeschoßen kommen. Nachdem Ihr diese erschossen habt (vielleicht könnt Ihr auch mit dem Gewehr, sobald dieses leer ist, auf die Männer einstechen), räumt die Schützengräben leer und geht weiter nach oben. Ihr landet schließlich vor einer Festung, die fröhlich auf Euch losballert. Natürlich nehmt Ihr Euch hier eine Handgranate zur Hand, zielt auf die Mitte der Festung (ein Fadenkreuz erscheint) und werft. Nachdem die Festung zerstört ist öffnen sich auch die Sperren links und Ihr könnt weiter nach oben laufen. Natürlich trifft Ihr wieder auf zwei Soldaten, die jedoch nicht sonderlich schwer zu besiegen sind.



Folgt Ihr dem Weg landet Ihr schließlich in einem neuen Abschnitt, wo Euch ein paar Soldaten auflauern. Nehmt hier die Deckung der Hausecke mit und erschießt nacheinander alle Gegner. Nachdem Ihr Euch deren Gewehre eingesammelt habt, geht rechts durch den offenen Durchgang in den Bunker. In diesem scheint ein Soldat zu schlafen. Lasst Euch aber nicht täuschen, sondern bringt diesen gleich um. Ihr könnt nun an der Speicherentladesäule abspeichern

Nachdem Ihr den Bunker wieder verlassen habt, geht es weiter nach oben (untersucht Inks und rechts die Felsen, um Geheimnisse zu entdecken). So gelangt Ihr schließlich in die Nähe einer Mauer, wo von links immer kurz ein Soldat auftaucht und auf Euch schießt. Geht dort ein wenig näher heran, lockt den Typen raus und schießt ihn aus dem Weg.

So kommt Ihr in eine Stadt, wo Ihr rechts den Wagen auf ein Geheimnis hin untersucht. Aus der linken Ecke springen Euch plötzlich zwei Soldaten entgegen, die Ihr mit dem Bajonett (ist auf dem Gewehr aufgesteckt) abstecht. Geht nun weiter in die offene linke Scheune und dort weiter über die Leiter nach oben (Leiter untersuchen). Auf dem Dachboden räumt einen Soldat aus dem Weg und nehmt Euch die Handgranaten und die Energievorratsbatterie auf.

Verlasst die Scheune wieder (vom Dach kommt Ihr, in dem Ihr einfach bei der Leiter runterspringt) und geht schnell weiter nach vorne in Richtung Platz. Hinter der linken Mauer lauert Euch ein Scharfschütze auf, den Ihr rauslocken und abschießen müßt. Geht dann weiter auf den Platz und schießt den Mann rechts hinter dem Laster ab. Nachdem Ihr dann auch die Männer von links umgienet habt, geht nach rechts unten zum Lastwagen. Seht Ihr diesen in Großaufnahme könnt Ihr ihn bespringen und Euch das zusätzliche Leben holen. Zurück nach links auf den Platz und dort nach oben, wo sich in einer Ruine ein weiteres zusätzliches Leben finden lässt.

Widmet Euch nun dem alten Haus auf der linken Seite, aus dessen Tür zwei Soldaten geschossen kommen. Tötet diese und betretet dieses Haus (vorher untersucht noch den umgekippten LKW - Geheimnis). Ihr landet so in einer Art Bar, wo Ihr gleich einen Oberst vor Euch und einen Soldat links hinter dem Tresen abschießen müßt. Habt Ihr dies erledigt schaut Euch die rechte obere Ecke genauer an (Geheimnis) und geht hinter dem Tresen entlang (untersuchen) - Waffen und Geheimnis.

Weiter links findet Ihr im Boden eine offene Klappe, der Ihr nach unten in den Keller folgt. Hier nehmt Euch die Energievorratsbatterie auf und nähert Euch von hinten dem Tisch. Untersucht Ihr diese, nehmt Ihr automatisch eine Flasche an Euch und habt dieses Level überstanden.

## **Moderne Kriege**

### **Level 2**

Ihr beginnt auf einem großen Platz, wo Ihr zuerst den Hund vorne links am Auto erledigen müßt. Kurz darauf stürmt von rechts eine alte Frau ums Auto,

die mit einem Maschinengewehr auf Euch losballert. Habt Ihr die Frau besiegt (abschießen), nehmt Euch das Maschinengewehr auf und geht weiter nach rechts um das Auto herum. Hier findet Ihr unter anderem eine Energievorratsbatterie. Ferner seht Ihr links vor Euch einen Bunker, aus dessen Eingang Euch ein paar Soldaten entgegenkommen, die es zu töten gilt. Habt Ihr dies geschafft, sammelt Euch die Waffen ein und betretet den Bunker. In diesem findet Ihr an der Wand rechts des Einganges einen roten Knopf, den Ihr drückt (untersuchen). Untersucht noch die linken Sandsäcke (Geheimnis) und verlasst den Bunker wieder.

Im Freien öffnet sich nun vorne eine Schranke, durch die es weitergeht. Ihr landet so auf einer Brücke, mit ein paar Sandsäcken. Hinter dem ersten Sandsack versteckt sich ein Typ mit einer Panzerfaust. Rennt hier schnell ein Stück an diesen Mensch heran und bringt ihn um. Nach seinem Ableben hinterlässt er eine Panzerfaust, die Ihr an Euch nehmen müßt. Natürlich lauern noch ein paar weitere Feinde auf Euch, die allesamt hinter den Sandsäcken stecken. Schießt diese also, im Schutz der Säcke ab (vorsichtig, hinter dem letzten Sack lauert Euch noch mal ein Panzerfaustmann auf. Ferner findet Ihr hier, nach Absuchen noch eine Panzerfaust und ein zusätzliches Leben).

Es geht dann weiter nach rechts oben, wo sich Euch der Eingang in eine U-Bahnstation offen legt - geht dort gleich die Treppe hinunter. Hier erwarten Euch zwei Zivilisten, die Ihr trotzdem abschießen solltet. Es geht dann auf die andere Seite der Station (ganz nach rechts), wo Ihr eine Speicherentladesäule findet. Beeilt Euch mit dem Speichern, da hier immer wieder Leute auf Rollerskates angefahren kommen, die Euch mit Handgranaten bewerfen. Es geht dann wieder nach oben und die Treppen hinauf. Wieder im Freien geht über die Treppe rauf und wieder runter. Auf dem Boden angekommen geht gleich nach links und sammelt dort alles ein. Weiter läuft dann nach rechts, wo Euch Leute mit Maschinengewehren erwarten. Habt Ihr diese besiegt geht weiter nach vorne. Aus der Strasse kommt plötzlich ein Auto gefahren, aus dem zwei Männer mit Maschinenpistolen springen. Habt Ihr diese überwältigt, greift Euch links das zusätzliche Leben.

Folgt dann der Strasse nach oben, worauf sich die Perspektive ändert. Hinter einem Auto lauert hier ein Panzerfaustmann. Geht hier ganz rechts an der Häuserwand nach oben und Ihr seht plötzlich (ziemlich weit oben) einen kleinen Raum - die Ansicht ändert sich. In diesem Raum schießt den Mann ab. Weiter erwarten Euch ein paar Scharfschützen auf dem linken Balkon und der Strasse. Habt Ihr alle erledigt, geht an der linken Häuserwand nach oben, bis zu einem Abzweig - folgt diesem nach links (links und ein Stück nach oben) und Ihr kommt zu einer Speicherentladesäule (rechts in einer offenen Tonne findet Ihr ein Geheimnis).

Verlasst diesen Abschnitt wieder, geht weiter nach oben und links offenbart sich Euch ein weiterer Durchgang (fast an der oberen Wand), der in eine Art Lager führt. Hier geht weiter nach links und runter, bis Ihr schließlich wieder im Freien landet. Bleibt hier stehen und beachtet die rechte kleine Steinmauer.

So entdeckt Ihr zwei kleine gespannte Drähte, über die Ihr springen müßt - Fallen.

Ihr kommt schließlich auf einen großen Platz, auf dem es nach links geht. Gleich darauf werdet Ihr erst von zwei Rollerskatefahrern (mit Handgranaten) angegriffen, dann von vielen Hunden und Soldaten umzingelt. Diese erlegt am besten mit dem Maschinengewehr. Habt Ihr diese Meute geschafft, kommt von rechts ein Panzer angefahren. Aktiviert nun die Panzerfaust als aktuelle Waffe und weicht den Schüssen des Panzers aus. Zielt mit der Panzerfaust auf das Gefährt (denkt daran, daß Ihr jeden Schuß neu laden müßt und daß der Panzer hin- und herfährt) und zwar müßt Ihr den Panzer öfter treffen. Schließlich explodiert das Ding und Ihr hört ein Telefon klingeln. Geht also ganz nach oben in die Telefonzelle und untersucht diese - dieses Level wäre ebenfalls geschafft.

## **Zukunft**

### **Level 1** (Passwort: WGINFWIT)

Die Waffen:

1-Faust

2-kleiner Laser

3-Laserarm

4-Jojo

5-Handgranate

6-Raumanzug

Ihr beginnt in einem Raum, wo Ihr Euch gleich rechts vom Boden den kleinen Laser aufnehmt. Lauft ein wenig in dem Raum herum und untersucht links unten den Computer - Geheimnis. Nun betätigt rechts an der Wand den kleinen orangenen Knopf, um die Tür zu öffnen. Draussen auf dem Gang erwarten Euch hintereinander ein paar Roboter, denen Ihr am besten mit dem Laser entgegentretet. Es kommt außerdem eine Frau, die nach ihrem Tod einen weiteren Laser hinterläßt. Geht nun langsam weiter nach vorne (nicht zu weit, da sich am Ende des Ganges ein Abgrund befindet), worauf sich rechts automatisch eine Tür öffnet - durch diese geht es weiter.

Ihr landet in einem Raum, wo ein Roboter auf einem Podest erscheint. Habt Ihr diesen mit dem Laser umgeschossen, findet Ihr in seinen Überresten einen Laserarm. Ganz oben, in der mittleren Öffnung, findet Ihr eine Nische mit Munition und einer Speicherentladesäule. Wieder raus aus der Nische und nach links oben, den Gang entlang. Aktiviert den Laserarm als aktuelle Waffe und geht ziemlich ans Ende des Laufsteges. Hier erscheinen nach einiger Zeit zwei fliegende Roboter, die Ihr mit dem Schnellfeuerlaserarm gut erledigen könnt (zielt einfach auf die Flugbahn der Roboter und drückt ab). Habt Ihr die Beiden erledigt, könnt Ihr auf dem Laufsteg weiter nach rechts gehen. Unten erwartet Euch ein Roboter, den Ihr mit dem Laser umlegen könnt. Geht nun weiter runter und Ihr landet auf einer Fahrstuhlplattform, wo Ihr links die roten Knöpfe betätigen müßt. So fahrt Ihr nach unten, werdet jedoch während

der Fahrt von einer Frau belästigt, die Räder schlägt. Hier müßt Ihr immer warten, bis die Dame in einer Ecke des Bildschirms kurz inne hält und dann mit dem Laser feuern. Ist die Gegnerin in Bewegung, könnt Ihr sie nicht treffen. Nach ihrem Tod hinterlässt sie Euch ein zusätzliches Leben und eine Art Jojo (Waffe/eventuell aufnehmen). Nach diesem kleinen Zwischenfall betätigt ein weiteres Mal die Steuerung des Fahrstuhles, worauf Ihr im unteren Abschnitt landet. Sobald sich dort die Tür öffnet, erwartet Euch rechts ein Roboter. Hier müßt Ihr nun schnell das Jojo als Waffe aktivieren und damit den Roboter bearbeiten (dazu ein wenig näher an das Monstrum herangehen). Ist dieser erledigt, müßt Ihr die Steuerung ein letztes Mal bedienen, um in der untersten Etage zu landen.

Hier angekommen kümmert Euch zuerst um den Roboter, der vorne auf dem Laufsteg steht. Da dieser sehr schnell ausweicht wäre es ratsam, hier den Laserarm zu Hilfe zu nehmen und den Feind mit Salven einzudecken. Habt Ihr ihn erledigt, folgt dem Steg und nehmt den Laserarm des eben erledigten Feindes auf. Gleich darauf kommen Euch zwei weitere Flugroboter entgegen, die Ihr ebenfalls mit dem Laserarm bearbeitet. Schließlich kommt Ihr auf eine runde Plattform, mit einer seltsamen Maschine darauf, um die ein paar Minen schweben. Umgeht die Minen vorsichtig (bleibt aber in der Nähe der Minen) und wartet, bis Euch von rechts ein großer Roboter entgegen kommt. Ist dieser in Eurer Reichweite, schießt mit dem Laser auf eine der kleinen schwebenden Minen, um mit einer Kettenexplosion den Gegner auszuschalten. Hier findet Ihr auch eine neue Energievorratsbatterie. Folgt dem Gang dann weiter nach rechts und Euch kommt ein weiterer Roboter entgegen, der jedoch mit dem kleinen Laser auszuschalten ist. Endlich am Ende des Ganges angekommen, landet Ihr in einem Hangar. Hier gilt es zuerst, mit Hilfe des Laserarmes zwei Roboter links und rechts möglichst schnell auszuschalten. Umgeht dann das Raumschiff nach links und oben, worauf sich die Perspektive ändert. Ihr erkennt nun an der Seite des Raumschiffes eine Leiter, die Ihr nach oben gehen könnt. Sackt Euch auf dem Dach des Raumschiffes das zusätzliche Leben und den Lebenspunkt ein (läuft bis ans obere Ende des Schiffes), worauf auch dieser Level der Vergangenheit angehört.

## **Zukunft**

### **Level 2**

Verlasst hier das Raumschiff und geht nach rechts oben auf den Laufsteg. Hier müßten Euch nun ein paar Monster entgegenkommen, die Ihr irgendwie beseitigen müßt (solltet Ihr keine Munition mehr haben, das Jojo ist eine sehr effektive Waffe). Habt Ihr gewonnen, geht auf dem Laufsteg gleich nach rechts durch die offene Tür in einen kleinen Raum. Hier findet Ihr ein zusätzliches Leben und links unter der Bank ein paar Handgranaten (untersuchen). Verlasst den Raum und geht auf dem Steg weiter nach links. Ihr kommt schließlich ans Ende, wo es nur noch nach oben weitergeht - hier

schlägt mit dem Jojo auf den kleinen Roboter ein. Folgt danach dem Gang nach links und um die Kurve. Hier erwartet Euch ein leichteres und ein ziemlich starkes Monster - beide könnt Ihr mit dem Jojo besiegen. Denkt daran, ziemlich nah an die Gegner heranzugehen, um diese gut treffen zu können. Habt Ihr beide Feinde besiegt, öffnet sich die vordere Tür und gibt einen weiteren, schießwütigen Roboter frei. Bringt auch diesen um und geht dann an die obere rechte Wand. Hier befindet sich eine Schalttafel mit roten und grünen Lichtern, die Ihr betätigt - dadurch öffnen sich zwei Türen.

Betretet zuerst den rechten Raum, in dem sich eine Speicherentladesäule befindet. Nachdem Ihr dort also abgespeichert habt, untersucht die linke zerbrochene Glasscheibe, hinter der Ihr einen Raumanzug findet - diesen müßt Ihr mitnehmen.

Verlasst den Raum wieder und geht im Gang weiter nach links. Hier trifft Ihr nun auf Zombies in Raumanzügen. Diese fallen nach ein paar Schlägen mit dem Jojo um, springen Euch jedoch kurz danach wieder an - seit also auf der Hut und schlägt immer zu; egal, ob jemand vor Euch steht oder nicht. Folgt dem Gang solange, bis Ihr vor einer verschlossenen Tür landet (es erwartet Euch hier noch ein Monster und in den linken unteren Fässern ein Geheimnis). Auf diese verschlossene Metalltür müßt Ihr eine Handgranate werfen. Sobald diese explodiert, fliegt auch die Tür mit in die Luft und gibt einen Durchgang und einen weiteren Zombie frei.

Folgt dann dem Gang nach unten, rechts und schließlich weiter nach links oben (vor Euch erwartet Euch ein Zombie mit Gewehr, den Ihr nicht unbedingt killen müßt. Hinter ihm gelangt Ihr in einen kleinen Raum mit einem zusätzlichen Leben). In einem kleinen Gang erwarten Euch zwei Monster und ein Schießroboter - alle mit dem Jojo fertigmachen. Sind diese Typen erledigt, geht weiter nach oben und Ihr landet in einem kleinen Raum mit einer Speicherentladesäule (in der Ecke bei dem Abfall findet Ihr ein Geheimnis). Speichert ab und verlasst den Raum nach rechts, worauf Ihr auf einem schmalen Laufsteg landet (versucht, hier nicht hinunterzufallen). Auf Eurem Weg über den Steg (achtet darauf, nicht herunterzufallen) erscheint plötzlich rechts ein Fahrstuhl und die Tür zu diesem öffnet sich. Geht in diesen kleinen Raum hinein, um ein Lebenspunkt zu finden. Folgt dann dem Laufsteg, bis Ihr vor einem Computer landet - betätigt diesen und ein Obermonster wird zu Euch auf die Plattform gefahren. Dieses könnt Ihr nur mit ein paar gezielten Handgranatenwürfen ausschalten (aktiviert die Handgranaten, zielt auf das Monster und werft. Nach ein paar Explosionen ist das Monster ebenfalls besiegt). Sollte Euch dies immer noch zu anstrengend sein, zieht Euch gleich den Raumanzug über und drückt die rote Taste oben hinter dem Computer (siehe unten/das Monster wird so mit herausgesaugt). Sammelt Euch danach die Lebenspunkte, das zusätzliche Leben und die Energievorratsbatterie auf und aktiviert den Raumanzug mit der Taste 6 auf der Tastatur. Habt Ihr Euch den Raumanzug übergestreift, könnt Ihr den roten Knopf drücken, der sich oben hinter dem Computer befindet - diese Zeit wäre erledigt.

## **Jenseits der Zeit**

(Passwort: TSHVBHBJ)

Die Waffen:

1-Faust

2-Zaubersprüche

Ihr landet in der letzten Epoche wo es gilt, drei starke Monster und schließlich das Virus zu killen.

Zu Beginn landet Ihr auf einer grünen Plattform, wo ihr schnell nach oben entlang rennen müßt, da diese hinter Euch einstürzt. Ferner wendet Euch gleich der linken Seite zu (rennt dort möglichst nahe am Rand weiter nach oben), da Ihr rechts von einer Kugel zerfetzt werdet. Rennt also links bis zum ersten Abgrund und wartet dort kurz, bis sich der untere Teil der Plattform ein wenig zu Euch hinverschoben hat - springt dann hinüber (achtet immer auf die Löcher in der Mitte der Plattform). Verfahrt mit dem zweiten Teil der Plattform genauso und Ihr landet schließlich auf dem letzten Teil. Hier rennt ebenfalls an der linken Seite entlang (passt auf, daß Ihr nicht abstürzt) und weicht den Löchern in der Mitte aus. Endlich kommt Ihr zu drei kleinen Plattformen, über die Ihr ebenfalls springen müßt. Habt Ihr das Ende erreicht, werdet Ihr automatisch durch ein Loch in die nächste Ebene gezogen.

Die Sache mit der Plattform ist eine ziemlich nervige Stelle, die ein wenig dauern könnt. Beginnt die Plattformsequenz also solange wieder von vorne, bis Ihr meint, noch genug Lebenspunkte übrig zu haben, denn nun folgen die Kämpfe.

Ihr landet zuerst bei einem virtuellen Bären, dem Ihr ohne Waffen entgegentreten müßt. Ihr seit nun einiger Karategriffe fähig, die Ihr im Kampf anwenden könnt. Bearbeitet den Bären abwechselnd mit Fußritten und Links-Rechtskombinationen.

Habt Ihr das Biest geschlagen, landet Ihr automatisch in der nächsten Ebene. Hier trifft Ihr auf ein grünes Flügelmonster. Nach kurzer Zeit erscheint auf der Plattform ein blauer Stern, den Ihr aufnehmen solltet (achtet dabei auf das Monster, da dieses Zaubersprüche auf Euch ablässt). So befindet Ihr Euch im Besitz von ein paar Zaubersprüche, die Ihr, genau wie eine Waffe, auf das geflügelte Wesen abfeuern könnt (versucht, diese Sterne immer wieder einmal einzufangen, um die Anzahl der Sprüche wieder herzustellen). Natürlich läßt sich der Gegner auch mit Faust und Fuß bearbeiten. Habt Ihr den Typen erledigt, hinterläßt Euch dieser eine Energievorratsbatterie - ist zu diesem Zeitpunkt auch vonnöten. Ihr landet sogleich in der nächsten Ebene.

Hier trifft Ihr auf Eure gefangene Freundin und einen seltsamen Roboter. Auch dieser Gegner schießt mit Zauberbällen. Benutzt ein paar Eurer eigenen Zaubersprüche, um das Monster auf Distanz zu halten und schließlich zu killen (denkt daran, den feindlichen Sprüchen auszuweichen). Ist auch dieser Gegner erledigt, landet Ihr, zusammen mit Eurer Freundin in der letzten Ebene, einer Art Arena, wo Ihr endlich auf das Virus stoßt.

Dieser Fisch schießt ebenfalls mit Zauberbällen. Bedenkt hier, daß die Steuerung Eures Helden anders abläuft. So fliegt Ihr mit den links und rechts Tasten nach links und rechts (beachtet, daß die Richtungen vertauscht sind). Dies könnt Ihr aber nur am oberen oder unteren Bildrand. Mit den hoch und runter Tasten könnt Ihr Euren Helden nach oben und unten steuern. Dies geht aber nur, am linken oder rechten Bildrand (in der Mitte befindet sich der Fisch - dies ist daher sehr gefährlich). Auch hier schwebt ein blauer Stern herum, den Ihr immer versuchen solltet, einzufangen. Dies erweist sich als äußerst schwierig, da der Stern ständig von links nach rechts und von oben nach unten fliegt. Dabei solltet Ihr ständig dem Fisch und dessen Geschosse ausweichen. Kommt diesem Fisch am besten nicht zu nahe, da Ihr im Nahkampf keine Chance habt. Versucht, den Fisch mit Hilfe der Sprüche zu treffen. Achtet darauf, daß sich dieser ständig in Bewegung befindet - er ist also kein leichtes Ziel. Versucht, die Flugbahn des Fisches vorauszuberechnen und feuert an eben diese Stelle. Am besten ist es, wenn Ihr wartet, bis der Fisch am linken oder rechten Bildrand kurze Zeit verharrt und Ihr dann schnell ein paar Sprüche auf diesen ablasst. Befindet sich der Fisch genau vor Euch, bietet er ebenfalls ein gutes Ziel. Habt Ihr den Virus endlich geschafft, fliegt zu der Frau, die Euch dann automatisch auf den Rücken gepackt wird. Mitsamt der Frau geht es dann in den mittleren Teil der Arena (schwarzes Loch), worauf diese Ebene und somit das Spiel geschafft wäre.