

PROPPENVOLL MIT **CHEATS & LÖSUNGEN**

64 STRATEGIEN

64 STRATEGIEN



Gelöst!

Castlevania

Warnung an alle Vampire:
Mit unserer
Lösung geht
die Sonne
auf!!!



Geknackt!

ZELDA



Komplett!

Turok 2

Die Dinosaurier werden immer trauriger!

DM 7.80

AUSGABE 3/00
APRIL/MAI
sfr 7,00 U.S. 65

Printed in England
RAPIDE



03



Lin

**Ja, ihr habt richtig gesehen!
Für diese Ausgabe haben wir
uns ein neues Aussehen
gewählt! Doch inhaltlich bleibt
alles wie es war: die neusten
Lösungen, Tips und Cheats –
nur für euch...!**



halten

GEKNACKT

DIESMAL....

4

CASTLEVANIA

Drakula ist wieder da... Dieses Mal findet seine Auferstehung auf der 64-Bit Konsole statt. Ein Wahnsinns-Spiel erfordert auch eine Wahnsinns-Anleitung. Hier findet ihr den besten Walkthrough, den ihr jenseits von Transylvania finden könnt...

24

TUROK 2

Er ist wieder da, und er ist härter als je zuvor. Kommt mit uns in Turoks bisher größtes Abenteuer mit diesem kompletten Walkthrough durch alle Levels. Die Dinosaurier sahen schon seit 350 Millionen Jahren nicht mehr so gut aus!

50

ZELDA: OCARINA OF TIME

Im letzten Monat hatten wir nicht mehr Platz, daher findet ihr hier und heute den vierten Teil des Super-spiels. Wir wissen, ihr wollt das Spiel gar nicht beenden, doch irgendwann kommt für alles einmal die Zeit....

78

CHEAT MONKEY

Den Bauch voller Bananen und der Kopf voller Cheats – unser Affe ist wieder im Einsatz und bietet euch die neusten Cheats und Codes für eure Lieblingsspiele auf eurer Lieblingskonsole.

64 STRATEGIEN

Chefredakteur:
Jon Bruford
jonbr@rapide.co.uk

Redakteur:
Simon Phillips
simonp@rapide.co.uk

Schreiberling:
Paul Stocks

Übersetzerin:
Dagmar Gove
dagmar@rapide.co.uk

Bearbeitung:
Dagmar Gove
dagmar@rapide.co.uk
Elke Lacknermeier
elke@rapide.co.uk

Designer:
Martin Smith
martin@rapide.co.uk
Quentin O'Gorman
quentin@rapide.co.uk

Produktionsleiter:
Steve Michaels
steve@rapide.co.uk

Produktionsassistenten:
Brian Garwood/Andy Dunn

Herausgeber:
Andy Collins
andy@rapide.co.uk

Finanzdirektor:
Jerry Davidson
jerry@sdracon.co.uk

Geschäftsführer:
Mark Smith
marksmith@rapide.co.uk

Druck:
Mayfair Print
Commercial Road, Hendon
GB-Sunderland, SR2 8NP

Vertrieb:
VPM Wiesbaden
Postfach 5707
D-65047 Wiesbaden
Fr. Bergius Straße 20

N64 Strategien
© Rapide Publishing Le

Rapide Publishing Le.
1 Roman Court, 48 New North Road,
GB - Exeter, EX4 4EP
Tel: +441392 495155 Fax: +44 1392 491135

GEKNACHT

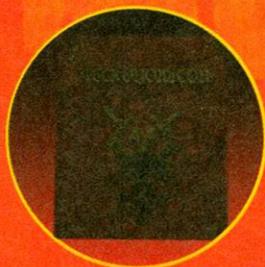
Castlevania

WALKTHROUGH



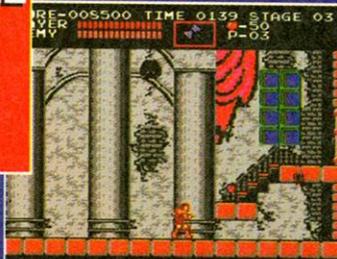
Die Castlevania-Serie hat einen neuen Zugang bekommen. Die erste volle 3D-Version des Vampirabschlachtenden Klassikers. Um das auch gebührend zu feiern, haben wir von 64 Strategien uns daran gesetzt, um euch die vollständigste Anleitung zu diesem Spiel zu bringen, die ihr euch nur vorstellen könnt. In diesem vollen Walkthrough findet ihr die besten Tips und Techniken, damit ihr Graf Dracula ein für alle mal ins Jenseits schicken könnt.

Anmerkung: Auf normaler Schwierigkeitsstufe spielen (bei niedriger Schwierigkeitsstufe klappt es nicht). Obwohl ein jeder Charakter derselben Story folgt, gibt es Sektionen, die für jede Person einmalig sind. Der Hauptteil dieser Anleitung folgt Reinhardts Geschichte, vom Anfang, bis eine Variation eintritt. Dort wird Carries Sektion mit eingebracht. Falls es irgendwelche Unterschiede oder spezielle Charakteranforderungen gibt, dann werden wir euch Bescheid geben.



**64 STRATEGIEN
UNSER URTEIL**

87



GESCHICHTE

Mit nicht weniger als 15 Spielen in der Serie ist *Castlevania* seit seinen bescheidenen Anfängen recht weit gekommen. Von seinen ersten "ausschließlich Arkaden" Spielen hat es seinen Weg mittlerweile hin zu den meisten Konsolen und Heimcomputern gemacht. Die letzte Erscheinung auf der grauen Station hat gezeigt, daß die Popularität dieser Serie – wie auch der Graf selbst – nicht tot zu kriegen ist. Nun gibt es *Castlevania* das erste Mal in glorreicher 3D. Welche Konsole ist besser dazu in der Lage, diesen Fortschritt zu präsentieren, als unser 64?

Wania

FOREST OF SILENCE
WALD DER STILLE

LEVEL 1



Unser Abenteuer beginnt im stürmigen Wald der Stille. Ihr marschiert in den Wald hinein. Ein Baum wird von einem Blitz getroffen und fällt brennend zu Boden. Jenseits des gestürzten Baumes sind drei Fackeln. Berührt sie mit euren Waffen, dann seht ihr, wie sie sich in Staub auflösen. Diese Fackeln sind überall im Spiel verstreut und bieten euch immer eine Vielzahl an Objekten, wie Gesundheit, Juwelen und Waffen. Bestimmte Fackeln enthalten Schlüssel-Gegenstände. Daher ist es wichtig, daß ihr sie alle ausprobiert.



Folgt dem Pfad weiter. Ihr kommt zu einem Skelett, das auf dem Boden liegt. Wenn ihr daran vorbeimarschert, werdet ihr von ein paar Kerlen angegriffen. Macht sie alle und packt dann alle Gegenstände ein, die sie hinter sich lassen. Wenn ihr euch dem großen Tor nähert, merkt ihr, daß der Pfad hier blockiert ist. Haut jetzt dreimal mit eurer Waffe auf die große Tafel, denn dann öffnet sich das Tor langsam.

BOSS: SILVERBACK SKELETON - TEIL EINS

Hinter dem Tor liegt ein riesiges Skelett. Es hat einen Knochen als Knüppel. Hier gibt es auch noch ein paar kleinere Skelette, die das größere beschützen. Doch das große kann die anderen mit seinem Knochen-Knüppel allemachen. Mit Reinhardt macht ihr am besten einen

Sprung und schlägt ihm dann auf den Kopf, während ihr mit Carrie besser die aufgeladenen Feuerkugeln nehmt. Versucht seinen Knüppel-Hieben auszuweichen, denn die befördern euch auf den Boden, wo ihr dann offen für weiteren Schaden seid.

SCHNELLER TIP

BOSS:

Springt nach euren Angriffen immer vom Skelett weg. Das Springen ist die schnellste Art, den meisten Feinden in Castlevania zu entkommen.



GEKNACHT



Hier springt das Skelett die Schlucht hinab

Die andere Route führt hier zu einem offenen Toreingang. Drinnen gibt es viele kleinere Gebäude. Im Innern dieser kleinen Gebäude sind Sonne und Mond Karten. Diese beiden Karten hier enthalten die Macht, den Tag zur Nacht zu verwandeln, und auch umgekehrt. Das ist sehr wichtig, um bestimmte Feinde an ganz verschiedenen Etappen dieses Spiels zu schlagen.

Lauft nun links vom Brunnen, bis ihr die Schlucht erreicht. Auf der

Nachdem ihr ihn geschlagen habt, bewegt euch schnell weg, damit ihr jetzt dem schnellen Hieb seines Knochens ausweicht. Nachdem das Skelett ein paar gute, harte Schläge ausgeteilt hat, wird es zum Ende der Plattform laufen, dann runter in den Graben springen und schnell verschwinden.

Springt dann über diese beiden Plattformen, rüber zu der anderen Seite. Ihr kommt nun zu einer gegabelten Straße. Links ist ein Tor, das verschlossen ist. Daneben ist auch ein Speicherpunkt.

“ AUF DER KLIPPENKANTE SIEHT MAN GEFÄHLTE EHEMALIGE OPFER DIESES UNGUTEN LANDES ”

Klippenkante seht ihr ehemalige Opfer dieses gefährlichen Landes auf Stöcken aufgespießt. Geht von den Plattformen runter, bis nach unten und springt auf die mittlere Insel. Zieht hier den Schalter und klettert wieder hinauf. Seid hier nicht zu schnell, sonst müßt ihr alles nochmal machen. Kehrt zu dem Speicherpunkt an den Toren zurück. Die Tore sind noch immer verschlossen. Eilt also am Stein-Türeingang (wo ihr ursprünglich reingekommen seid) vorbei. Springt über die Schlucht. Dann kommt ihr zu einem offenen Tor neben der drei Krypten. Geht hinein und betätigt den Schalter. Hier in der Fackel gibt es auch etwas Roast

SCHWEILER TIP

Benutzt regelmäßig den guten Speicherkristall. Nachdem ihr bestimmte Feinde kaltgemacht habt, lohnt es sich, schnell zu dem nächsten Speicherpunkt zu gehen, damit ihr nicht etwaige Aktionen wiederholen müßt.

Wenn ihr nun dieses nächste Gebiet betretet, dann werdet ihr von einer Werwolf-Kreatur angegriffen. Diese ist sehr schnell und extrem gemein. Bleibt daher die ganze Zeit auf Abstand. Nach nur fünf Schlägen wird er das Zeitliche segnen. Nun holt das Essen von dem Brunnen. Eilt nach rechts und schaut zum verschlossenen Tor. Benutzt hier euren Speicher-Kristall.

Beef. Kehrt nun zur Schlucht zurück und eilt dann zum Speicherpunkt neben den Toren. Speichert und geht hinein.

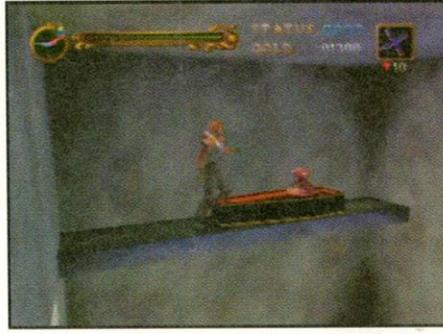
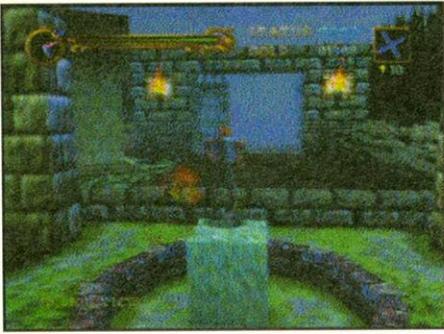
Nachdem ihr in das verdächtig

offene Gebiet hineinmarschiert, seht ihr, wie von der Schlucht am Ende das Silberback Skelett aufsteigt.

BOSS: SILVERBACK SKELETON-TEIL ZWEI

Dieses Mal wird der Kampf etwas härter. Die Technik für den Boss selbst bleibt so wie zuvor. Der hauptsächlich





Unterschied besteht aus den beiden Skeletten, die auf einer Harley um den Boss kreisen. Versucht, diese Typen erstmal ins Jenseits zu schicken, bevor ihr euch mit dem Hauptboss anlegt. Ansonsten stehen sie nur im Weg. Die endlosen Armeen von Skeletten werden auch den Boss beschützen, obwohl er diese mit einem Schwing-Move leicht umputzen kann. Wenn ihr den Boss schlägt, dann fallen

seine Knochen runter. Zuletzt wird er nun seine Beine verlieren und im Terminator-Stil auf euch zukommen. Doch ein paar Schläge auf den Kopf werden ihn ruhig stellen. Sobald er hin ist, müßt ihr nun zur Zugbrücke rennen. Dann könnt ihr euch bequem zurücksetzen und in aller Ruhe die Schneideszene betrachten. Trinkt euch nun einen Kakao oder so, damit ihr voller Kraft weiterspielen könnt.

LEVEL 2

SCHLOBMAUER OSTTUM



I Ihr fangt in einem sehr engen Korridor an, der auf jeder Seite eine Tür hat. Eine ist aber verschlossen. Eilt schnell durch die Tür mit der Mann-Gedenktafel obendrüber. Innen findet ihr euch in einem Turm wieder, wo Stufen nach oben führen. Flitz diese Stufen nun ruckzuck hinauf. Springt über die Spalte und macht weiter. Hier trifft ihr dann auf einen neuen Feind, dem Pillar of Bones (Knochensäule). Diese eigenartigen, schlangengleichen Kreaturen hauchen Feuerkugeln zu euch hin. Kommt also nicht zu nahe ran, sonst rösten sie euch wie ein Schnitzel. Bei den

ANMERKUNGEN FÜR CARRIE FERNANDEZ

Zu diesem Zeitpunkt gibt es für die beiden Charaktere noch keine Level-Unterschiede, doch es gibt ein paar Sachen, die hier schon erwähnenswert sind:

- Carrie hat die besseren Waffen der beiden Charaktere
- Wenn ihre magischen Blitze nun aufgeladen sind, dann können sie bis zu drei normale Skelette auf einmal ausschalten.

- Sie ist schneller auf ihren Füßen und kann auch weiter springen als Reinhardt.
- Aufgrund ihrer besseren Spring-Fähigkeiten müßt ihr hier aufpassen, daß sie keine Plattformen und dergleichen überspringt.
- Wenn sie sich nun mit dem Boss anlegt, müßt ihr zusehen, daß ihr eure magischen Blitze gebraucht, während ihr springt. Seht zu, daß die ihn und nicht die anderen Skelette treffen.
- Gebraucht ihre Reifen, um die Fackeln zu zerstören.

SCHWELLER TIP

Unter der zweiten Treppe ist eine Fackel, die eine Sonnen-Karte enthält.



Gegen diese Kerle sehen die Hells Angels wie Engel aus...



GEWACHT



Bones um einen zentralen Mechanismus gewickelt ist. Hier sind drei Schädel, die alle

zusammen total vernichtet werden müssen. Sie spucken gemeine blaue Feuerkugeln in eure Richtung. Bleibt also so viel wie euch möglich ist in Bewegung. Wenn ihr zulange dumm herumsteht, dann werden sie eine riesige Fahne aus blauem Feuer auspusten. Paßt also auf. Es gibt hier vielerlei Waffen, mit denen ihr diese Biester killen könnt. Versucht, euch immer auf einen einzelnen Kopf zu konzentrieren. Dadurch könnt ihr leichter erkennen, welcher Kopf noch übrig ist.

Wenn sie alle geschlagen sind, dann betätigt an der bronzenen

nächsten Treppen müßt ihr eine bewegende Plattform benutzen, um zur anderen Seite zu gelangen. Oben ist noch ein Pillar of Bones. Ganz oben ist eine Guillotine, auf die ihr aufpassen müßt. Stellt euch auf das kleine dreieckige Gebiet dahinter. Nun müßt ihr euren Sprung zeitlich gut einrichten, so daß ihr zu der bewegenden Plattform kommt.

Der nächste Sprung hier ist der schwierigste. Paßt dieses Mal auf die Guillotinen auf beiden Seiten auf. Ihr müßt auch einen großen Sprung zur bewegenden Plattform hin machen, wenn sie nahe ran kommt. Wenn ihr dann die letzten Stufen hochsteigt, dann paßt auf die drei Fledermäuse oben auf. Geht durch die Tür und um die Ecke.

BOSS: PILLAR OF BONES

Ihr taucht in einem riesigen Raum auf, wo ein enorm großer Pillar of



Drückt Taste A, damit ihr euch an diese recht unzugänglichen Kanten hängen könnt

SCHNELLER TIP

Neben den Sand- und Kles-Taschen auf dem Regal ist ein wertvoller Power-Up.

Platte vor dem Mechanismus den Schalter. Dadurch wird sich rechts eine Tür öffnen.

WESTTURM

Lauft über die kaputten Plattformen zu den Stufen hin. Wenn ihr oben ankommt, dann paßt aber auf die kollabierende Plattform auf. Oben auf den Stufen ist eine Guillotine. Stellt euch seitlich von ihr auf und plant zeitlich eure Sprünge über die rotierenden Stachel-Plattformen. Oben auf der anderen Treppe steht ein Pillar of Bones. Plant jetzt eure Bewegungen über die rotierenden Stachel-Plattformen zeitlich ganz vorsichtig.

Wenn ihr an der kaputten Treppe ankommt, dann haltet Ausschau nach dem Pillar of Bones ganz oben. Während ihr springt, gebraucht euer Kreuz, um es umzulegen. Das verhilft euch zu einem sicheren Sprung rüber. Bei dem nächsten Set der rotierenden Stachel müßt ihr schnell rüber kommen, denn sie schlagen sehr schnell um.

Wenn ihr anfangt, die grünen Treppen hochzusteigen, dann seid schnell, denn sie werden zu rotieren anfangen, kurz nachdem ihr sie

SCHNELLER TIP

BOSS:

Als Waffe nehmt ihr hier am besten das Kreuz. Nach dem Werfen könnt ihr euch frei bewegen. Wenn ihr Glück habt, trifft es zwei Köpfe auf einmal. Wellwasser ist eine effektive Waffe für nahe Reichweiten.

Über der Tür, durch die ihr gekommen seid, befindet sich eine Fackel mit einem praktischem Hühnerschenkel.

Der Boss ist einfacher, wenn ihr als Carrie spielt. Rennt im Kreis und feuert eure zielsuchenden Blitze, bis die Köpfe hin sind.





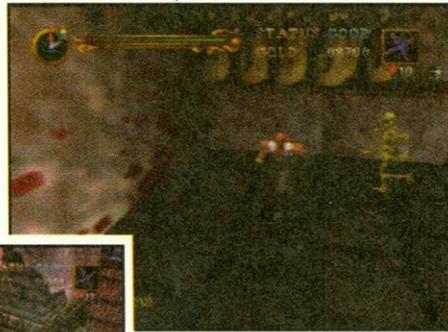
betreten habt. Also Vorsicht, Freunde. Benutzt oben euer Kreuz, um den Pillar of Bones auf der anderen Seite zu schlagen. Dieses Stückchen wird euch wohl mehr als die anderen beanspruchen, denn die Sprünge sind kurz. Am besten macht ihr das, wenn ihr versucht, nicht zu weit zu springen. Wenn ihr kürzer springt, dann habt ihr mehr Chancen auf der Plattform zu landen, oder euch aber zumindest an den Plattform-Ecken festzuhalten.

SUB BOSS: HELL HOUNDS

Nachdem sich die Tür hinter euch schließt, werdet ihr drei dreiköpfigen Hunden gegenüberstehen. Diese Hunde sind schnell. Ihr müßt also all eure Ausweich-Fertigkeiten



aus der Luft holen. Versucht zu eurem Schutz auf einem Kreis mit Heiligem Wasser zu landen. Wenn die Hunde zu nah rankommen, werden sie sich ihre Gesichter verbrennen. Nachdem ihr die ersten drei umgelegt habt, tauchen noch zwei auf. Dieses Mal werden sie Feuer ausatmen, nachdem ihr sie geschlagen habt. Daher ist es um so wichtiger, daß ihr bei diesen hier immer in Bewegung bleibt. Sobald sie erledigt sind, wird der Himmel schwarz werden und ihr werdet von einem anderen Hund angegriffen. Dieses Mal bleibt das Hündchen aber unsichtbar, bis er dann auch Feuer ausatmet. Wenn ihr das seht, dann



SCHNELLER TIP

BOSS:

Falls ihr beim Kampf gegen die Hunde Gesundheit braucht, dann eilt zu den Toren am Ende. Dort gibt es etwas Roast Beef. I

In der rechten Ecke ist eine Fackel auf einer Plattform über euch – direkt davor befindet sich eine unsichtbare Plattform, wo ihr euch dranhängen könnt. Hier könnt ihr warten und die Hunde aus sicherer Entfernung killen.

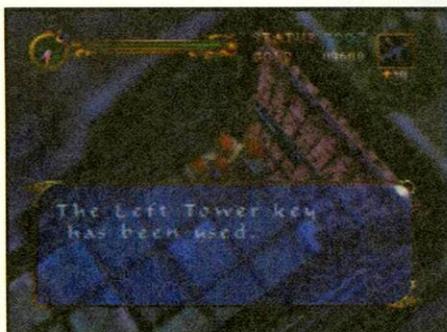
„ GEHT DURCH DIE TÜR UND KLOPFT EUCH AUF DIE SCHULTER, DAB IHR SOWEIT GEKOMMEN SEID... ”

anwenden, damit ihr nicht soviel zu Schaden kommt.

Rennt nicht in einer geraden Linie weg. Es ist einfacher, wenn ihr ständig eure Richtung wechselt. Hochspringen kann auch hilfreich sein, doch paßt auf, die Hunde können euch auch mit einem Satz

haut so oft wie möglich zu, bevor er wieder verschwindet.

Wenn alle endlich abgemurkst sind, werden sich die Tore am Ende öffnen und ihr könnt hindurch.

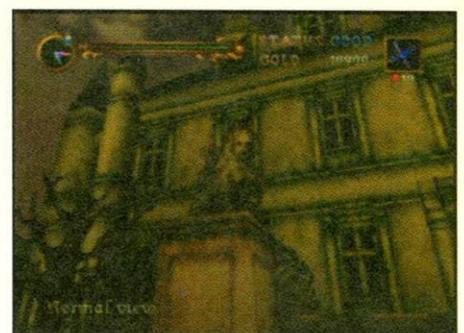


SCHNELLER TIP

Wenn ihr am Tage an der Mond-Wappen-Tür ankommt, ist sie verschlossen. Hier müßt ihr nach Sonnenuntergang hlnkommen.



GEKNACHT



hinauf. Zu diesem Punkt werdet ihr eine Kreatur bemerken, die über die Mauer läuft.

Sie wird sich für einen Kampf auf den Boden fallen lassen. Ihr müßt dieses Biest beobachten, denn sie wird versuchen, euch nun in einen Vampir zu verwandeln. Seht zu, daß ihr nicht zu lange an einem Ort bleibt, und daß ihr auch nicht gebissen werdet. Wenn ihr kein Purifying (Reinigung) habt und

im Rosenkranz wieder. Den (Rosary) Rosenkranz müßt ihr zwischen 3 und 5.30 morgens betreten, damit ihr auf Rosa trifft, die euch einen Hinweis gibt.

Lauft jetzt durch die andere Tür im Rosenkranz und ihr kommt unten an einer Treppe wieder raus.

Rennt hinauf und nehmt die erste Tür links. Ihr seid jetzt hier in einem großartigem Schlafzimmer.

Untersucht das Gebiet und holt aus der Ecke das Purifying.

LEVEL 3

VILLA



Wenn ihr die Gärten betretet, dann werdet ihr hier einen Speicherpunkt bemerken. Benutzt ihn und rüstet dann eure Power-Ups auf, indem ihr die Skelette abmurkst. Überprüft das Grab rechts vom Haus, damit ihr eine Mond-Karte bekommt.

Wenn ihr bereit seid, dann betretet das Haus durch die Haupteingangstür. Eilt dort drinnen die Treppen

“ ZWISCHEN 3 UND 5.30 UHR MORGENS MÜBT IHR INS ROSARY UM ROSA ZU BEGEGNEN... ”

gebissen werdet, dann werdet ihr euch die Radieschen von unten begucken können. Wenn nun eure Waffe volle Pulle hochgepowert ist, dann solltet ihr nur zwei oder drei Schläge benötigen, um dieses Ding zu vernichten.

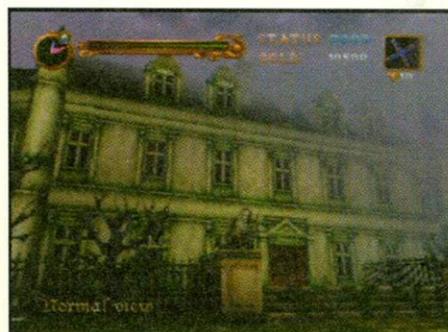
Lauft nun hoch und durch die Tür. Folgt dem Korridor durch die nächste Tür. Ihr findet euch nun

Lauft nun durch die andere Tür in diesem Zimmer. Wenn ihr die Tür langsam öffnet, dann werdet ihr einem anderen Vampir-Killer gegenüberstehen. Das ist Charlie Vincent. Er wird versuchen euch zu warnen, doch ignoriert seine närrischen Worte. Nachdem ihr mit Rosa gesprochen habt, müßt ihr wieder mit Charlie reden. Er



SCHWELLER TIP

Am Brunnen ist eine Plattform, die sich nur um 24:00 Uhr Mitternacht erhebt. Oben findet ihr eine Vielfalt an praktischen Pick-Ups.



Würdet ihr auf einen brennenden Vampir pinkeln?



SCHWELLER TIP

Überprüft den ausgestopften Tierkopf an der Wand. Dort gibt es einen Hühnerschenkel.

In der Rosenvase gibt es eine Dosis Purifying – nehmt das Heiler, falls ihr gebissen wurdet!

wird euch dann den Archiv Schlüssel aushändigen. Wenn Charlie schläft, dann wartet bis nach 6 Uhr morgens und betretet den Raum dann noch einmal.

Verlaßt den Raum und überprüft die nächste Tür am Hauptkorridor. Ihr merkt, daß sie verschlossen ist. Überprüft die nächste Tür und geht

„ IHR KÖNNT DIE HUNDE UND DEN VERRÜCKTEN NICHT KILLEN, HAUT AB UND FOLGT DEM KNABEN „

hinein. Innen müßt ihr nun zwei Geister plattmachen. Zerdeppert die blauen Pötte neben dem schicken Sofa, damit ihr den Lagerschlüssel bekommt. Das ist dann natürlich die nächste Tür.

Ignoriert erst einmal die Doppeltür und geht dann zurück in den Hauptkorridor. Gebraucht euren Schlüssel an dem verschlossenen Lagerraum Innen findet ihr zwei Mengen Fleisch und einen netten Speicherkristall. Durchsucht die



Jede Nacht um 3 geht Rosa die Blumen begießen...

Statue nach Purifying. Nun haut ab und eilt durch die letzte Tür des Hauptkorridors. Dort drinnen müßt ihr gegen einen Vampir kämpfen. Auch hier; macht ihn schnell alle, bevor er die Möglichkeit hat, seine Zähne tief in euren Körper zu vergraben. Verlaßt nun den Raum durch die

gegenüberliegende Tür. Nachdem ihr durch eine kurze Halle geht, seht ihr eine Tür. Dahinter sind die Archive. Betretet den Raum. In der Ecke hinten findet ihr dann den Gartenschlüssel. Verlaßt den Raum und eilt zurück in den Raum mit den Geistern. Geht durch die große Doppeltür. Wenn ihr unten an den Treppen ankommt, dann seht ihr

SCHWELLER TIP

Wenn die Hunde eure Beine beißen, könnt ihr euch nur durch Attacken mit kurzer Reichweite wieder befreien, wie Hoop oder Dagger.

Wir raten, daß ihr auf der Flucht vor dem Verrückten und seinen Hunden ständig hochhopst, damit ihr immer etwas vor deren hungrigen Mäulern bleibt.



auf dem Boden eine Schriftrolle liegen. Beim näheren Hinschauen bemerkt ihr, daß sie Renon, einen loyalen Verkäufer, herbeiruft. Kauft, was ihr braucht, und eilt dann schnell durch die Doppeltür. Ihr befindet euch jetzt im Garten. Eilt zum Tor und benutzt den Schlüssel. Sobald ihr innen im Labyrinth seid, eilt vorwärts und nehmt die linke Route. Geht über die Brücke und dann in ein großes offenes Gebiet hinein. Zu genau diesem Zeitpunkt werdet ihr ein Mädel mit Namen Malus sehen. Nachdem sie euch ihre ganze Geschichte erzählt hat, werdet ihr von zwei Hunden und

SCHWELLER TIP**LABYRINTH LÖSUNG**

Befolgt ganz vorsichtig folgende Anweisungen: Geht dort, wo ihr reingekommen seid, wieder hinaus. Eilt nach links und durch die Holztür. Dann nehmt die nächste rechts und durch den Steinbogen. Nehmt die nächste rechts (die erste ist eine Sackgasse). Dann geht's wieder rechts. Wenn ihr das umzäunte Gebiet betretet, müßt ihr nochmals rechts. Laßt gerade am Steinbogen vorbei. Wenn ihr den Turm erreicht, geht nach links. Dann die nächste rechts. Ihr werdet hier von Malus begrüßt. Geht durch die Tür. Jetzt seid ihr erstmal sicher.

GEKNACHT



Malus führt euch aus dem Labyrinth hinaus

einem Ketten-schwingendem Verrückten angegriffen. Ihr könnt die Hunde und den Verrückten nicht umlegen, rennt daher einfach weg und folgt dem Mädels. Sie wird auf euch an bestimmten Kreuzungen warten, doch es ist recht einfach, sie zu verlieren.

BOSS: VAMPIRE

Dieser Vampir ist etwas härter als zuvor, da er eine Menge seiner Zeit an der Decke verbringt. Das Kreuz ist die weitaus beste Waffe, die ihr bei diesem Kerl verwenden könnt (oder



wenn ihr Carrie seid, dann sind es ihre zielsuchenden Blitze). Seht zu, daß ihr einen vernünftigen Abstand zu ihm habt, bevor ihr es werft. Wenn ihr Carrie seid, dann läßt eure zielsuchende Energie ihn rumlaufen, in einem verzweifelter Versuch zu entkommen. Das kann er natürlich nicht, aber es macht es schwieriger, ihn zu schlagen. Paßt auf seinen Schatten auf, wenn er zur Decke geht, denn er wird mit drehenden Klingen runterspringen. Nachdem ihr den ersten erledigt habt, wird sich die Dame in einen Vampir verwandeln. Sie wird auf eigenartiger Art und Weise auf ihrem Bauch herumturnen, wodurch man sie dann leichter abmurksen kann. Sie wird sich auch rumdrehen und in einer Rauchwolke verschwinden. Wenn das passiert, tauchen Fledermäuse auf. Die können eure Angriffe von ihr ablenken, doch Ausdauer bringt euch ans Ziel. Wenn ihr das Kreuz verwendet, dann solltet ihr keine Probleme haben. Nachdem ihr beide abgemurkst habt, müßt ihr euch dem leeren Sarg nähern. Dort wird sich eine geheime Passage auftun. Es wäre weise, wenn ihr nach draußen zum Speicherpunkt geht, bevor ihr weiter in den Sarg hinein wandert. Hier ist ein Punkt, wo die Story sich

SCHWELLER TIP

In der Mitte der linken Wand ist eine Fackel, die ein praktisches Hühnerbein enthält.



SCHWELLER TIP

Bleibt beim Kampf gegen die Spinnen auf Distanz, denn sie haben keine Angriffe mit langer Reichweite. Gebraucht euer Kreuz oder die Axt.

Geht am Camp Feuer rechts, hopst über die drei Inseln im Fluß, dann kommt ihr zu zwei Fackeln. Eine davon enthält Roast Beef.



für jeden Charakter ändert. Reinhardt läuft zu den Tunnels und Carrie geht zu dem Untergrund Wasserweg.

REINHARDT'S ROUTE:

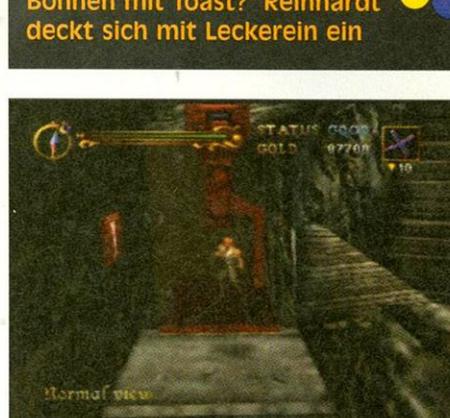
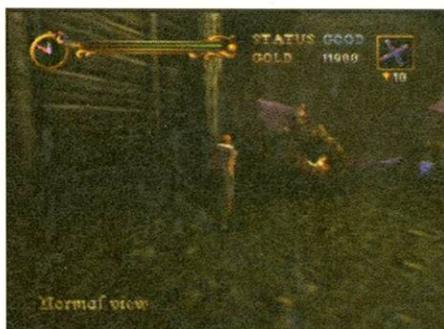
LEVEL 4a

TUNNEL



Wenn ihr jetzt in den Tunnel hineingeht, fliegen zwei Fledermäuse hinab. Macht sie mit eurer Peitsche fertig. Ihr kommt nun zu einem Fels-Zerdrücker. Wenn beide Leisten unten sind, springt dort drüber. Steigt in den Lift am Ende und fahrt runter. Ihr seht nun die Figur einer Dame dort in dem vergifteten Wasser. Leider stellt sie sich als eine Spinnen-Kreatur heraus. Wenn zwei von denen auf euch zukommen, dann paßt auf deren





'Hat jemand Bock auf Bohnen mit Toast?' Reinhardt deckt sich mit Leckerein ein

Giftatem auf. Wenn ihr im Wege steht, werdet ihr vergiftet. Es ist nicht schwierig, sie umzulegen. Sie brauchen nur je ein paar Schläge. Nun springt auf die Inseln im Wasser. Seid vorsichtig, daß ihr nicht reinfällt. Wenn ihr die andere Seite erreicht, dann benutzt den Speicherpunkt und macht weiter. Bleibt wachsam, denn in dieser Sektion greifen euch noch mehr Spinnen an. Weiter geradeaus, am Feuer vorbei. Wenn ihr nun die beiden Wegweiser erreicht, dann geht nach links. Haltet nicht für die Spinnen an, lauft einfach weiter, bis ihr dann den Lift erreicht. Lauft oben nach links und an dem eigenartig plazierte Eimer vorbei. Am Ende seht ihr eine Tür mit einem Halbmond drauf. Wenn es nachts ist, dann könnt ihr hinein. Innen findet ihr Renon, den reisenden Verkäufer. Nun lauft zu dem Gebiet mit den beiden Camp-Feuern, die nebeneinander sind. Geht ganz vorsichtig über den engen Weg zur anderen Seite. Nehmt oben die linke Abzweigung. Ihr kommt hier zu einem Fels-Zermantscher. Geht vorsichtig an

SCHWELLER TIP

Wenn ihr nach dem Überkreuzen der engen Plattform geradeaus lauft, kommt ihr zu einer Sonnen-Wappen-Tür. Am Tage ist sie offen und ihr bekommt zwei Roast Beef.

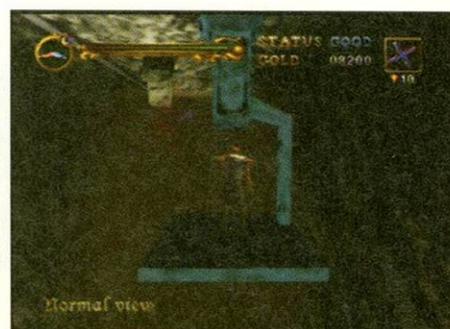
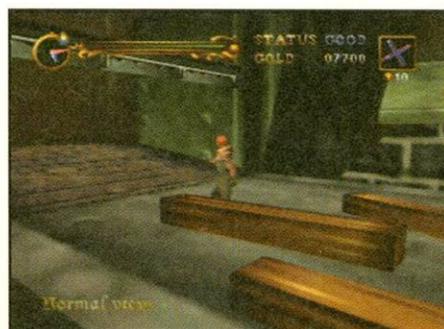
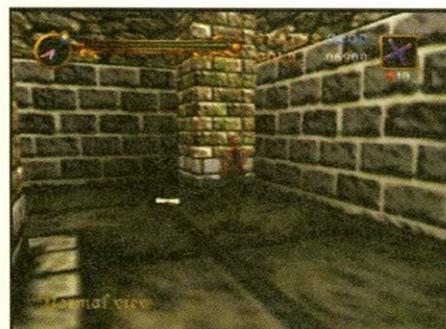
beiden vorbei und benutzt jetzt den jSpeicherkristall an der anderen Seite. Wenn ihr vorwärts lauft, dann wird ein Schwarm Fledermäuse angreifen. Am Ende der Passage ist ein Lift, der an Schienen entlang an der Decke

“ IHR KOMMT ZU EINER MONDWAPPEN-TÜR. GEHT HINEIN, HIER GIBT'S WAS NETTES ... ”

läuft. Stellt euch drauf. Er wird nach rechts gehen. Wenn ihr eure Runden durch die Höhlen macht, werdet ihr von Pillars of Bones angegriffen, die von den Decken hängen. Gebraucht euer Kreuz, um sie aus der Ferne zu vernichten. Wenn ihr die Plattform mit dem Zeichen dran erreicht, dann springt ab. Lest das Zeichen. Es wird

euch sagen, daß das hier der Transfer-Punkt ist. Laßt die rote Plattform gehen und legt den Geist um, der erscheint. Nach einer kurzen Weile erscheint ein blauer Lift. Steigt schnell ein und fahrt damit. Legt auf dem Weg mit eurem Kreuz alle Feinde um. Wenn ihr auf der mit II markierten Plattform ankommt, dann springt ab und speichert euer Spiel. Steigt in den Lift und fahrt damit nach oben. Oben kommt ihr an eine Serie von Plattformen. Springt vorsichtig rüber

zur anderen Seite. Wenn ihr die erste links nehmt, kommt ihr zu einer Mondwappen-Tür. Drinnen findet ihr eine Sonnenkarte und Weihwasser. Eilt wieder hinaus und lauft dann den Pfad weiter. Rechts sind zwei Routen, die euch nur ein paar Pick-Ups für eine Menge Arbeit bieten. Lauft weiter geradeaus, bis ihr eine Tür



GEKNACHT



vorwärts geht, schaut ihr auf das Giftwasser. Macht euch auf den Weg in die Wasserwege, dann



seht ihr einen Wasserfall. Ihr müßt nun einen Weg finden, um den Fluß abzuhalten, bevor ihr weitergehen könnt. Wenn ihr darauf zugeht, werden euch drei Echsenmenschen angreifen. Tötet die ersten beiden mit euren Blitzen. Der letzte versteckt sich um die Ecke. Wenn ihr den letzten erledigt habt, bemerkt ihr einen Schalter hinter ihm. Damit wird der Fluß des Wasserfalls aufgehalten. Jetzt wo das Wasser aufgehört hat, könnt ihr durchgehen. Geht nach der kaputten Brücke nach rechts zur anderen Seite. Paßt auf die Echse auf, die sich im letzten Bogen versteckt. Geht jetzt am Durchgang rechts vorbei und die Passage direkt vor euch runter. Am Ende wartet dann ein Speicherkristall auf euch. Macht euch jetzt wieder zurück zum Durchgang, an dem ihr vorher schon mal vorbeigekommen seid. Achtet beim Reingehen auf den einstürzenden Boden. Hopst über die Lücken zur anderen Seite. Wenn ihr zur anderen Seite kommt, wartet, bis die Echsen erscheinen. Sie werden den Boden unter ihnen zum Einstürzen bringen. Hier gibt es noch einen Abschnitt, auf den ihr achten müßt. Wenn ihr mal drüber seid, geht die Treppe runter und folgt der Plattform entlang. Wenn ihr den Durchgang links erreicht, dann geht die Treppe hoch, um den Speicherpunkt hier zu entdecken. Geht weiter den Pfad entlang, auf dem



mit einem Sonnenwappen erreicht. Wenn ihr eintretet, seht ihr Rosa. Wenn sie im Lichtstrahl steht, fängt ihre Haut zu brutzeln an. Dann spielt ihr die Helden und rettet sie, aber sie behandelt euch von oben herab und läßt euch stehen. Geht durch die offene Tür am Ende, dann findet ihr euch in der Mitte des Schlosses wieder.

ihr vorher wart, und arbeitet euch dann vorsichtig über die schmalen Plattformen. Ignoriert erst mal die Route, die gerade aus führt, damit kommt ihr nur zu einer verschlossenen Tür. Nehmt stattdessen die enge Plattform links, stellt euch auf die Ecke und springt über eine Reihe von Plattformen auf der anderen Seite. Wenn ihr die andere Seite erreicht, könnt ihr euch links

CARRIE'S ROUTE:

LEVEL 4b

UNDERGROUND WATERWAY



Geht vorsichtig um die Ecke. Während ihr das macht, wird der Boden unter euch zusammenbrechen. Springt über die Lücke und hüpf und klammert euch an den kleinen Vorsprung an der gegenüberliegenden Wand. Hangelt euch rüber zur anderen Seite und laßt euch runterfallen. Wenn ihr

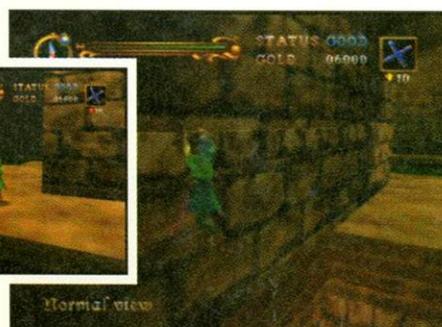
weiter den Pfad entlang, auf dem

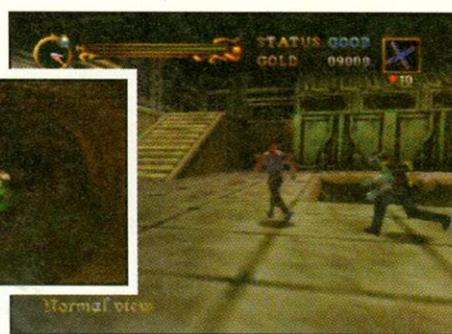
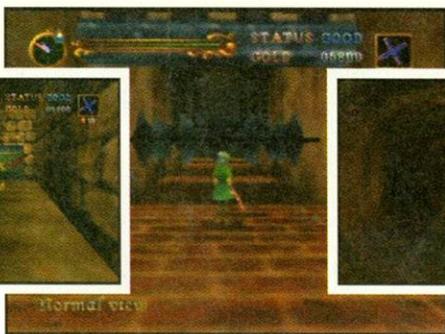
SCHNELLER TIP

Die Laternen an der Wand können zerstört werden. Dort gibt's Pick-Ups

Krabbelt unter die Spalte in der Wand wenn ihr die Treppen runterkommt. Hier gibt es zwei Laternen – mit einer Mondkarte und Roast Beef.

Die Eldechsenmänner regenerieren sich in diesem Kerker ständig. Ab und an ist es nötig, sie zu killen, doch im Ganzen ist es besser, wenn ihr einfach abhauen könnt.





klammern/hangeln. Am Ende der Passage findet ihr Renon's Contract (Renons Vertrag).

Wenn ihr mal auf der anderen Seite seid, springt auf die zwei kleinen Plattformen, die zum Bodenschalter hinführen. Springt zurück über die Plattformen zu den engen Gängen. Dann nehmt die Route, die ihr zuvor ignoriert habt. Klettert die Treppe hoch und tötet die rote Echse auf der Brücke, hüpf über die Lücke. Ihr kommt dann zu zwei mit Stacheln besetzten aufsteigenden Plattformen. Springt entweder über sie, wenn sie unten sind, oder springt unter sie, wenn sie den höchsten Punkt erreicht haben. Die Tür am Ende wird offen sein. Das führt zu einem Schalter im Boden, der den Wasserfall ausschaltet. Wenn ihr rausgeht, werden drei blaue Skelette erscheinen. Macht euch jetzt auf den Weg zurück zum Wasserfall. Es ist eine gute Idee, zuerst zum Speicherpunkt zurückzukehren. Geht wieder dahin zurück, wo der Wasserfall war, und lauft zum Ende des Ganges. Am Ende befindet sich eine Tür, die mit einem Sun Crest (Sonnenwappen) gekennzeichnet ist. Sie wird sich während des Tages öffnen. Drinnen begegnet ihr Actrise, einer sonderbar aussehende Frau. Wenn ihr wieder draußen seid, geht in die Tür vor euch, dann seid ihr wieder im Schloß. Hier treffen sich die beiden Figuren wieder.



REINHARDT SCHNEIDER & CARRIE FERNANDEZ

LEVEL 5 SCHLOSSMITTE



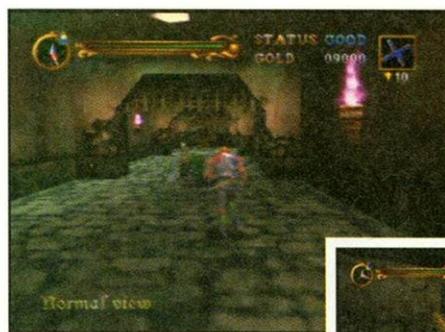
Geht den Korridor hoch und schaltet den Biker aus. Am Ende wartet die Folterkammer. Die Tür ist im Moment noch verschlossen, aber merkt euch das für später. Geht den Saal rechts hoch. Ganz am Ende ist ein riesiger Raum, mit etwas drin, das wie ein toter Stier aussieht. Hier an der gerissenen Wand hängt ein Symbol. Merkt euch das auch für später. Geht

Das Blut verwandelt sich dann in einen Feind. Der ist leicht abserviert. Wenn er in die Ewigkeit eingegangen ist, lest die Inschrift auf der Statue und merkt euch die Nummer. Steigt jetzt die Treppe hinten im Raum hoch. Ihr kommt auf einer beeindruckend aussehenden Treppe mit zwei Türen auf beiden Seiten heraus. Geht durch die Tür geradeaus vor euch. Drinnen müßt ihr dann alle Echsenmänner schlagen, die aus den Türen kommen. Erst dann könnt ihr durch die andere Tür wieder hinaus. Im nächsten Raum sollt ihr die kaputte Treppe hochsteuern und speichern. Geht durch die Tür oben und in den Kapellen Raum. Weiter durch die Tür. In diesem Raum trifft ihr auf zwei

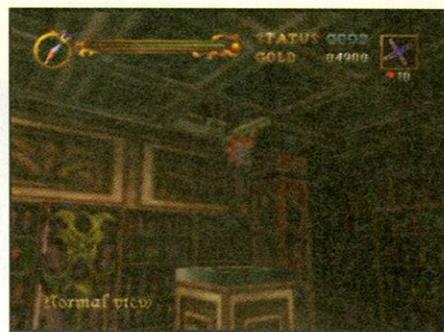
“ INNEN MÜBT IHR DREI VAMPIRE ABSCHLAGTEN, DANACH GEHT ES WEITER... ”

jetzt durch die kleine Tür in den großen Gang. Drinnen findet ihr drei Vampire zum Töten. Wenn sie dann alle tot sind, geht die Treppe hoch. Sucht im nächsten Raum die Statue. Da wird Blut von den Augen triefen.

Vampire. Tötet sie und geht durch die Tür auf der anderen Seite. Dann befindet ihr euch in einem Korridor mit etlichen brennenden Fackeln. Stimmt euren Weg dadurch zeitlich genau ab. Hinterher kommt ihr zu einer gesprungenen Wand. Geht durch die Tür am Ende. In diesem Raum seht ihr einen Echsenmann. Er wird euch aber nicht angreifen. Redet stattdessen mit ihm, und er wird euch sagen, daß ihr Nitro und Mandragora braucht, um damit die gesprungene Wand hochzujagen. Er wird euch den Schlüssel zur Folterkammer geben, damit ihr das Mangragora holen könnt. Geht jetzt



GEKNACHT



Räumen bestimmte Feinde schlagen, um sie zu verlassen. Wenn ihr dann die Folterkammer

betreten habt, müßt ihr den Vampir und die Mad Maid (Irre Magd) umlegen. Geht jetzt wieder zurück zum Spalt in der Wand und legt das Mandragora zusammen mit den Nitro ab.

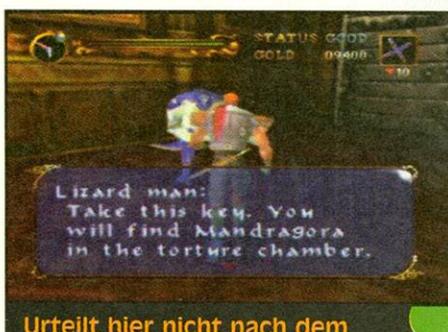
Hinter der Wand sind zwei Türen. Nur die rechts öffnet sich. Ihr kommt in eine Bücherei. Überprüft zuerst die Statue in der Ecke. Springt jetzt auf die Bücherregale und dann zum Balkon.

Ihr seht einen Block am Ende. Klettert nach oben, um eine Luke darüber aufzudecken. Im nächsten Raum sucht die Fliese, dann wird etwas ähnliches über euch passieren. Ihr befindet euch jetzt in einem wirklich gigantischen Observatorium. Ihr werdet drei Statuen auf einer Plattform neben dem Mittelabschnitt sehen. Untersucht diese Statuen. Man wird euch dazu auffordern, diese Statuen in der richtigen Reihenfolge aufzustellen.

Und die richtige Reihenfolge lautet 2, 4, 8. Zu diesem Zeitpunkt seht ihr, daß sich die Statuen in einer Energiekugel

manifestieren. Die Energie zerstört dann Siegel an der Wand, wo der Ram (Hammel) schläft. Eure Mission besteht nun darin, die Wand, die ihr gerade gesehen habt, hochzujagen. Geht wieder zurück durch das Schloß, bis ihr die Treppe mit dem roten Teppich erreicht. Nehmt die andere Tür in dem Raum. Dann befindet ihr euch in einem riesigen Raum mit Zahnrädern, die sich auf dem Boden bewegen. Geht durch den Raum zur Treppe auf der gegenüberliegende Seite. Im nächsten Raum wird euch einer der Goldritter angreifen (das müßte ja passieren!). Geht durch die grüne Tür in die Bar. Dann greifen euch zwei richtig fiese Maids (Mägde) an. Versucht euch von diesen Mädels gut. Im nächsten Raum findet ihr viel Maschinerie, in der Ecke einen Contract (Vertrag). Oben auf dem hängenden Luftschiff hängt eine Portion Beef (Rindfleisch). Ihr könnt auf die Maschine klettern, die wie Römische Säulen aussehen, um da

durch die andere Tür im Raum. Ihr werdet wieder auf Malus treffen. Sie wird zu Verräterin und verschwinden. Damit seid ihr frei, das Nitro von den Regalen einzupacken. Ihr bekommt eine Warnung, daß ihr nicht springen oder von einem Feind getroffen werden dürft. Darauf müßt ihr auch unbedingt achten. Verwendet den Speicherpunkt und geht dann zurück zur Spalte in der Wand. Jetzt das Nitro ablegen. Ihr müßt jetzt zurück zur Folterkammertür, die in der Nähe von eurem Ausgangspunkt ist. Ihr müßt in den



Urteilt hier nicht nach dem Aussehen – der Eidechsenmann hilft euch beim Schlüsselfinden



SCHNELLER TIP

Die beiden feuerspielenden Eidechsen im Cog-Raum sind unzerstörbar. Wenn ihr runterfallt, dann springt hoch und klammert euch an die Plattformen über euch.

Die Kronleuchter in der Bar auf den Tischen enthalten Purifying und eine Kur Ampulle, was sich als sehr nützlich erweisen kann.

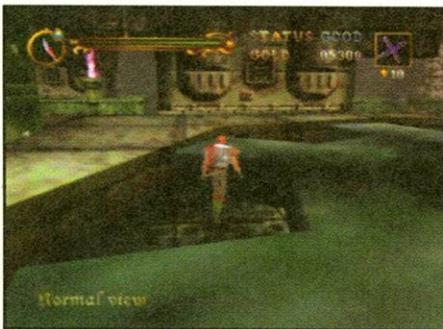




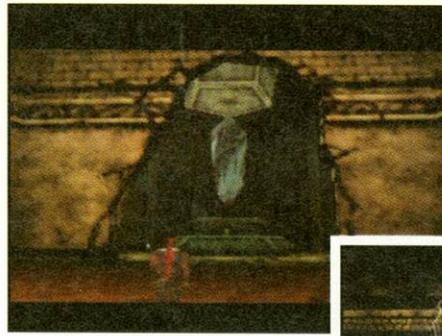
hin zu kommen. Im nächsten Raum müßt ihr euren Weg unter den gestachelten Fallen zeitlich abstimmen, um zur anderen Tür zu gelangen. Wenn ihr in den Korridor rauskommt, geht in die Tür gegenüber. Ihr findet euch dann auf der anderen Seite des Nitroriums wieder, nehmt das Nitro, speichert und geht dann raus.

Jetzt müßt ihr euch wieder zurück zu dem Raum mit der Wand mit den Rissen machen. Unterwegs erwarten euch viele Hindernisse, hauptsächlich der Zahnradraum. Wenn ihr hier ankommt, müßt ihr den schmalen Plattformen rum zur anderen Seite folgen. Dann müßt zwischen den Zahnrädern durchgehen, bis ihr die steile Plattform erreicht.

Legt das Nitro vor der gerissenen Wand runter und holt das Mandragora aus der Folterkammer. Wenn die Wand in die Luft geflogen ist, wird sie einen Kristall aufdecken, der den Ram wieder auferstehen läßt. Aktiviert den Kristall und speichert.

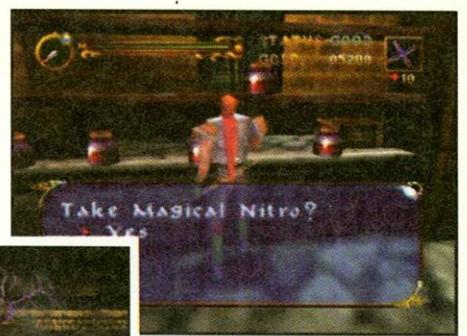


Diese Explosion eröffnet neue Gebiete für euch...



BOSS: EVIL RAM

Dieser Boss kann einem wegen seiner Größe ganz schon Angst einjagen, aber laßt euch davon nicht täuschen. Dieser Boss ist im Prinzip viel einfacher als er anfangs scheint. Er hat drei Hauptangriffe, vor denen ihr euch in Acht nehmen müßt. Der erste ist ein Ramm-Move, der euch durch die Lüfte schickt. Dann wird er seinen Feuerblitz einsetzen. Das kann ganz schön viel Schaden anrichten, also versucht dem dann auf alle Fälle auszuweichen. Der dritte ist ein richtungsändernder Energiestrahl, bei



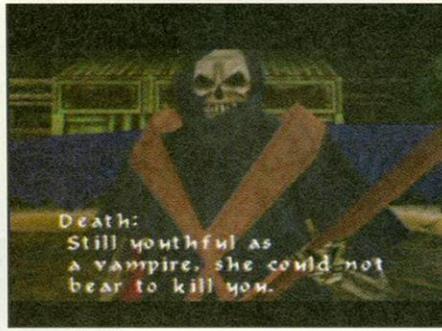
Versucht nun, in Kreisen um ihn herumzulaufen. Dadurch kann er euch nur schwer erwischen, und ihr könnt ihn leichter treffen.

“ LEGT DAS NITRO VOR DER KAPUTTEN WAND UND HOLT DAS MANDRAGORA ”

weitem am leichtesten auszuweichen. Ihr müßt euch auch vorsehen, damit ihr nicht zertrampelt werdet. Um seinem Feuerstrahl auszuweichen, stellt sicher, daß ihr so schnell wie möglich zur Seite springt. Hauptsächlich solltet ihr auf seinen Kopf zielen, aber ihr könnt auch an anderen Teilen Schaden anrichten.

Am besten verwendet ihr eine Projektilwaffe wie das Cross (Kreuz) oder Axe (Axt), und eure normalen Waffen aus der Nähe. Schon nach ein paar Treffern wird sein Kopf seine ganze Haut verlieren. Noch ein paar Treffer später verliert er seinen Oberkörper. Wenn seine Healthleiste etwa auf halb gesunken ist, wird er in eine Portion Beef explodieren! Und das war es auch schon, ob ihr es glaubt oder nicht! Steuert jetzt zurück zum Hauptkorridor und wieder einmal zur Seitentür. Drinnen werdet ihr von Rosa begrüßt (Actrice, wenn ihr Carrie seid). Sie wird sich dann als Tod präsentieren und ihr müßt mit ihr kämpfen. Sie wird zwei Hauptattacken verwenden: Feuerbälle





und einen Energiestrahler um sie herum. Wenn ihr zu nahe kommt, dann verwendet ihr langes Schwert. Wenn ihr Carrie seid, werdet ihr gegen eure Kusine kämpfen. Sie hat ähnliche Mächte wie ihr und wird zielsuchende Blitze einsetzen, um euch zu schlagen. Achtet auch auf ihren gefrierenden Rauch, den sie in Spiralformation austeuert. Nachdem ihr diese leichten Sub-Bosse geschlagen habt, steigt die Treppe hoch und bedient den Aufzug im nächsten Raum. Damit kommt ihr oben aufs Gebäude. An diesem Punkt ändert sich nun die Geschichte für jede Figur. Reinhardt hält auf den Duel Tower (Duell Turm) zu und Carrie auf den Tower of Science (Turm der Wissenschaft).

REINHARDT'S ROUTE:

LEVEL 6a DUEL TOWER



Wenn ihr die erste Arena betretet, wird ein Feind aus einem Loch in der Mitte aufsteigen. Tötet ihn, bevor die Decke runterkommt und euch zerdrückt. Wenn er geschlagen wurde, fallen die Tore zur Seite, und ihr könnt danach entkommen. Springt rüber auf die Plattformen und geht von einer zu anderen nach oben. Wenn ihr nun angekommen seid, springt rüber auf die nächste Plattform. Hier seht ihr noch eine Plattform, aber dieses Mal

mit sich bewegenden Klingen. Vorsicht, nicht hochklettern, während eine der Klingen vorbeischnurrt. Bei manchen Klingen kann man sich ducken, doch bei anderen müßt ihr springen. Geht weiter auf die nächste Arena. Hier müßt ihr bis zum Tod mit einem Werwolf kämpfen. Die sind sehr flink auf den Beinen, also Vorsicht. Wenn ihr den Werwolf erledigt habt, geht raus auf die Plattformen, die an der Seite erscheinen und geht nach oben. Dieses Mal müßt ihr euch durch

von einem dieser großen Biester konfrontiert, die euch dann ziemlich herumschleudern. Also ja nicht zulange daneben stehen bleiben. Wenn er geschlagen ist, klettert wieder hoch und springt rüber zum Ausgang. Puh, ganz schön happig, was?

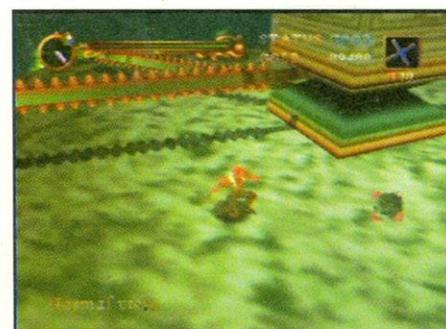
TOWER OF EXECUTION

Dieser riesige Raum ist mit Lava und Schwingenden Klingen gefüllt. Verwendet erstmal den Speicherkristall und arbeitet euch dann an den Klingen

“ AN DEN KLINGEN VORBEI, UM DIE ZENTRALE SÄULE HERUM UND DANN NACH RECHTS...”

zwei Sets von sich bewegenden Klingen arbeiten, bevor ihr das nächste Gebiet erreicht. Wenn ihr zur nächsten Arena springt, dann sucht nach der Plattform zwischen den beiden, und springt da vorsichtig drauf. In dieser nächsten Arena tretet ihr gegen ein kuhartiges Biest an. Die ist ganz schön zäh, also setzt alles ein, was ihr habt, um sie möglichst schnell zu schlachten. Wieder nach oben und rüber zur nächsten Arena. Dieses Mal werdet ihr

vorbei, geht um die Mittelsäule herum und nehmt den Pfad rechts., Springt über die zahlreichen Plattformen, bis ihr die rutschenden Plattformen erreicht, die aus der Wand kommen. Springt und klammert euch an die erste und stimmt euren Weg über den Rest vorsichtig ab. Am besten bleibt ihr immer in Bewegung (soweit es



Dieser Sprung ist präziser als die meisten – Vorsicht!





geht). Wenn ihr auf der anderen Seite seid, dann stellt euch auf die kleine Metallplattform und klettert hoch. Springt rüber zu den nächsten Plattformen, Vorsicht vor den Fledermäusen, die runtertauchen. Geht zurück zur Mittelsäule und tötet dabei die Pillar of Bones. Dann auf den Steg rechts zuhalten, weicht den schwingenden Klingen aus und springt rüber auf die rutschenden Plattformen. Auf der anderen Seite euren Fortschritt speichern. Den Gang entlang seht ihr Stacheln, die auf und nieder fahren. Es gibt auch ein Hühnerbein und sonst nichts. Geht die zwei Plattformen



über dem Speicherpunkt hoch und auf die Mittelsäule zu. Steuert rüber zum Steg auf der anderen Seite, dann trefft ihr auf ein rotes Skelett. Das könnt ihr nur für kurze Zeit betäuben. Haltet euch rechts und springt auf die erste Plattform. Stimmt euren Weg zeitlich ab und stellt sicher, daß ihr die Pillar of Bones vernichtet. Wenn ihr auf der dritten sich bewegenden Plattform steht, stellt euch ans Ende, und wartet, bis sie ganz ausgefahren ist, bevor ihr auf die nächste springt. Ansonsten stoßt ihr euren Kopf an der Plattform über euch. Springt die zahlreichen Plattformen auf dem Steg darüber hoch. Wenn ihr am roten Skelett vorbeikommt, findet ihr den Executioners Key (Henkerschlüssel). Der paßt in das verschlossene Tor neben dem Speicherpunkt. Das dient eigentlich nur dazu, eine Abkürzung zu schaffen, falls ihr draufgeht, aber ihr könnt auch beim Versuch schon euer Leben lassen. Geht über den Gang zur Mittelsäule und nehmt die nächste Route. Rechts ist die Treppe hier raus.

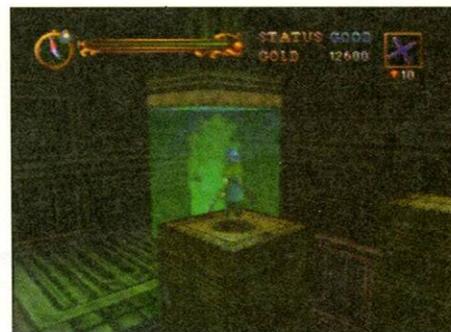
CARRIE'S ROUTE:

LEVEL 6b

TOWER OF SCIENCE.



Carries Route besteht hauptsächlich aus Sprüngen und Fallen. Ihr müßt also eure Sprungfähigkeiten aufpolieren, wenn ihr gewinnen wollt. Geht vorwärts und merkt euch das Loch in der Wand. Hier wird ein Block mit hohem Tempo rausgeschossen. Auf dem Turm gibt es viele solcher Löcher auf dem Turm, auf die ihr achten solltet. Springt am ersten Loch vorbei und hopst dann auf die nächste Plattform gleich nachdem der Block aus dem Loch ist. Geht im nächsten Level



an den elektrischen Strahlen vorbei. Sie können sich auch zu bestimmten Intervallen ausschalten. Dann ist es natürlich am sichersten, um eure Sprünge hinzulegen. Auf dem nächsten Level müßt ihr es an Blöcken und Strahlen vorbei schaffen. Der letzte Sprung ist bei weitem der schwerste. Wartet, bis der Strahl an seinem niedrigsten Punkt ist, dann solltet ihr es drüber schaffen, auch wenn der Strahl an ist. Die nächsten drei Level sind die einfachsten. Einfach nur den Strahlen ausweichen, wie vorher, und auf die Stachelblöcke achten. Sobald ihr den Aufzug erreicht habt, fahrt mit ihm hoch und speichert euren Fortschritt. Geht durch die Tür und durch in den nächsten Raum. In diesem Raum müßt ihr die Geschütztürme vernichten, bevor ihr weiterkommt. Jeder wird mit nur zwei Treffern vernichtet. Die große Drone Gun in der Mitte kann nur von einer Plattform auf dem gleichen Level aus vernichtet werden. Nehmt die erste Tür, zu der ihr hinten im Raum kommt, dann entdeckt ihr den Science Key 1 (Wissenschaftsschlüssel 1). Geht die Treppe hoch und schießt mit euren Blitzen auf die beiden Drone Guns in der Mitte. Auf der anderen Seite gibt es noch zwei mehr. Jetzt wäre es auch ganz ratsam, mal wieder zum Speicherpunkt zurückzukehren.

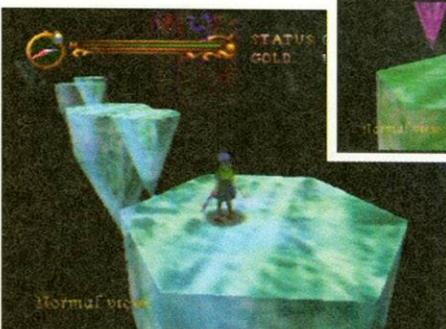
Jetzt müßt ihr die Treppe hochsteuern und die Plattformen zur anderen Seite





Hopst über die stacheligen Förderbänder, oder springt hoch und marschiert drüber

überqueren. Die Sprünge sind gar nicht so weit wie ihr glaubt. Wenn ihr zur anderen Seite kommt, seht ihr eine Doppeltür. Für diese Tür braucht ihr Key 2 (Schlüssel 2). Geht die Treppe bis nach oben hoch und springt auf die Plattform darunter. Am Ende befindet sich die Tür, die ihr braucht. Wenn ihr mal drinnen seid, schaltet die Kanone aus und biegt um die Ecke. Hier seht ihr drei Türen. Geht nur in die mittlere Tür, um den Science Key 2 (Wissenschaftsschlüssel 2) einzusammeln. Wieder



im Hauptraum müßt ihr euch wieder auf den Weg über den Plattformen zur anderen Seite machen. Laßt euch hier Zeit, sonst drohen euch endlose Qualen. Wenn ihr es rüber auf die andere Seite geschafft habt, sofort speichern. Jetzt müßt ihr euch wieder auf die andere Seite begeben, um Tür 3 zu öffnen. Drinnen findet ihr noch eine Tür und einen Speicherkristall. Verwendet diesen Kristall und geht daraufhin durch die Tür. Draußen über die Plattformen nach oben gehen und die Tür betreten. Ihr

“ GEHT DURCH DIE TÜR ZU DEM GROßEN RAUM MIT DEN STACHELIGEN FÖRDERBÄNDERN... ”

werdet einen großen Raum mit gestachelten Fließbänder und Kisten betreten. Die sehen aber sehr viel imposanter aus als sie eigentlich sind. Ein schneller Sprung, dann kommt ihr da ohne Probleme drüber. Hopst über die nächsten paar Hindernisse und weicht dabei den Kanonen aus (oder knallt sie ab, wenn ihr darauf Lust habt). Wenn ihr das Ende erreicht habt, geht in die Tür und folgt dem Korridor. Ihr werdet zu einer Fackel kommen, die Schlüssel 3 enthält. Es gibt aber wirklich keinen Grund, in Raum drei vorbeizuschauen, denn der enthält nur ein paar

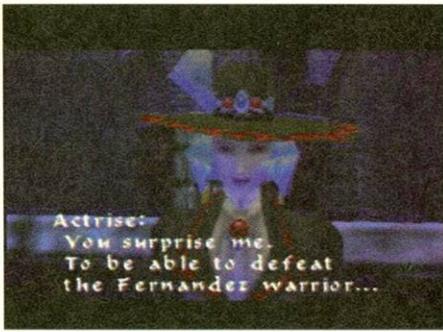
Goodies. Geht durch die Doppeltür und taucht dann in die Dunkelheit.

TURM DER ZAUBEREI

Diese eisige Höhle hier steckt voller schwieriger Sprünge und verschwindender Blöcke. Aber mit dieser Anleitung solltet ihr nur so durchsegeln. Beim Eintreten stoßt ihr auf den ersten Feind in diesem Gebiet. Diese gefrorenen Jungs spucken mit Eis nach euch. Sie sind ganz harmlos, also am besten einfach nur geradewegs bei ihnen vorbeilaufen. Wenn sie zum Ende des Ganges kommt, springt über die Kristalle. Diese Sprünge sind leicht, denn sie befinden sich gerade in der richtigen Entfernung für einen Sprung mit Anlauf. Nach ein paar Sprüngen stoßt ihr auf ein paar höhere Kristalle. Ihr müßt für die alle springen und klammern. Springt nun auf die vier rosa Kristalle, die von der grünen Plattform hochführen. Wenn ihr die andere Seite erreicht habt, werdet ihr einen Orb (Kugel) bemerken. Das ist tatsächlich ein Schalter, um die gelben

Plattformen vor euch zu senken. Springt da drauf und steuert die erste Stufe hoch. Springt von hier aus zu den rosa Kristallen, die zur grünen Plattform hoch führen. Hier findet ihr noch einen Orb-Schalter. Damit wird die grüne Plattform weiter angehoben, um noch eine Stufe zu schaffen. Springt zurück und geht hoch zur nun zugänglichen grünen Plattform. Von hier aus springt und klammert euch an die blaue Plattform, springt weiter von einer zur anderen, bis ihr die Spitze erreicht. Geht über die letzten beiden rosa Kristalle, um das Ende dieser Höhle zu erreichen. Endlich könnt ihr ein für alle mal mit





CARRIE'S BOSS EINS:

LEVEL 7a

ACTRISE

E dieser fiesen Höllenhündin kämpfen. Sie ist eigentlich recht einfach zu schlagen, wenn man weiß, wie. Lauft und springt einfach nur in einem Kreis um sie herum (recht nah dran) und weicht allen Kristallen aus, die sie losschickt. Verwendet euren zielsuchenden Blitz die ganze Zeit, um die Kristalle zu zerschmettern, mit denen sie sich verteidigt. Nach ein paar Treffern sind davon genug vernichtet, um einen Blitz zu ihr hin durch zu bekommen. Macht damit weiter, bis sie tot ist. Ihr werdet euch danach fragen, was die ganze Aufregung denn sollte.



REINHARDT'S BOSS EINS:

LEVEL 7b

DEATH

W Wenn ihr auf dem Dach ankommt, werdet ihr von Death begrüßt. Gerade als er versucht, euch zu erlegen, opfert sich Rosa, erwischt die Kugeln an eurer Stelle und sinkt zu Boden. Death wird kleine Sicheln in eure allgemeine Richtung schmeißen. Auf die könnt ihr zielen und sie vernichten. Nach kurzer Zeit wird er auf drastischere Maßnahmen zurückgreifen. Wenn ihr dann ein grünes Pentagramm im Himmel oder auf dem Boden erscheinen seht, bewegt euch aus dem Weg, denn ein riesiges fisch-artigem Biest wird erscheinen. Dieses Biest wird euch



umschmeißen, wenn ihr nicht schnell reagiert. Am besten springt ihr und peitscht ihn aus nächster Nähe. Wenn er sich wegbewegt, verwendet eure Cross (Kreuz) oder Axe (Axt). Ab und zu wird er sich dann auf den Boden herunterlassen und eine Charge hinlegen. Zu diesem Zeitpunkt ist er am verwundbarsten. Eigentlich wieder ein ganz einfacher Boss. Also, alles halb so schlimm...



Bewegt euch in Kreisen um Actrise herum, um ihren Angriffen auszuweichen



GEKNACHT

REINHARDT & CARRIE:

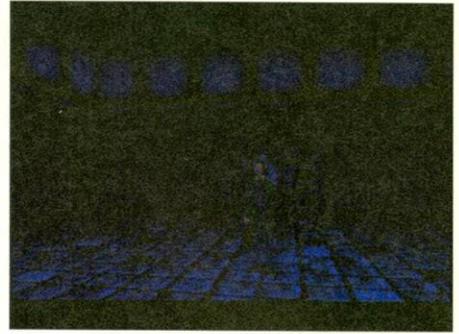
LEVEL 8

CLOCK TOWER



SCHWELLER TIP

Wenn ihr auf die kleinen Plattformen auf den Zahnrädern springt: Wartet bis es über euch ist und springt hoch und klammert euch an. Wenn ihr von einem zum anderen springt, bis die höchste Plattform auf gleicher Höhe steht wie ihr. Springt dann und klammert euch an die Kante.



F Für diesen Abschnitt werden beide Figuren die gleiche Route nehmen.

Geht zuerst die Plattform hoch zum Vorsprung drüber, dann sucht den nächsten Vorsprung und klettert hoch. Nun solltet ihr drei Zahnräder direkt vor euch haben. Springt über das dritte und geht rüber zum riesigen Pfosten an die gegenüberliegende Seite des Raumes (seid vorsichtig, sonst werdet ihr in den Zahnrädern zermantscht). Springt nach rechts, über die Zahnräder und auf die Plattformen. Haltet euch dann links und zerdeppert dann die Fackel auf der einsamen Plattform. Sie enthält den Clocktower Key 1 (Glockenturm Schlüssel 1). Hüpf nun auf das Zahnrad links und klettert danach die nächsten beiden Plattformen hoch. Geht jetzt nach rechts über die Zahnräder und die Plattformen hoch. Verwendet euren Schlüssel an der Tür. Drinnen befindet sich ein Speicherpunkt. Geht durch die Tür am Ende raus und tötet die Pillar of Bones, die da warten. In der rechten Ecke liegt der Schlüssel für die Tür in der Mitte. Wenn ihr aus dem Schlüsselalkoven zurückspringt, klammert euch an das halbe Rad mit den Stacheln daneben. Bleibt



hängen, bis ihr sicher hochklettern könnt und rüber zum Ausgang. Wenn ihr den nächsten Raum voller Zahnräder und Maschinerie betretet. Springt runter zur Plattform links (darunter). Vernichtet die Fackel, um den Clocktower Key 3 (Glockenturm Schlüssel 3) zu bekommen. Geht nun runter zum Erdgeschoß und sucht die beiden vertikalen Zahnräder. Springt auf das Zahnrad und rüber zu den kleinen Plattformen auf das andere Zahnrad. Geht hoch zur Spitze von diesem Abschnitt und springt dann wieder zur anderen. Arbeitet euch vorsichtig auf dieser nach oben. Dann springt über die beiden Zahnräder in der Tür auf der Plattform mit dem Speicherpunkt. Dann findet ihr euch auf einer steilen Treppe wieder, wenn ihr durch das Gebäude oben passiert, wird Renon erscheinen und sich verabschieden. Außer natürlich, ihr habt zuviel Geld ausgegeben??! Ja, glaubt es oder nicht, wenn ihr zuviel Geld ausgibt (30.000), wird Renon euch zu diesem Punkt angreifen. Sonderbar.

BOSS: CHARLIE VINCENT

Anmerkung: Dieser Abschnitt passiert nur, wenn ihr zu lange gebraucht habt, um zum Schloß zu gelangen, oder wenn ihr zuviele Sonnen- oder Mondkarten verwendet habt. Im nächsten Raum werdet ihr oben auf der Treppe vom Vampir Charlie Vincent begrüßt. Dann wird er sich auf euch stürzen. Ihr werdet ständig Giftwasser auf euch werfen, ihr müßt also ständig in Bewegung bleiben. Dadurch wird es schwer, ihn festzunageln. Er ist auch noch ein Vampir, also geht nicht zu nahe dran. Verwendet euer Kreuz aus einer gewissen Entfernung, um allen Schaden zu vermeiden, oder eure Peitsche, wenn er sich heranwagt. Wenn ihr genug Cure (Heilung) habt, sollte er euch nicht zu viele Probleme bereiten. Also, keine Panik...

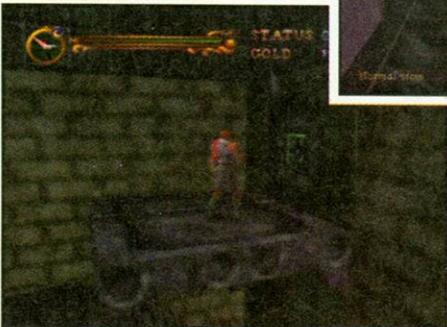
REINHARDT & CARRIE:

LEVEL 9

SCHLOSSFRIED BOSS: DRAKULA



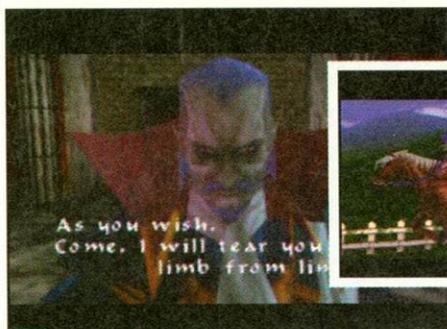
S peichert, sobald ihr die Tür betretet und geht raus in den Raum. Sobald ihr euch dem Sarg nähert, wird Drakula hinter euch auftauchen. Ganz klar, als Herr der Dunkelheit hat er einige Tricks auf Lager. Seine häufigste Attacke ist eine Schockwelle, die euch von den Beinen fegt. Beim zweiten Blast könnt ihr euch ducken. Er wird auch



regelmäßig in einer Rauchwolke verschwinden. Sein Saug-Move ist der tödlichste. Wenn er euch in die Finger kriegt, wird er euer Blut saugen und seine eigene Gesundheit aufladen. Wenn das passiert, lauft und springt in die andere Richtung. Er wird auch Feuerbälle abschießen. Wenn ihr die vernichten könnt, bekommt ihr wertvolle Goodies. Hier ist das Kreuz eine gute Waffe (wie immer), oder auch eure Hauptwaffe. Nach ein paar guten Treffern wird er um Gnade wimmern. Zu diesem Zeitpunkt können zwei Dinge passieren. Entweder wird Malus auftauchen und reitet auf Pferde Rücken mit euch auf davon. Damit endet das Game im Prinzip, wahrscheinlich aus dem gleichen Grund, aus dem euch Vincent auch angreift.

BOSS: DER WAHRE DRAKULA

Wenn ihr die Stufen runterrennt, dann wird Malus auf einem Pferd erscheinen. Nachdem sie den Lift zum Dach hochgenommen hat, wird sie ihre wahre Identität enthüllen. Malus war die ganze Zeit der wahre Drakula gewesen. Der Kampf ist aber eher einfach. Drakula wird in einem Lichtstrahl erscheinen. Das Problem ist nur, daß viele Lichtstrahlen auf einmal erscheinen. Ihr müßt nach dem Ausschau halten, in dem Drakula erscheint. Am besten dreht ihr euch auf der Stelle und haltet die Kamera ständig hinter euch. Er hat zwei Hauptangriffe,



der erste ist sein Angriff mit drei Feuerbällen, der ihr leicht ausweicht, indem ihr ihrer Feuerlinie ausweicht. Der andere ist ein Schockwellenangriff. Einer davon bewegt sich auf Bodenebene, der andere auf Kopfhöhe. Beiden kann man leicht durch Springen oder Ducken ausweichen. Wenn er endlich erledigt ist, werdet ihr zu einer weiteren Schlacht gezwungen.

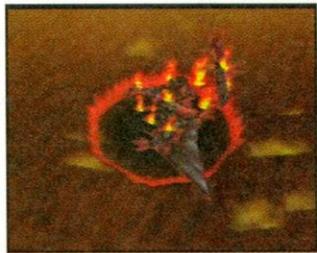
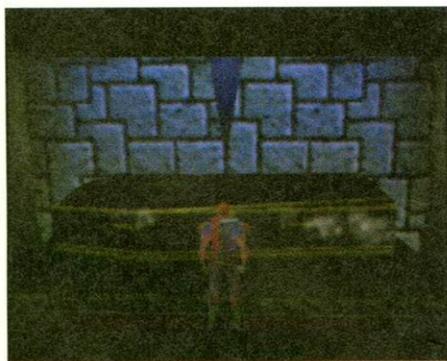
LEVEL 10



LETZTER BOSS

Dieses riesige Echsenwesen hat ziemlich viele offensive Angriffe auf Lager. Den Feuerkugeln könnt ihr leicht ausweichen, aber die Feuerdrachen, die er losläßt, sind etwas happiger. Hauptsächlich solltet ihr auf den Dive aufpassen, wenn sie in die Erde zurückkommen. Der andere Angriff besteht aus einem Erdbeben-Move, der Müll aufwirft. Haltet euch davon gut fern. Hier geht so viel auf einmal vor, daß man nur schwer sagen kann, wie man dem allen ausweichen kann. Die beste Technik besteht darin,

immer weiter im Kreis um ihn herum zu springen und rennen. Dadurch wird er verwirrt und weiß nicht mehr, wo er ist. Schließlich ist es überraschend einfach, ihn zu töten. Beim nächsten Mal wird das aber alles viel schwerer werden. Gratuliere, ihr habt jetzt das Game vollendet ... fürs erste. Nach einer langen Endsequenz werden die Credits erscheinen. Nachdem das Wort "Fin" erschienen ist, könnt ihr das Game speichern, mit euren Spezialgegenständen. Jetzt ist der schwere Modus zugänglich. Und es geht wieder los!



GEKNACHT

Der legendäre Dinosaurier-Jäger ist wieder da - in seinem bisher größten Abenteuer!

Turok

SEEDS OF EVIL



**64 STRATEGIEN
UNSER URTEIL**

96

GESCHICHTE



Turok begann sein Leben als eine Comic-Figur aus dem Stall Acclaim Comics. Acclaim haben dann einen Vertrag mit Nintendo abgeschlossen, wonach Spiele für den Gameboy und N64 Formate produziert wurden. Das erste Game wurde ein wahrer Hammer auf dem N64, und beim Nachfolger wußten Acclaim, daß sie beim N64 bis zum Äußersten gehen mußten. Der brandneue Expansion Pak garantierte Erfolg...



LEVEL 1

HAFEN VON ADIA



Marschiert von eurer Start-Position aus den Abhang hoch und sammelt die Pfeile und die Lebens-Token oben auf den Kisten ein. Die Explosionen sind meist nur Show, also macht euch deswegen keine Sorgen. Ballert das unschuldig aussehende Faß in die Luft, damit sich eine Leiter zeigt. Klettert dort hoch und sammelt die Power-Zellen in dem nächsten Raum ein. Nehmt sie hoch und geht wieder die Leiter hinab, damit ihr das erste Not-Leuchtfener findet. Steckt die Power-Zelle ein und geht wieder die Leiter hinauf. Die nächste Leiter auch wieder rauf, dann müßt ihr in einem Raum mit einem Warp Portal rauskommen. Klettert zur Warp Portal Plattform, aber geht jetzt noch nicht hinein. Springt stattdessen über die kaputte Leiter und klettert hoch. Holt die Pistole und eilt zurück

„ GEHT UM DAS KIND IM KÄFIG HERUM UND IN DEN GANG HINTER IHR ”

zum Warp Portal. Nach dem Teleportieren müßt ihr die Leiter erklimmen, um die Lebens-Token von dem Laufsteg zu bekommen. Springt runter und folgt der Halle. Holt den Schlüssel auf halben Weg und legt den Raptoid um. Geht weiter und macht den beiden Raptoids um die

ZIEL

- 1 Aktiviert drei Not-Leuchtfener
- 2 Errettet vier Kinder
- 3 Öffnet die beiden Warp Portale
- 4 Findet und verteidigt den Energie Totem-Mast

Ecke das Leben zur Hölle. Klettert den anderen Laufsteg hoch, damit ihr mehr Lebens-Token findet. Dann knallt das Faß in die Luft und krabbelt durch den Weg, der dadurch entstanden ist. Dreht euch nach links und betretet den Raum mit



Passage, die sich hier geöffnet hat. Geht um das Kind im Käfig herum und betretet die Passage dahinter. Eilt entweder nach links oder rechts, das ist eigentlich egal. Findet oben den Schalter und legt den Raptoid um. Geht zum Kind im Käfig zurück und geht hoch, um es zu befreien. Geht nun zurück zum Wasserraum und laßt euch runterfallen. Eine Tür wird nun am Ende des Raumes



Das zweite Leuchtfener befindet sich oben auf einer der vielen Leitern.

WAFFEN

1

TALON



Für die großen Biester nicht unbedingt brauchbar, aber bei den Raptors und den kleinen Compys eine der besten Waffen, die ihr nehmen könnt.



GEKNACHT



geöffnet sein. Eilt dort durch und betretet den Teleporter. Eilt nach dem Warming vorwärts und macht die beiden Endtrails alle, die hier angreifen. Wenn sie hin sind, dann macht weiter und legt die kleinen Compys um, bevor ihr den Schalter betätigt. Direkt hinter euch wird sich eine Tür geöffnet haben. Folgt den Tokens und eine Tür öffnet sich und zeigt ein Endtrail. Legt ihn um und

erkennt die Leiter. Betätigt den Schalter und springt runter. Betretet die Tür, die sich gerade geöffnet hat. Legt die beiden Raptors um. Erklettert die erste Leiter, die ihr links seht und bedient den Schalter. Springt runter und schaut zurück. Eine Passage hat sich geöffnet. Geht dort hindurch und ihr kommt dort raus, wo die ultra Gesundheit ist. Springt über den Block, um ihn zu



holen und eilt dann zurück, dorthin, wo ihr vorher wart. Eilt vorwärts, legt den Raptoid um und holt die Pistole. Eine große Tür wird sich öffnen und ein Endtrail wird daraus angreifen. Murkst ihn ab und geht die Passage runter. Ihr werdet bald zu einem Gebiet mit einer hohen, vierbeinigen Struktur kommen. Weiter vorwärts. Legt den Raptoid um. Schießt auf das Faß oben auf der Struktur, damit es in die Luft fliegt. Nachdem ihr die Gesundheit geholt habt, dreht euch nach links. Ihr seht ihr ein Schiff. Weiter vorwärts, dort seht ihr einen Endtrail. Wenn ihr ihn

“ **LEGT DEN RAPTOID UM, SCHIEBT AUF DAS FASS OBEN AUF DER STRUKTUR** ”

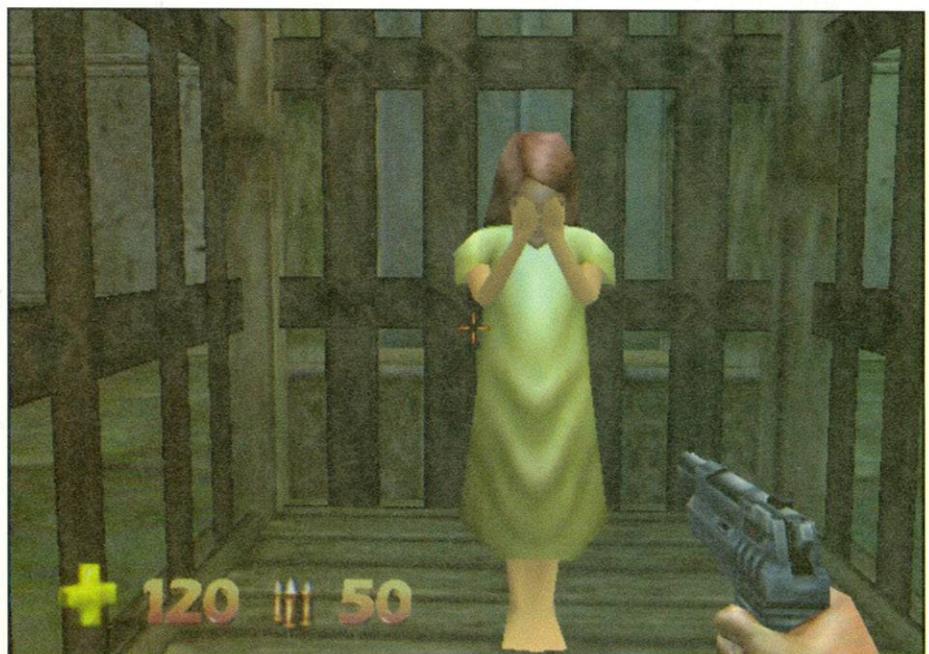
WAFFEN

2

WARBLADE



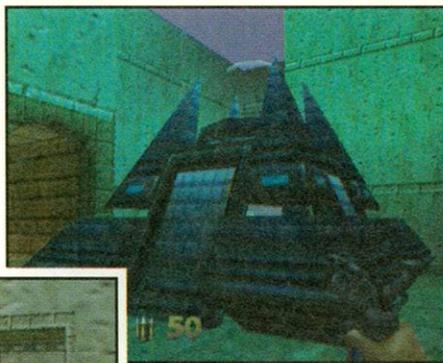
Wie der Talon, nur stärker – wenn ihr den mal habt, könnt ihr die alte Talon vergessen und einmotten.





umlegt, dann wird sich die Tür mit einem Warp öffnen. Geht jetzt noch nicht rein. Laft stattdessen rüber zum Schiff und schießt auf das Faß, um eine andere Power Zelle zu offenbaren.

Dreht euch herum und klettert auf die Kisten, die in der Nähe sind. Hier findet ihr die Not-Leuchfeuer. Aktiviert dieses und kehrt zum Warp-Portal zurück. Nachdem ihr aus dem Portal getreten seid, geht vorwärts und legt den fiesen Endtrail um. Laft an den Schiffen vorbei und jagt den Endtrail auf der Rampe in die Luft. Betätigt den Schalter hinter ihm. Der Schalter wird zwei Türen öffnen, eine davon enthält die Power-Zelle für das letzte Leuchtsignal. Holt sie und haltet Ausschau nach einem Stapel Kisten. Dahinter ist das letzte Not-Leuchtsignal. Sobald das Leuchtsignal hochgepowert ist, ist euer erstes Missionsziel komplett. Im anderen Raum ist noch ein Schalter, der geschoben werden muß. Er wird eine andere Tür öffnen. Eilt durch und vernichtet die beiden Fässer. Legt den Raptoid um und macht weiter, denn ihr müßt noch ein paar Compys vernichten. Geht vorwärts und legt die beiden Raptoids und den Endtrail um. Wartet, daß die Brücke runter geht und holt die Shotgun. Tötet den



nächsten Endtrail, indem ihr auf die Fässer schießt und geht weiter zum Speicherpunkt. Betätigt

den Schalter daneben und springt von der Brücke auf die Kisten, um die Lebens-Token einzusammeln. Laßt euch runterfallen und murkst jeden Endtrail ab, welcher aus den neu geöffneten Türen herauskommt. Macht weiter, hin zum Wasser. Legt die Raptoids um und erklettert die Leiter. Betätigt den Schalter und springt rüber zur neu eröffneten Passage. Legt die Endtrails um und laßt das Kind in dem nächsten Gebiet frei. Geht nun wieder hoch und springt wieder über die Spalte. Rennt nun direkt zum Warp-Portal. Nachdem ihr vom Warp transportiert wurdet, klettert die Leiter hoch, legt den Raptoid um und holt den

“ TÖTET DIE ENDTRAILS UND LABT DAS KIND IM NÄCHSTEN GEBIET FREI ”

Schlüssel. Laßt euch vorsichtig auf den Laufsteg fallen und betretet links die Doppeltüren. Erledigt den Endtrail und steigt in den Warp-Portal. Durchsucht die Häuseruinen nach Gegenständen. Nun eilt zum Wasserfall und folgt der Spur der Lebens-Token. Legt die beiden Endtrails am Warp-Portal um und aktiviert diesen, indem ihr den



Für Angriffe aus dem Hinterhalt ist die Schrotflinte die ihr niemals brauchen werdet.



WAFEN

3

FLARE



Verwendet diese grünen Lichtblitze, um dunkle Gebiete zu erleuchten. Man weiß ja nie, was da so lauert!

pyramidenförmigen Schalter an der Wand betätigt. Nachdem ihr Adon zugehört habt, haut ab und eilt die Passage hoch. Legt die Raptoids um und klettert die Leiter hoch, in die zweite Etage des Hauses. Holt das Leben und die Lebens-Token und laßt euch runterfallen. Drückt den Schalter, der sich bei den Kisten befindet. Sobald die Tür sich geöffnet hat,

müßt ihr vorwärts eilen und den Tek Bow holen. Geht zum Haus zurück und dann weiter vorwärts. Folgt der Spur der Lebens-Token und ihr werdet in einem anderen Haus mit mehr Raptoids enden. Weiter, etwas vorwärts, dort seht ihr drei blaue Gesundheits-Kreuze. Von hier aus gegenüber und darunter ist ein Raum mit einem Schalter. Springt rein und betätigt den Schalter. Springt wieder runter und ein kleiner Raum unter dem Wasserfall wird sich öffnen. Murkst den Endtrail ab und holt den Schlüssel. Geht nun wieder hoch, wo diese Life Forces (Lebenskräfte) waren und geht weiter die Passage hinab. Ihr kommt zu einem Speicherpunkt mit einem Warp. Speichert euer Spiel und springt in den Warp! Laft vorwärts, holt die Tek Ammo und macht die beiden Raptoids alle. Blast das Faß in die Luft, damit ihr Gesundheit und Munition bekommt. Nun putzt den

GEKNACHT



Endtrail auf dem Vorsprung weg. Klettert die Vorsprünge hoch und springt zu der Leiter, die zu einem Schalter führt. Betätigt den Schalter und springt runter. Ihr müßt noch zwei Schalter betätigen, die eine Passage unter dem Wasserfall öffnen, welcher im Nordosten liegt. Sobald sie geöffnet ist, geht hinein und ihr werdet automatisch vom Warp transportiert. Ihr werdet in einem Ort mit einem anderen Haus und einer Bow Range (Bogenschießplatz) enden. Eilt zum Haus hin und betätigt den Schalter, um eine Tür zu öffnen. Geht raus und betretet die Tür in der Passage. Ihr werdet in einem anderen großen Hausgebiet enden. Ballert das Faß in die Luft und geht dann in das Haus und betätigt den Schalter. Lauft wieder nach draußen und erklettert die Stufen des Hauses, um zu einer Kiste mit Shotgun Shells zu kommen. Nun geht raus und erklettert die Rampe

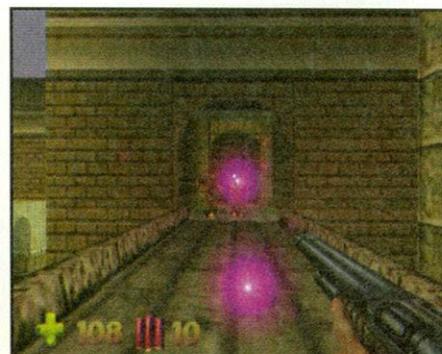
zu der neu geöffneten Tür. Legt die Endtrails hier um und geht in den Warp. Ihr kommt zu einem neuen Gebiet mit einem Haus. Macht die Endtrails alle und klettert den Kistenstapel hoch, damit ihr den Schalter betätigen könnt. Dieser Schalter wird eine geheime Tür hinter den Kisten öffnen. Geht durch und klettert die Leiter hinab. Laßt euch runterfallen und folgt der Passage. Macht in einer logischen Reihenfolge weiter, um die Brücken runter zu bekommen. Betätigt dann den letzten Schalter, um den Käfig zu öffnen. Lauft in den Teleporter hinein und geht wieder in das Haus neben der Rampe. Springt von der Rampe aus auf das Haus und betätigt den

“ IMMER WEITER DEN KORRIDOR RUNTER, RAPTOREN IM WEG ZUR HÖLLE SPRENGEN ”

Schalter dahinter. Nun springt zu der geöffneten Tür runter und betätigt alle Schalter. Geht wieder nach draußen und eilt rüber zur anderen Tür, die neben dem Haus mit der Gesundheit drauf ist. Betretet die verschlungene Passage und lauft raus zu dem Gebiet mit dem Endtrail. Macht ihn alle und betätigt den Schalter, um die Tür zu öffnen. Geht die Rampe hoch, in dieses neue Gebiet hinein, und betätigt einen anderen Schalter. Geht durch die Tür, die sich geöffnet hat und betretet den Teleporter. Legt den Endtrail um und betätigt den Schalter, bevor ihr



In Primagens Bau liegt das entscheidende Nuke-Teil.



WAFEN

4

BOW



Praktisch, um Fässer hoch-zujagen. Nehmt ihr wohl nicht zu oft her, außer ihr habt nichts anderes. Kann aber bei guten Schützen erstaunlich wirksam sein.

die Leiter erklettert um die Munition zu holen. Nun geht zurück und betätigt den anderen Schalter, um die Tür zu öffnen, die zu einem anderen Haus gehört und einen Schlüssel enthält. Marschiert im Haus

herum, legt die Endtrails um, und geht, um den Schalter zu finden, der eine andere Tür auf der gegenüberliegenden Wand des Hauses öffnet. Eilt durch, murkst den Endtrail ab, und betätigt den Schalter. Geht nun wieder raus, erklettert die Leiter und holt den Schlüssel.

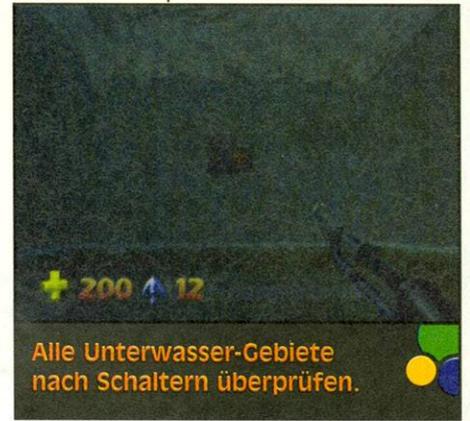
Nun rennt über die umgeblasene Wand, damit ihr noch einen Schalter findet. Sobald dieser betätigt wurde, müßt ihr den neu geöffneten Warp-Portal betreten. Eilt rüber zu den Kisten und klettert dort drauf. Hier findet ihr einen Schalter, der eine Tür in der Nähe öffnen wird. Geht durch und folgt der Passage. Wenn ihr auftaucht, dann schickt die Endtrails ins Jenseits und macht weiter bis zum Speicherpunkt. Sobald das Spiel gespeichert ist, müßt ihr den östlichen Pfad zum Vorsprung nehmen und den Endtrail umlegen. Erschießt den zweiten Endtrail in der Nische darüber. Folgt den Life Forces hoch zu den Vorsprüngen und dann nach Westen herum. Geht weiter den Korridor hinab, ballert dabei die Raptoids um,



bis ihr einen anderen Vorsprung erreicht. Vernichtet den raffinierten Endtrail über euch. Geht nun links und die Leiter hinauf. Packt euch auf dem Weg die Pistole. Benutzt diese Waffe, um die Raptoids in eurer Nähe zu beseitigen. Vergeßt auch die Endtrails auf den Vorsprüngen nicht. Klettert weiter die Leitern hoch, bis ihr einen anderen Vorsprung erreicht. Im Gebäude Richtung Norden ist ein anderer Endtail. Erschießt ihn und folgt dem Vorsprung herum. Nehmt die nächste Leiter hoch, dorthin, wo der Endtrail war. Holt die Ultra Gesundheit. Dann geht durch die Tür und holt die Life Force. Eilt südlich zu einem anderen Vorsprung. Legt rechts von euch den wartenden Endtrail um. Folgt dem Vorsprung herum und klettert die Leiter hoch. Geht in den nächsten Raum und eilt dort durch, wobei ihr die Life Force mitnehmt. Legt die Endtrails um, die hier angreifen und geht dann weiter zu der Tür links von euch. Geht durch die nächste Tür raus auf den Vorsprung. Folgt dem Vorsprung, bis ihr schließlich



den Endtrail um. Dann klettert die Leiter hoch und betätigt den Schalter. Klettert wieder die Leiter runter und geht durch die neue Tür. Klettert die Leiter, geht die Halle oben runter, und legt den Endtrail um. Nehmt den Level 3 Schlüssel auf. Erklettert die Leiter an der Nord-Wand und folgt der Halle, bis ihr fünf Raptoren seht. Murkst sie ab und erklettert die Leiter zum Westen. Betätigt oben den Schalter. Nun erklettert die nächste Leiter und holt die Shotgun. Murkst den Endtrail ab und die beiden Raptoids, die euch unvor-



den nächsten Raum. Legt den Endtrail um und geht in das Portal hinter ihm. Bevor ihr reingehet, holt alle Munition und Gesundheit, die da rumliegen. Ihr habt endlich das Totem erreicht, welches gegen eine bestimmte Anzahl von Endtrails verteidigt werden muß. Wenn ihr genug umgelegt habt, dann wird das Totem den Rest erledigen. Damit ist dieser Level beendet.

Ihr fangt vor einem großen Pferch an. Innen ist ein Styracosaurus. Klettert los und gewöhnt euch an die Knarren und die Kontrollen. Nun nach links. Folgt dem Pfad, bis ihr eine Anhäufung von Gebäuden erreicht. Da ihr unendliche Munition habt, ier

“ IHR HABT ENDLICH DAS TOTEM ERREICHT, DAS VERTEIDIGT WERDEN MUß ”

zu einem Endtrail kommt, der eine Tür bewacht. Macht ihn alle und geht durch die Tür. Klettert runter zum niedrigeren Level und putzt den

sichtigerweise angreifen. Überquert die Brücke. Putzt den Endtrail auf dem Vorsprung um und packt die Tek Bow Munition. Nun eilt nach Westen. Tötet die beiden Endtrails und erklettert die Leiter auf der Süd-Wand. Überquert die Brücke und holt die Shotgun. Folgt einer der Rampen und betätigt oben den Schalter. Klettert eine der Leitern hoch, dorthin, wo drei weitere Endtrails sind, und holt den nächsten Level drei Schlüssel. Marschier am Balkon entlang und geht bei den beiden geöffneten Türen durch die Ost-Tür. Betätigt innen den Schalter und geht dann zur Brücke zurück. Marschier durch die neu geöffnete Tür. Legt den plündernden Endtrail um und schiebt die kleine Taste am Flesh Portal. Steigt in das Portal und hört aufmerksam zu. Geht zum Ende der Halle. Tretet auf das Nuke-Teil zu. Wenn die Tür sich schließt, werden 2 Sentinel und 2 Death Guards angreifen. Schickt sie alle zum Teufel und holt das Nuke. Verlaßt das Portal, geht zur Brücke zurück und macht die 2 Endtrails alle. Betretet nun die Türöffnung. Drückt alle Schalter und geht in



WAFFEN

5

TEK BOW



Wenn ihr diesen hübschen mal habt, braucht ihr den normalen Bogen nicht mehr. Mit seinen Sniper Fähigkeiten und explosiven Pfeilköpfen haltet ihr euch an den öfter als ihr denkt.

GEKNACHT

LEVEL 2

FLUB DER SEELEN



Hier könnt ihr alle Feinde massakrieren, die euch begegnen. Nun geht rechts und eilt durch die Gebäude. Folgt dem Pfad und dann findet ihr auch bald die erste Gun Geschützstellung. Macht sie hin und geht durch das Tor dahinter. Folgt entweder dem Tunnel, oder ballert einfach die Wand um (die zerbrechbaren Wände sind rissig und verblässend). Beide Routen bringen euch zum selben Platz. Um das Tor zu senken, müßt ihr die Missile Launcher über euch auf dem Gebäude umpusten. Wenn sie weg ist, wird das Tor sich senken und ihr könnt durch. Vernichtet das Gun

“ **IHR HABT UNENDLICH MUNITION, ALSO KÖNNT IHR UNGESTÖRT ALLES MASSAKRIEREN** ”

Turret, dreht euch nach rechts und folgt dem Pfad. Schaltet noch zwei Guns aus und macht weiter, damit ihr den Missile Launcher auf dem Gebäude findet, was hier in der Nähe ist. Vernichtet es, damit das Tor sich senkt. Ignoriert das nächste Set von Missile Launchers. Ballert stattdessen die Stämme um und rennt schnell den Berg hinauf. Eilt durch den langen Tunnel. Ihr werdet eine Gruppe mit Endtrails erreichen. Macht sie schnell alle und macht dann weiter. Ballert die nächsten beiden Missile Turrets ab, damit die Brücke sich senkt, und ballert dann auf die beiden Gun Geschützstellungen gegenüber. Weiter den Pfad entlang, über die Brücke. Ballert die Klötze in die Luft und geht schnell an den



ZIEL

1

Vernichtet 2 Soul Gates (Seelentore)

2

Verbannt die 3 Sisters Of Despair (Schwestern der Verzweiflung)

3

Lokalisiert und verteidigt um alle Kosten das Energie Totem

Missile Turrets vorbei. Hinter dem nächsten Set an Gebäuden ist ein Tunnel. Geht hinein und macht die beiden Missile Turrets am Ende alle. Überquert die Brücke, parkt den Styracosaurus im Pferch und geht zu



Schießt auf die gigantischen Schalter, um die Zugbrücke abzulassen.

zum Tunnel rechts. Legt alle Feinde um, bis ihr eine Festung seht, die einen Schalter an der Wand angebracht hat. Betätigt den Schalter und geht in die Festung hinein.

Geht links und folgt dem Pfad. Ihr findet einen Warp in einer Nische. Dieses nächste Gebiet wimmelt von Feinden, seid also vorsichtig, wenn ihr es erforscht. Ihr werdet dann einen Schlüssel finden. Geht durch den Tunnel, der hier in der Nähe ist. Das nächste Gebiet ist ähnlich wie das letzte. Unter dem Faß ist ein Schalter, der die Tür, hier in der Nähe, öffnet. Eilt durch die Halle dahinter, bis ihr den Schalter erreicht. Schießt auf das runde Teil und die Brücke wird sich senken. So könnt ihr über diese fiese grüne Wassergrube kommen. Auf der anderen Seite warten zwei Raptoids in Lauerstellung. Daneben ist ein Warp. Rechts von euch ist ein Schiff.

WAFFEN

6

PISTOL



Eine der ersten richtigen Pistolen. Klar, nicht so stark, aber überlebenswichtig, bis bessere Knarren nachkommen. Dann hauptsächlich zum Schloßern sprengen gut.

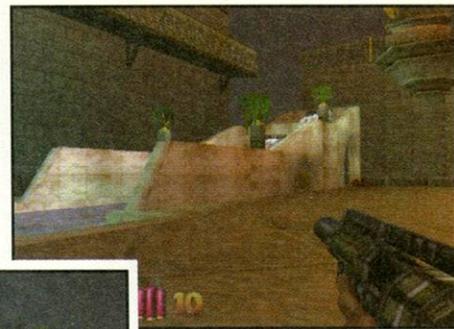


Wenn ihr wollt, dann speichert jetzt. Geht nun entweder rechts oder links von dem runden Gebiet aus. Irgendwann seht ihr dann einen Endtrail, der eine Leiter bewacht. Macht ihn alle und klettert die Leiter hoch. Oben müßt ihr durch den Tunnel rennen, dann kommt ihr zu einem großen Gebiet. Eilt den großen, goldenen Weg entlang, auf den Raptor zu. Geht zu der verschlossenen Tür und folgt dem Pfad, der links von euch ist. Am Ende des Weges ist ein Endtrail, der den Schalter bewacht. Dieser Schalter wird verschiedene Türen unter euren Füßen öffnen. Laßt euch runterfallen, in das Gebiet mit einem Endtrail und einem Raptor. Besorgt es den beiden und geht dann durch den Tunnel. Eilt den Pfad hoch. Dort findet ihr eine verschlossene Warp Maschine. Betätigt den Schalter hier. Er wird sie nicht aufschließen, doch er wird die verriegelten Türen am Brunnen öffnen. Geht zurück und holt die beiden Tor Schlüssel. Sie sind in kleinen Nischen, innen im Brunnen, versteckt. Marschier hoch zu den beiden Steinplatten mit den Löchern, die an der großen Tür sind. Die Tor Schlüssel werden automatisch dort plaziert. Legt die Endtrails um, die hier auftauchen und betretet das Tor. Geht links und betätigt den Schalter, damit sich die Tür hier öffnet. Dort drin ist der Schalter, der die Warp Maschine aufschließt.

Sobald sie aufgeschlossen ist, müßt ihr zurück zur Maschine. Noch ein Trick, der bedeutet, daß ihr gegen die Guardians und Gunner antreten müßt. Nachdem die erste Welle vorbei ist, könnt ihr links und rechts durch die Pfade gehen, wo ihr reingekommen seid. Legt die Guardians hier um und klettert dann die Leiter dahinter hoch. Ihr findet zwei Schalter. Betätigt beide, damit ihr eine andere Tür aufschließen könnt. Nach einigem Blutvergießen gehört euch noch ein Stückchen Nuke! Lauft zurück zum Raum hinter der großen Tür. Taucht in den Brunnen und schwimmt so schnell ihr könnt nach unten und aktiviert den Schalter. Dann kommt wieder hoch. Geht durch die neu geöffnete Tür. Holt die Munition und springt dann in den Warp. Nun erforscht. Ihr findet einige Endtrails, die sich hier herum treiben. Ballert sie ab und haltet hier nach einem Schalter Ausschau. Betätigt diesen und geht durch die Tür. Nach einer langen Serie von Tunnel und Schaltern findet ihr ein



neues Gebiet, wo ihr drüberspringen könnt und das Mag 60 Upgrade finden könnt. Kehrt zu den Endtrails zurück und schießt die Barrels ab, damit ein Loch in der Wand entsteht. Geht dort durch und betätigt den Schalter an der Wand mit einer einzigen Kugel, damit die Brücke sich senkt. Betretet sie und betätigt den Schalter an der Wand mit einer einzigen Kugel, damit die Brücke sich senkt. Betätigt den Schalter im Tunnel, damit die Tür sich öffnet. Geht rechts, durch die kleine Gasse, über die Brücke, und betätigt den nächsten Schalter. Dreht euch um und eine Tür wird sich öffnen.



reingekommen seid), dann schaut rechts nach einer offenen Tür. Wenn sie geschlossen ist, dann seid ihr durch die falsche Tür in dieses Gebiet gekommen. Geht also zurück zum Endtrail/Faß Platz und ballert das Faß in die Luft, damit ihr hier den

“ IHR FINDET EIN NEUES GEBIET WO IHR DRÜBERSPRINGEN UND DEN MAG 60 UPGRADE HOLEN KÖNNT ”

Legt den Endtrail um und betätigt dann den nächsten Schalter. In der Nähe des Eingangs zu diesem Gebiet ist eine Rampe. Lauft hoch, damit ihr eine große, offene Tür entdeckt. Sobald ihr reinkommt, wird die Tür zugehen und sich selbst abschließen. Das ist das erste Soul Gate (Seelen Tor). Während ihr die Untoten abmurkst, müßt ihr auf das Soul Gate schießen, bis es in die Luft fliegt (etwa 20 Shot Gun Hülsen). Wenn ihr rausgeht (dieselbe Tür, durch die ihr

korrekten Pfad findet. Wenn ihr durchseid, dann geht links oder rechts, das ist egal. Am Ende ist

WAFFEN

7

MAG 60

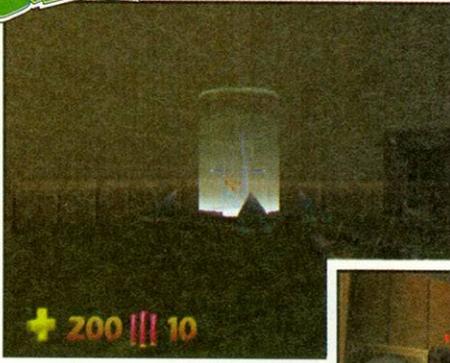


Drei Kugelrunden auf einmal zu feuern macht diese Pistole einen wertvollen Zusatz zu eurem Arsenal. Stark genug, um im Nahschüsse Köpfe zerplatzen zu lassen.



Nicht vergessen, diesen wichtigen Schalter zu treffen!

GEKNACHT



massig Munition und ein Warp. Eilt vorwärts und klärt das Gebiet. Ihr fragt euch sicherlich, wie ihr dort hochkommt, wo die Endtrails waren...einfach...in der Nähe des Eingangs sind schmale Pfade, auf denen ihr hier hochkommt. Der rechte Endtrail Pfad hat einen Tunnel. Ganz oben ist ein Schalter, der die Tür runterläßt, wodurch einige Raptoids losgelassen werden. Macht sie alle und folgt dem langen Graben. Geht am Ende links den

WAFEN

8

SHOTGUN



Shotflinten bringen doch immer wieder Spaß, auch wenn Genauigkeit und Reichweite problematisch sein können. Aus der Nähe, zusammen mit explosiven Granaten hat der Feind keine Chance.

Brunnen hoch. An der nächsten Lichtung ist ein Endtrail direkt gegenüber von euch.

Ein anderer ist links von dort, wo ihr reinkommt. Legt sie um und betätigt die beiden Schalter an der Wand. Die zentrale Säule wird sich erheben, wodurch ihr Zugang zu einem anderen Warp bekommt. Geht die Leiter hinauf, nach ganz oben. Geht durch den Tunnel rechts von euch. Folgt ihm und ihr findet zwei Pfade. Folgt dem rechten Pfad. Taucht in den Springbrunnen, schwimmt

dreht euch um. Legt alle Untoten um und das Tor wird sich öffnen. Ihr findet noch ein Tor. Geht um die Ecke und legt die Untoten um, bevor ihr die Leiter hinter ihm erklettert. Legt die Spinnen um und laßt euch runter in den Hauptraum fallen. Nachdem ihr die Untoten alle gemacht habt, wird die erste Sister of Despair (Schwester der Verzweiflung) runterkommen. Gebt ihr Saures. Verlaßt danach den Raum und geht wieder durch denselben Warp, durch den ihr hier hinein gekommen seid. Geht denselben Weg zurück, bis zu der Gabelung, wo ihr vorher links gegangen seid. Geht nun nach rechts. Ihr findet eine zentrale Säule mit verschiedenen Blöcken. Schiebt diese rein und erklettert die Leiter zu der Plattform hier. Geht rüber zur Brücke, durch die Hallen, über eine andere Brücke, mehr Hallen und durch den Warp. Legt alle Raptros um und marschiert durch. Geht dann durch die Halle. Noch mehr Endtrails. Geht weiter vorwärts und in das zweite Endtrail Gebiet. Eins der

“ SCHNAPPT EUCH DIE GOODIES UND SCHIEBT AUF DAS SYMBOL AN DER WAND GEGENÜBER ”

runter. Dann nach links und folgt dem Pfad zu einem Raum. Geht die Rampe hoch in das Gebiet oben. Die Türen werden sich schließen und Unmengen an Spinnen werden den Raum überfluten. Legt sie alle um, packt euch die Goodies und ballert auf das eigenartige Symbol an der Wand, gegenüber der Pfeile. Geht nun durch die rechte Tür. Ihr seht, daß sich eine neue Tür geöffnet hat. Folgt dem Pfad, dreht euch an der ersten Biegung nach rechts, und folgt dann der Spur. Ihr seid bald in einem Gebiet mit einem Tor. Geht durch und steigt in den Warp. Holt das Blitzlicht und folgt der Halle. Marschiert hoch bis zum Tor, dann

Fässer offenbart ein geheimes Gebiet. Geht dort hinter und sucht. Ihr findet auf der Kante einer Klippe einen Tek Bow. Schießt über den Weg auf den Block in der Nische, damit ihr ein Tor in einem anderen Gebiet offenbart. Laßt euch runterfallen und geht durch das offene Tor. Wenn ihr die Gelegenheit habt, dann geht rechts, dann wieder rechts. Betätigt den Schalter, um den Ausgang zu diesen Tunnel zu finden. Im nächsten Gebiet müßt ihr an der ersten Abzweigung rechts gehen und dann durch ein Tor in den Warp hinein.

Legt alle Untoten um, damit die Sister of Despair rauskommt. Dann legt sie um. Nachdem sie hin ist, legt euch Reserven an, und geht durch den Warp in das Grab. Erforscht den Rest des Gebiets, dann findet ihr eine Tranquilliser Gun. Laßt euch danach runter in das Gebiet fallen, wo der Kamin war, und kehrt zum Endtrail Party Platz zurück. Wo ihr dieses Gebiet betreten habt, in der Nähe des Fasses, ist eine Halle. Geht hier hinein. Dreht euch im ersten Gebiet nach rechts, dann geht links



in einen Raum mit vielen Becken. Eines davon hat einen Tunnel. Folgt diesem nach unten und geht dann hoch. Hier findet ihr den nächsten Schlüssel. Geht zurück, dann vorwärts. Legt den Endtrail hier um und betätigt den Schalter, damit sich die Tür, an die ihr gerade vorbeigekommen seid, öffnet. Legt die Endtrails um, damit sich die nächste Tür öffnet und macht weiter. Geht an der nächsten Abbiegung links. Ihr findet einen Warp. Nun seid ihr in einem Gebiet mit einer verschlossenen Warp Maschine. Daran vorbei ist eine Brücke. Marschieret dort drüber und in ein anderes Gebiet hinein. Hinter den Kisten ist ein Schalter, der sie öffnet. Ignoriert es, wenn sie sich öffnet, ihr werdet bald hierher zurück kommen. Betretet die Halle dahinter und geht links, sobald ihr könnt. Speichert euer Spiel am Schiff. Weiter den Korridor entlang und fallt dann in ein langes Loch. Geht durch die Hallen. Legt alle Endtrails hier um, einschließlich dem, der die Sacred Eagle Feather (Heilige Adler-



Wenn ihr hier fertig seid, geht zum Teleporter.

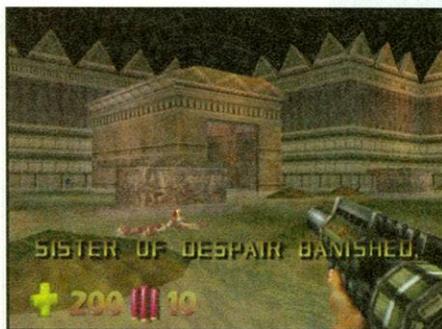
die Untoten um, die die beiden Grave Keys (Grabschlüssel) bewachen. Holt sie beide und eilt zurück in das Gebiet mit den beiden Schaltern. Legt die Schlüssel auf die Blöcke. Eine Brücke wird sich über das tödliche Wasser formen. Legt die dritte Sister of Despair um. Kehrt zum Warp zurück, daß euch hierher gebracht hat. Benutzt den Ausgang.

Holt die Eagle Feather (Adlerfeder), wenn ihr sie noch nicht habt. Dann

“ TÖTET DIE DRITTE SISTER OF DESPAIR, UND KEHRT DANN ZUM WARP ZURÜCK ”

feder) bewacht. In diesem Gebiet befindet sich eine große Rampe, die zu einem Portal hochführt. Steigt ein. Der Friedhof ist sehr kompliziert, seid also vorsichtig. Geht erstmal rechts und legt dann alle Untoten hier um. Dadurch wird das erste Tor aufgeschlossen. Murkst alle Untoten hier ab, damit die kleinen Häuser aufgeschlossen werden. Betätigt in jedem den Schalter, damit sich das zweite Tor öffnet. Legt alle Untoten um und betätigt alle Schalter, damit sich das dritte Tor öffnet. Rechts und links befinden sich Wege, die zu den Schaltern führen. Betätigt sie beide, um die Häuser im ersten Gebiet aufzuschließen. Geht hinein und legt

geht die Tür rechts runter. Legt den Endtrail um, aber geht nicht hinein, wenn sich die Tür öffnet. Geht stattdessen links. Ihr seht einen Tempel mit Endtrails auf jeder Seite. Legt sie beide um. Der Tempel wird sich nun öffnen und einen Schlüssel zeigen. Holt ihn und betätigt den Schalter. Geht wieder dorthin zurück, was ihr vorher ignorieren solltet. Die Rampe hinauf. Murkst die Dinos ab. Geht durch die Tür und vernichtet dann das Soul Gate. Kehrt wieder zum Gebiet mit dem Portal zurück, welcher zu der dritten Sister of Despair führt. Dahinter ist ein Vorsprung. Hopst über den drüber. Hier findet ihr ein Gebiet mit der



WAFEN

9

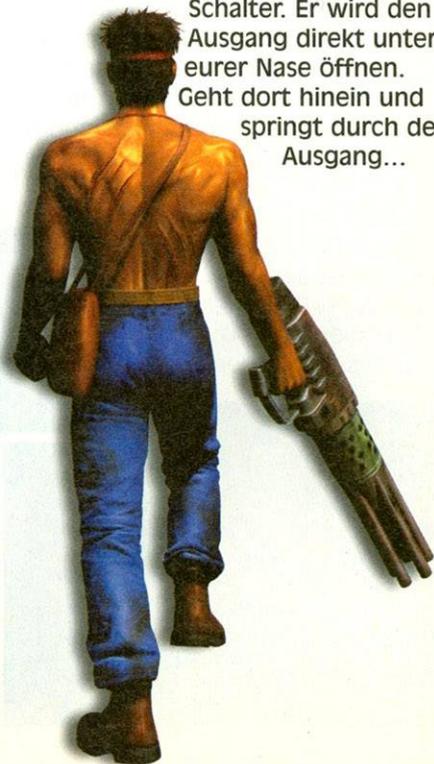
TRANQUILIZER



Schläfert den Feind mit diesen starken Betäubungsgeschossen ein. Dann könnt ihr sie nach Lust und Laune ganz fertig machen.

unverschlossenen Warp Maschine. Geht hinein. Jetzt, wo ihr die Sacred Eagle Feather habt, könnt ihr sie den Göttern anbieten. Sie werden euch mit dem Leap of Faith Talisman belohnen. Nehmt ihn mit und haut ab. Geht an der ersten Brücke vorbei und marschieret weiter. Geht hier in den Tunnel, in der Nähe, wo ihr die Warp Portal Maschine aktiviert hattet. Statt nach links, müßt ihr nun weitergehen. Ihr werdet hoch über das vorherige Gebiet sein. Schaut nach rechts und hinunter. Springt dort runter und betätigt den

Schalter. Er wird den Ausgang direkt unter eurer Nase öffnen. Geht dort hinein und springt durch den Ausgang...



GEKNACHT

LEVEL 3

TOTE SÜMPFE



Wenn der War Club (Kriegsknüppel) durch die Brücke fliegt, dann laßt euch runterfallen und springt zur Seite auf die Plattformen. Wenn ihr auf der anderen Seite seid, dann dreht euch nach rechts und geht die Klötze hinab. Weiter vorwärts, springt über die kaputte Brücke. Folgt der Spur der Life Force, dann geht es über eine Anhäufung von Klötzen. Geht vom geschlagenen Pfad hinunter, um einen Schlüssel zu finden. Dann über die Mud Bridge, hin zu einigen Hütten. Links von euch ist eine kaputte Brücke, die in den Matsch hineinführt. Folgt ihr und ihr findet

„ DIE SICHERUNG HÄLT NUR FÜNF SEKUNDEN, ALSO MACHT EUCH SCHNELL AUS DEM STAUB „

eine Spur von Roter Life Force, die in einer Nische mit einem Satchel Charge führt. Holt ihn und rennt dann schnell zurück zum Pfad, bevor euch die Würmer angreifen. Ihr findet eine Spur von der Golden Life Force, die in ein Warp hineinführt. Ignoriert sie und macht weiter, bis ihr eine Brücke findet, die in einem großen Käfig führt. Legt alle Wachen um und knallt dann auf das Schloß vom Käfig und berührt den Gefangenen. Gegenüber der Käfigtür ist eine Wand. Schaut rechts von euch. Ihr seht eine Spur von Life Force, die auf einen recht engen Vorsprung hochführt. Springt hinauf und gebraucht die Steine, die hier in der Nähe sind, um den nächsten Vorsprung mit der Leiter zu erreichen. Darüber ist ein War Club und ein großes Gebäude. Ballert die vier Schösser ab und steigt in den



ZIEL

- 1 Rettet fünf Gefangene
- 2 Vernichtet drei Munitionslager Einrichtungen
- 3 Lokalisiert das Energie Totem und verteidigt es auf alle Kosten

Warp hinein. Weiter vorwärts, bis ihr einen Haufen mit großen Kisten seht. Wenn ihr den Satchel Charge habt, dann seid ihr in der Lage, ihn draufzulegen. Die Sicherung hält nur fünf Sekunden, daher verschwindet ihr am besten schnell. Geht nun zu den

Warp, den ihr vorher ignoriert habt. Geht weiter vorwärts, bis ihr einen Steinpfad findet, der auf einer Seite Matsch, und auf der anderen Seite grünes Wasser hat. Wenn ihr eine Spur von Golden Life Force seht, dann ignoriert das und nehmt den linken Pfad. Wenn ihr das Gebiet durchsucht, dann findet ihr ein Schiff, wo ihr speichern könnt und einen Schlüssel. Wenn ihr von einem Vorsprung in ein vorher erforschtes Gebiet springt, findet ihr den Shredder, eine Aufrüstung für die Shot Gun. Kehrt zum Steinpfad zurück und folgt der Spur der Golden Life Force. Legt den Juggernaut um und geht durch das Loch, das er hinterläßt. Nachdem ihr von dem Warp transportiert wurdet, müßt ihr vorwärts marschieren, bis noch ein Juggernaut durch



eine Wand fliegt. Wenn er tot ist, dann folgt der Wand herum, damit ihr einen großen Turm findet, wo oben ein Gunner ist. Ignoriert ihn und geht über die braune Brücke, die in der Nähe ist. Am Ende ist ein Warp. Doch statt dort durchzugehen, müßt ihr dahinter laufen. Hier findet ihr zwei Gunner, die einen Schalter bewachen. Betätigt ihn, damit sich eine Warp Portal Maschine öffnet. Geht euren Weg zurück, bis zum Turm. Erkllettert die Leiter und springt auf das Gebäude rechts von euch. Dahinter ist ein Klotz. Benützt ihn als eine Brücke zum nächsten Gebiet. Laßt euch runterfallen und folgt dem Pfad zu der Warp Portal Maschine. Das ist eine Fälschung und ihr müßt gegen alle Arten eigenartiger Kreaturen antreten. Wenn ihr hineinkommt rechts, ist ein Steinpfad, der zu einem Turm hinführt. Geht vorwärts, über die Brücke, bis ihr Land erreicht. Legt alles um und klettert dann den Turm hoch. Seht nach links und nach unten.

WAFFEN

10

CHARGE DART RIFLE



Unheimlich toll, um den Feind zu stoppen. Diese Waffe kann verschieden aufgeladen werden, um einem Feind kurzzeitig einen Elektroschock zu verpassen.



WAFEN

11

SHREDDER



Das ist ein Zusatz zum Shotgun. Wahrscheinlich eine der besten All-Round-Waffen im Game. Ihr könnt Kugeln von den Wänden abprallen lassen und sogar Feinde um die Ecke abknallen.



und macht weiter. Eilt über die große Brücke und legt die drei Raptoids, drei Purr-Linn und Juggernaut um. Geht danach zurück, frischt eure Gesundheit und eure Munition mit den Plasma Paks auf. Putzt im nächsten Gebiet die beiden Juggernauts weg und das Tor wird sich öffnen. Ignoriert es jetzt erst einmal. Lauft nach rechts und laßt euch runterfallen. Holt den Granaten Launcher und befreit den Gefangenen.

Geht nun zurück zu dem offenen Tor und steigt in den Warp. Rechts von euch ist eine Spur von Golden Life Force, die in einen kleinen Riß führt. Das führt zu einer Schlacht mit einem Juggernaut, einem Purr-Linn und zu zwei Käfigen. Wenn sie tot sind, dann folgt der nächsten Spur der Golden Life Force zu einem geraden Pfad. Ihr findet dort eine Leiter. Klettert hoch



sie weg. Nun steigt in den Warp. Geht vorwärts, bis ihr einen Stapel mit großen Kisten seht. Gebraucht den Satchel Charge und rennt. Steigt in den Warp. Geht vorwärts und holt den Schlüssel. Die Türen werden zuknallen. Ihr müßt fünf Raptors umlegen, bevor sie sich öffnen. Legt im nächsten Gebiet die beiden Juggernauts auf den Säulen um, damit das Tor sich öffnet. Versorgt euch mit Munition und Gesundheit und springt dann in das Warp Portal hinter dem Tor. Ihr müßt nun ein Energie Totem gegen zahllose Gunners, Juggernauts und sogar gegen ein paar Purr-Linn verteidigen. Danach ist dieser Level komplett.

Nach der Schlacht habt ihr noch ein Stück der Nuke Waffe. Haut ab und geht zu dem Warp, den ihr vorher ignoriert habt, in der Nähe des Schalters, der dieses Gebiet geöffnet hat.

Springt auf die kleinen Mauern mit den Pistol Clips. Die Mauern umrunden 4 Blue Healths (blaue Gesundheit) und einen Satchel Charge. erinnert ihr euch an den Turm in der Nähe vom Anfang dieses Gebiets? Klettert hoch, über den Klotz. Ballert die Schlösser von der Tür und steigt in den Warp.

“ **KLETTERT HOCH UND JAGT DIE FEINDE HOCH, DANN RETTET DEN FÜNFTEN GEFANGENEN.** ”

Geht vorwärts, bis ihr einige sehr große Kisten erblickt. Wenn ihr den Satchel Charge habt, dann könnt ihr ihn drauflegen. Auch hier verschwindet ihr besser wieder so schnell wie möglich. Geht über die Brücke und macht weiter. Folgt der Spur des Golden Life Force. Legt den Juggernaut um und springt zur Leiter. Wenn ihr oben seid, dann springt über die Mauer und steigt in den Warp.

Eilt über die lange Brücke. Kurz vor dem Ende springt oben auf das Gebäude drauf, um dort das Plasma Rifle zu entdecken, welches eine Sniper Fähigkeit hat.

Folgt dem Pfad, durch Gebäude und auf Berge, bis ihr dann zu einem Warp und einem Schiff kommt. Speichert euer Spiel. Ein Purr-Link wird aus dem Boden brechen und eine Orange Health (orangerfarbige Gesundheit) zeigen. Laßt sie, bis ihr sie wirklich braucht. Hier in der Nähe sind auch drei Plasma Paks. Packt einen

und pustet die Feinde um. Dann rettet die fünf Gefangenen. Marschiert weiter, ignoriert den Warp und klettert auf die Leiter, die hier in der Nähe ist. Macht weiter, bis ihr links von euch einen Käfig findet. Das ist der, wo der fünfte Gefangene war. Packt den Satchel Charge und macht weiter. Ihr werdet bald etwas Golden Life Force sehen. Folgt ihr bis zu verschiedenen Käfigen, die Life Force beinhalten. Klettert die Stufen hoch und betätigt den Schalter, um die Warp Portal Maschine zu aktivieren. Geht zurück zum Hauptpfad oben auf der Mauer, um ihn zu erreichen. Bietet innen den Göttern die Sacred Eagle Feather an. Nun habt ihr den Breath of Life (Atem des Lebens) Talisman! Geht zurück und betretet den Warp. Folgt der Spur nach rechts, bis ihr eine Leiter findet. Klettert hoch. Ganz links von euch ist eine Brücke mit etwas Golden Life Force. Am Ende ist ein Gebäude mit vier Schlössern. Pustet



GEKNACHT

LEVEL 4

DIE BLINDEN



Lauft vorwärts. Wenn ihr zu der Grube ohne Boden kommt, dann dreht euch nach rechts. Murkst die Leapers ab. Laßt euch in das große Loch runter fallen. Wenn ihr am Grund seid, dann schaut hinter den Wasserfällen nach einem verborgenen Tunnel. Geht bis zum Ende. Dort findet ihr ein Loch. Diese Rutsche bringt euch in ein anderes



ZIEL

1

Versiegelt drei Thermal-Ventilatoren

2

Lokalisiert und verteidigt das Energie-Totem

Gebiet. Dreht euch unten links und folgt der Spur der Golden Life Force. Der Stein am Ende bewegt sich aus dem Weg. Legt den Endtrail um und laßt euch in das Wasser darunter fallen. Dort ist eine Harpoon Gun. Auf der anderen Seite des Beckens ist eine Unterwasser-Höhle. Ignoriert den linken Tunnel und macht weiter nach vorn, bis zu einem Schalter für eine Warp Portal Maschine. Aktiviert den Schalter, kehrt zum vorherigem Tunnel zurück und schwimmt durch. Oben ist ganz rechts ein Pfad. Paßt auf die Endtrails auf, überquert die Brücken und erklettert die Säule. Folgt dem Korridor. Laßt euch

“ **SCHAUT UNTEN HINTER DEN WASSERFALL, DANN FINDET IHR EINEN VERSTECKTEN TUNNEL** ”

runterfallen und geht auch durch diesem Tunnel. Geht weiter, bis zu einem Raum mit verschiedenen kleinen Tunnels und einer anderen



WAFEN

12

PLASMA RIFLE



Noch eine Waffe mit Sniper-Qualitäten. Für Scharfschützen hat es einen direkten Einschlag, ohne Sichtgerät produziert es einen heftigeren Blast.

erkletterbaren Wand. Hier oben ist noch ein Spinnenraum mit Pflöcken an der Wand. Seid vorsichtig, wenn ein Raptoid von oben runterspringt. Ignoriert die erkletterbare Wand im nächsten Raum (sie führt nur zum

Orange Health) und geht weiter durch die Höhlen. Folgt dem Pfad zu einer Warp Portal Maschine – doch wenn ihr die Feder nicht habt, dann ignoriert sie und hopst in das Wasser, welches vom vorherigem Pfad überbrückt wurde. Schaut nach einem Vorsprung, der aus dem Wasser ragt. Er führt zu einer Wand mit Pflöcken, einem Shredder und ein paar Blue Healths. Bevor ihr die Wand hochklettert, müßt ihr rechts den Schalter abballern. Klettert hoch, ignoriert den Warp und nehmt den anderen Pfad. Am Ende ist eine Rutsche. Benutzt eure





Karte, so daß ihr nicht in der Schlaufe mit einer Blue Health und zwei Höhlenwürmern verloren geht. Nehmt den anderen Pfad. Die Tür schließt sich hinter euch – ihr steht nun einer riesigen Spinne gegenüber. Macht sie alle, damit ihr rauskönnt. Am Ende ist ein riesiger Raum mit einem Stein, wo ihr einen Schlüssel hinlegt, mit einem Holztor, einem Wasserbecken mit einem Tor, zwei Spuren von Golden Life Force, die in die Wand reinführen, und einem Schädel Schalter.

Aktiviert den Schalter. Zwei Tunnel erscheinen. Am Ende eines jeden Tunnels könnt ihr nicht weiter. Doch wenn ihr beim Rausgehen hochschaut, dann seht ihr einen Schädel schalter. Ballert drauf, damit er Gewicht

ihr die Brücke überquert, fallen Felsen vom Himmel hinab. Nehmt also eure Beine in die Hände! Nach einer langen Serie von geraden Tunneln kommt eine große Kammer, die mit einer bodenlosen Grube gefüllt ist. Hier könnt ihr nur rechts

“ VERNICHTET DIE FEINDE, DANN JAGT DAS FASS HOCH, UM EINE BRÜCKE ZU MACHEN ”

aufnimmt. Wiederholt das bei dem anderen Tunnel. Wenn beide Gewichte gehoben werden, dann geht das Tor im Wasserbecken hoch. Geht runter und erklettert eine Leiter, egal welche. Oben ist ein Blinder, ein Charge Dart Rifle und der Höhlenschlüssel, der das Tor öffnet. Laßt euch runterfallen und steckt ihn rein, um das Tor zu erheben. Ballert im nächsten Raum das Faß ab, damit die Steinsäule umfällt und eine passende Brücke schafft. Wenn

gehen, auf den dünnen Vorsprung. Gebraucht eure War Blade (Kriegsklinge), um die kleinen Ärgernisse zu vernichten. Ignoriert den ersten Tunnel. Geht weiter, bis ihr nicht mehr weiter kommt. In der Nische ist eine riesige Spinne, die einen Flammenwerfer bewacht. Holt ihn und geht durch den Tunnel zurück, den ihr ignoriert habt. Innen ist ein Schlüssel. Doch sobald ihr ihn geholt habt, werden einige Fieslinge auftauchen. Sobald sie im Jenseits



WAFFEN

13

FIRESTORM CANNON



Braucht ein bißchen zum Aufwärmen, aber wenn sie mal feuert, bleibt nichts mehr im Kugelfeuerwerk stehen.



sind, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Gebiet. Geht zum Tor hoch und wartet, bis es sich öffnet. Überquert die Brücke, schickt den Blinden in die ewigen Jagdgründe und geht durch. Vernichtet die Feinde. Pustet nun das Faß um, um eine Brücke zu dem benachbarten Gebiet zu schaffen. Sobald ihr hier seid, findet ihr ein Schiff, wo ihr speichern könnt. Überquert die schmale Brücke, legt den Blinden am Ende um, und schießt auf den Schalter in der Nähe des Tors, damit es sich öffnet. Überquert noch ein paar Brücken, betätigt noch ein paar Schalter und laßt euch die Rutsche runterfallen, damit ihr das nächste Gebiet erreicht. Springt auf die treibenden Plattformen und marschiert rüber zu einem Tunnel in der Mitte der Wasserfälle. Wenn ihr einen Schritt verpaßt und fallt, geht ein paar Wasserfälle hinunter, und sobald ihr könnt, schwimmt, geht nach links zu einem Warp. Dieser wird euch wieder zurück vor den Plattformen bringen.

GEKNACHT



Laßt euch etwas weiter von dem Vorsprung runterfallen, wo einige Leapers angreifen. Springt auf die Plattform in der Nähe – hier ist die Sacred Eagle Feather. Springt in das Loch hinein und macht weiter, die Wasserfälle und Vorsprünge runter, bis ihr in einem riesigen Teich fällt. Macht weiter. Ihr findet drei Gold Life Forces, die in eine Wand hinein gehen. Taucht wieder auf und ihr

sind, öffnet sich die Tür. Folgt den Korridoren, die von Spinnen nur so wimmeln. Wartet, daß das Brückenteil runterkommt, so daß das Tor sich öffnet. Dann geht weiter, bis ihr nach rechts könnt. Hopst auf die Plattform darunter, um an den Käfigtür-Schlüssel zu kommen. Legt den Blinden in der Nähe des riesigen Felsens um, damit ihr das Tor öffnen könnt. Nach ein paar mehr Brücken



Die Heilige Adlerfeder. Nur ein paar Sprünge weit weg.

“ **DAMIT WERDET IHR VIEL SCHNELLER UND KÖNNT DAHER TIEFER ERFORSCHEN.** ”

seht einen Schalter. Schießt drauf, damit sich eine Tür unter euch öffnet. Nehmt euch die Leapers vor und saust dann runter. Folgt dem Tunnel zu einer Holzbrücke mit ein paar Endtrails. Folgt ihr durch eine andere Halle, eine andere Holzbrücke, bis zu einem großen Raum. Wenn ihr versucht, rauszugehen, dann knallen die Türen zu und drei riesige Spinnen kommen runter. Sobald sie zerstört

und Blinden kommt ihr zu einem Satchel Charge und einigen Red Life Forces. Geht durch die Halle, dort in der Nähe. Dann seid ihr an einer anderen Brücke mit einem Blinden, der auf euch feuert. Nachdem er verstorben ist, müßt ihr auf die Pflöcke unter seiner Nische hopsen, um hochzuklettern. Folgt dem Pfad zu einer neuen Rutsche.

ihr vorher gesehen habt. Geht vorwärts. Der Stein bewegt sich und zeigt ein Gebiet vor der Rutsche. Dreht euch nach rechts. Nun seid ihr in einem Gebiet, wo der Blinde Pfeile auf euch geschossen hat. Laßt euch ins Wasser fallen und geht zurück zu dem Gebiet, wo ihr auf die Pflöcke gesprungen seid. Weiter durch die Passagen, bis ihr eine Rutsche findet – laßt euch runter. Weiter geht's, ignoriert die Warps. Schaut am Ende hoch. Dort drüber ist ein Tunnel mit einem Satchel Charge und einigen Red Life Tokens. Doch jetzt könnt ihr sie noch nicht holen. Also hopst in das Becken hinein. Nun ist es an der Zeit für dieses furchtbare Unterwasser Labyrinth. Im Grunde genommen müßt ihr **SCHNELL** durch die Unterwasser Tunnel, damit euch nicht die Luft ausgeht. Ein Alptraum!

Ignoriert den Warp und dreht euch nach rechts. Steckt den Käfigschlüssel in den Stein. Das Holztür öffnet sich und offenbart die Vent Chamber (Ventilatoren Kammer). Betretet den Tunnel rechts und folgt ihm zu einer Holzplattform, wo ein großer Felsen draufsteht. Marschierst zu dem Teil hoch, wo der Zaun ihn nicht deckt und plaziert dort den Satchel Charge. Rennt rückwärts und vermeidet die unendlichen Blinden, die hier reinkommen. Geht zu dem Warp, den

Hier eine Anleitung, was ihr wann machen müßt: geht vorwärts, bis ihr eine Kammer mit vier

WAFEN

14

SUNFIRE POD



Wenn ihr diese Pods werft, explodieren sie in einem grellen Blitz. Während die Feinde blinzeln, könnt ihr euch entscheiden, wie ihr sie abserviert.



Tunnel findet, ein Raptoid hinter dem Tor, ein Torpedo Launcher hinter einem Tor, noch eine Passage, und der Weg, auf dem ihr reingekommen seid. Geht in die nächste Passage, hopst auf die Plattformen und erklettert die Wand, um einen Schalter zu finden, der alle Tore öffnet. Packt den Torpedo Launcher, doch geht nicht zu dem Pfad dahinter. Geht stattdessen dahin, wo der Raptoid ist. Benutzt euren Torpedo Launcher, denn damit könnt ihr viel schneller gehen, er gestattet tiefere Nachforschungen.

Damit ihr wißt, wo ihr hingehen müßt, solltet ihr die Karte benutzen. Ihr findet zwei Höhlentür-Schlüssel und eine Kammer, ähnlich der, in der ihr den Schädel-Schalter gefunden habt. Nur gibt es dieses Mal einen Tunnel, der euch in ein Gebiet runterfallen läßt, wo es ein paar Red Life Forces und einen Satchel Charge gibt. Laßt euch wieder in das Becken zurück fallen und erforscht das Labyrinth. Ihr findet bald einen Warp mit einem Raptoid, einem Leaper, einer Kiste mit Shotgun Hülsen, etwas blaue Gesundheit und einen Pistolen Clip. Springt in den Warp hinein.

Steckt einen der Höhlenschlüssel, die ihr im Wasserlabyrinth gefunden habt, in den Stein hinein, damit das Tor



den Vorsprüngen fallen, folgt der Golden Life Forces bis auf einen dünnen Vorsprung und runter zu einem Lavagebiet. Forscht ein wenig, so daß ihr die Nische findet, wo eine riesige Spinne einen Schädel Schalter bewacht. Dieser öffnet die Tür hier in der Nähe und läßt einen wütenden Fireborn raus. Folgt der Halle, aus die er herauskam. Hier trifft ihr auf noch mehr Fireborns. Ihr müßt über Plattformen in die Lava springen. Nach einer Weile kommt ihr zu einer großen Kammer. Legt links den Blinden um. Geht den schmalen Vorsprung entlang, auf dem sich der Blinde befand, und jagt die Fässer in die Luft. Neben ein paar Pick-Ups befindet sich ein Warp-Portal-Schalter. Folgt danach dem Vorsprung vor euch, klettert hoch. Am

“ **SIEHT ZWAR WIE EIN TÖTLICHER SPRUNG AUS, ABER IHR LANDET AUF FESTEM BODEN** ”

hochgeht und ihr die Thermal Ventilator Kammer betreten könnt. Geht in den rechten Tunnel, plaziert den Satchel Charge, und rennt dann zum Warp zurück. Weicht dabei den Blinden aus. Sobald ihr wieder im Wasserlabyrinth seid, müßt ihr zur Torpedo Launcher Passage und dem langen Pfad folgen. Am Ende ist ein Warp. Hopst dort hinein.

Benutzt den letzten Höhlenschlüssel, um das Tor zu erheben und geht hinein. Betätigt den Schädel Schalter, damit sich der nächste Ausgang öffnet. Geht durch die Korridore, laßt euch von

Ende steht eine Warp-Portal-Maschine, ein Blinder und die Sunfire-Pods. Tötet die Feinde, schnappt euch die Pods und holt euch das Nuke-Stück!

Geht hinter die Warp Portal Maschine und hüpfst runter. Obwohl das wie ein tödlicher Sprung aussieht, landet ihr auf festem Boden. Dieser Ort sieht ziemlich bekannt aus. Links von euch stehen Red Life Force Tokens (Rote Lebenskraft-Tokens), die zu einer sonderbaren Plattform führen. Springt auf sie, dann wirbelt sie euch hundert Meter hoch. Wenn ihr noch



WAFEN

15

CEREBRAL BORE



Bei weitem die grausamste Waffe im ganzen Spiel. Wenn ihr angepeilt habt, merken die meisten Blester, was läuft und laufen auf und davon. Es ist zielsuchend, haftet sich an ihre Köpfe und bohrt sich in ihre Gehirne. Wenn kein Gehirn mehr übrig ist, explodiert der Bore.

auf ein paar mehr von denen gesprungen seid, geht durch einen Tunnel und über ein paar Brücken. Bald steht ihr einer Rutsche gegenüber.

Ignoriert den Warp und nehmt den anderen Durchgang. Geht weiter zum Lavaraum mit vielen Fireborns. Am Ende steht ein Tor – schießt auf den Schädel Schalter jenseits der Lava, um es zu öffnen. Sammelt die Orange Gesundheit ein und geht nach rechts zu einem anderen Lava-Raum. Folgt dem Pfad und tötet die Riesenspinnen, um den Ausgang zu öffnen. Folgt noch mehr Pfaden, dann geht des nach links. Folgt der Spur der Red Life Force Tokens, bis ihr auf eine Rutsche stoßt. Hui, runter geht es. Ignoriert den Warp und nehmt den anderen Pfad. Tötet alle Höhlenwürmer, um den Ausgang zu öffnen, wodurch noch mehr Wesen reingelassen werden. Tötet sie und geht weiter. Ihr kommt zu einem kleinen Gebiet mit einem Vorsprung rechts und ein paar blaue Healths (Gesundheit) davor. Ignoriert das. Geht stattdessen hinter die Felsen links, damit ihr einen schmalen Vorsprung hinter einem Tek Bow (Tek Bogen) entdeckt. Folgt dem Vorsprung. Am Ende steht ein Blinder. Wenn er stirbt, öffnet sich das Tor, also geht weiter. Macht die Spinnen

GEKNACHT WAFFEN

16

P.F.M. LAYER



Diese Minen schicken Schockwellen aus. Wenn ein Feind zu nahe kommt, explodiert die Mine auf Kniehöhe und reißt die Beine weg. Dafür braucht ihr aber vielleicht mehr als eine dieser Biester.

kalt, um das zweite Tor zu öffnen. Das scheint eine Sackgasse zu sein, aber links von euch gibt es ein paar Tritte, die ihr hochklettern könnt. Tötet die Riesenspinne oben, und macht dann das gleiche im nächsten Raum. Folgt dem Steinpfad mitten in der Luft und schickt unterwegs die Blinden zu seinem Schöpfer. Geht nach rechts, tötet den Fiesling, um das Tor zu öffnen, und geht weiter. Wenn der schmale Vorsprung endet, springt runter und ihr findet eine Orange Health und ein paar Rote Life Forces, und steuert in den Tunnel. Tötet den Blinden, um das Tor anzuheben, tötet den Endtrail am Ende, und sammelt den Cerebral Bore ein. Laßt euch runter fallen, wendet euch nach rechts und schaut runter, dann seht ihr ein Gebiet mit ein paar Kristallen, einem Plasma Rifle und Blauer Health. Folgt dem Pfad nach unten.

Räumt mit den drei Riesenspinnen



Das Holz hilft euch nicht gerade beim Schießen.

auf, um das Gitter zu öffnen, dann folgt dem Tunnel in einen Raum mit noch einem Level 6 Schlüssel. Wenn ihr den mal eingesammelt habt, schlägt der Ausgang zu und Horden von Monstern füllen den Raum. Tötet sie, dann öffnet sich der Ausgang. Nach noch mehr Laufen kommt ihr zu einem Pfad mit Loopings und zwei Blinden. Macht sie kalt und geht durch den Tunnel. Sammelt die drei Bores ein. Springt über die Klippe, um auf einer Satchel Charge zu landen. Dadurch werden vier Raptotide aus ihren Verstecken herausgelassen. Wenn sie ins Gras gebissen haben, haltet auf die Tunnels in der Nähe zu. Es ist egal, welchen Pfad ihr nehmt, sie führen alle zum gleichen Gebiet: einer Riesenspinne vor einer Rutsche. Wenn ihr sie erschlagen habt, rutscht die Rutsche runter. Ignoriert den Warp und nehmt den Seitenpfad. Geht den Holzweg hoch und in die beiden Räume. Jeder Raum sieht ziemlich gleich aus, mit verschiedenen Alkoven. Sie haben alle Blinde drinnen, außer einem in jedem Raum. Da findet ihr einen Höhlenschlüssel. Sammelt sie beide ein, geht zum Erdgeschoß runter, durch den Tunnel und steckt die Schlüssel in die Steine. Hier bekommt ihr Zugang zu



und folgt der Golden Life Force. Ihr stoßt bald auf ein Gebiet mit vier Blauen Healths. Hüpf nach rechts, um auf einem Vorsprung zu landen. Folgt ihm herum, und hier wartet ein Speicherpunkt. Bewegt euch jetzt an das Tor, damit ihr die Riesenspinnen runterkommen. Wenn sie tot sind, senkt sich das Tor. Folgt der Passage. Springt runter auf den schmalen Vorsprung. Tötet sie und macht weiter. Wenn ihr könnt, geht nach links. Nach einer Weile gibt es einen Höhlentürschlüssel. Kehrt zurück und geht dieses Mal rechts. Vernichtet alle Endtrails, um das Tor zu senken. Steckt den Torschlüssel in den Stein, damit sich auch dieses Tor senkt. Folgt dem Pfad und rutscht die Rutsche runter.

Jetzt müßt ihr über fünf rotierende Plattformen springen. Das sieht

NACH DEN SPRÜNGEN DIE SPINNE KILLEN UND DANN DIE FÄSSER HOCHGEHEN LASSEN

noch einer Vent Chamber (Schachtkammer). Macht das gleiche wie vorher, macht euch wieder auf den Weg zurück und geht durch den Warp, den ihr vorher ignoriert habt.

Jetzt seid ihr wieder da, wo ihr euch fallen lassen habt, um den Satchel Charge zu bekommen. Dreht euch um und lauft rückwärts, am Level 6 Schlüssel vorbei, am Kristall Gebiet vorbei und ihr kommt zu einem Gebiet mit grünen Wänden. Hopst runter. Hier sollten ein paar Endtrails, ein Tor und eine offene Passage sein. Nehmt die offene Passage, wendet euch links

vielleicht einfach aus, ist es aber nicht – wenn ihr entgegen der Drehung der Plattformen lauft, könnt ihr den Sprung nicht schaffen. Habt Geduld – wenn ihr abstürzt, seid ihr Stunden hinten, also tötet euch lieber selber, um zu den Plattformen zurückzukehren. Wenn ihr die Sprünge geschafft habt, tötet die Riesenspinne, dann jagt die Fässer hoch, um die Steinsäulen umzuräumen und die Brücke zu überqueren. Betretet nun den Raum und sammelt den letzten Levelschlüssel ein. Und schaut euch voller Schrecken an, wie die Türen zuschlagen und die Feinde in den Raum fluten. Schlachtet sie ab, dann öffnet sich ein Ausgang. Sammelt die Golden Health ein und springt ins Ausgangs-Portal.

Als nächstes müßt ihr das Energietotem gegen 10 Blinde verteidigen. Das ist ziemlich einfach, jagt die Kerle einfach nur ins Jenseits. Danach stoßt ihr auf den ersten Boss im Game – aber wir können euch doch nicht alle Geheimnisse verraten, oder?



LEVEL 5

5



SCHWARM DER MANTIDS

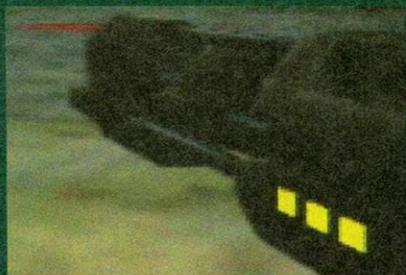
Der Warp zum nächsten Gebiet wird von einem Kraftfeld blockiert, und etliche Geschützstellen bewachen ihn. Sprengt die Kanonen hoch, dann wird ein Alkoven freigelegt. Vernichtet die Drohne, und drinnen ist ein Health/Munitions-Versteck, das sich alle paar Sekunden neu füllt. Wenn alle Kanonen runter sind, ist der Warp zugänglich. Das heißt, falls ihr an den Drohnen vorbeikommt, die erscheinen. Macht sie alle fertig, sammelt ordentlich Munition und Health ein, und tretet in den Warp.

Geht vorwärts, jagt den rotierenden blauen Zylinder und ein Kraftfeld, das die Halle nach rechts abdeckt, wird vernichtet. Geht durch zu einer Sackgasse mit massig Feinden und einem ähnlichen Zylinder. Jagt ihn hoch und kehrt zum Eingang zurück. Wenn ihr mal im Raum seid, geht weiter gerade durch den Tunnel mit den vielen Silber Healths. Folgt dem langen Pfad zu einem Raum mit einer großen Plattform in der Mitte und zwei Kanonen an der Decke. Schaltet sie aus und betretet den Gang nach rechts. Ihr werdet eine einzelne Drohne finden, die ein sonderbares

WAFFEN

17

GRENADE LAUNCHER



Wie bei den meisten Grenade Launchers hupsen die Granaten ein bißchen herum, bevor sie explodieren. Praktisch für Feinde um Ecken und in eingeschlossenen Gebieten.

ZIEL

1

Vernichtet 3 Queen Embryos

2

Vernichtet den Master Computer

3

Findet das Energietotem und verteidigt ihn, koste es, was es wolle.

grünes Objekt an der Wand bewacht. Wenn ihr diesen Schalter berührt, werden die runden Plattformen im vorigen Raum aktiviert. Verwendet sie, um den Schlüssel an der mittleren Plattform zurückzuholen. Wenn ihr den Schalter aktiviert, werden auch vorher abgesperrte Türen geöffnet – die mit einer Orange Health davor. Folgt diesem Pfad, dann trifft ihr einen Warp mit einem Kreis von Silver Healths außen herum.

Öffnet die Tür vor euch und folgt dem Pfad. Biegt nach links ab und folgt der Golden Life Force. Geht weiter zu einem großen Raum, der hauptsächlich aus einer bodenlosen Grube besteht. Sammelt den Flammenwerfer ein und geht nach

“ SCHNELL DIE GOLDENE HEALTH EINSAMMELN UND FERTIG MACHEN FÜR DAS BLUTBAD ”

links, bis ihr nicht mehr weiter gehen könnt. Verwendet das Sniperscope auf eurem Plasma Rifle, um die zwei Drohnen in den Alkoven rechts von euch auszuschalten. Springt auf die Plattform unter ihnen, und springt dann weiter auf Plattformen, bis ihr an einer versperrten Tür ankommt. Schaut nach oben und leicht hinter euch, und sprengt die Kanonen in der Decke hoch. Die Tür ist jetzt offen. Es gibt hier drei Türen,



Norden, Osten und Westen. Durch die Südtür seid ihr reingekommen. Geht durch die Westtür für die Munition, um den Kraftfeldgenerator zu vernichten, und nach Norden zu einem Aufzug. Nehmt den Aufzug nach oben. Dann den nächsten Raum betreten und die vier Kanonen an der Decke und den Soldaten auf der anderen Seite des Raumes ausschalten. Geht durch die Tür, die er bewacht hat, und folgt der Halle. Geht am nächsten Raum nach links. Ihr

werdet einen Raum mit ein paar Buggies betreten. Tötet sie und geht durch die Tür auf der anderen Seite. Drinnen steht ein Soldat, der noch einen grünen Schalter bewacht, der eine Plattform im vorigen Raum aktiviert und ein paar Mites (Milben) rausläßt. Tretet auf die Plattform und sie wird euch zum Vorsprung hochwirbeln. Bedient den Schalter, um noch einen Aufzug zu rufen, der euch zu einem Gang hoch oben



GEKNACHT



transportieren wird. Folgt dem Korridor, dann kommt ihr irgendwann bei einem schon zuvor erforschten Gebiet raus. Aber nicht bevor ihr die Firestorm Kanone eingesammelt habt! Sammelt im nächsten Raum schnell die Golden Health ein und bereitet euch auf Blutvergießen vor, denn Drohnen brechen durch die Wände. Nach dem Schlachtfest geht es durch die Hallen weiter. Springt in den Warp, der von Silber Health umgeben wird.

Noch ein ähnlicher Pfad, nur dieses Mal brechen die Drohnen nicht durch die Wände – erschießt sie alle. Macht

weiter, dann erreicht ihr einen runden Raum. In der Mitte ist eine große Struktur mit Alkoven, die alle einen großen Schalter beherbergen. Bedient alle Schalter (wodurch viele Mites losgelassen werden), um einen Aufzug zu aktivieren, um euch zu einem weiteren Gang zu bringen. Folgt ihm, und blast unterwegs den



davon führt zu einer versperrten Warp Portal Maschine, die andere zu einem Aufzug. Nehmt den Aufzug. Folgt dem Gang. Schon bald danach findet ihr die Proximity Fragmentation Mine (PFM) Schicht. Verwendet das an den Mites drunter und gebt ihnen mit dem Flammenwerfer den Rest. Alle Türen öffnen sich und lassen eine Drohne los. In einer von ihnen befindet sich ein Schlüssel. Schön einsammeln.

Sprengt die falschen Wände im Raum. Abgesehen von massiv Muniton befindet sich auch der Schalter, den die letzte Warp Portal Maschine öffnet, hier. Um dort hinzukommen, geht von diesem Tunnel geradeaus und folgt dem Pfad. Ihr jetzt könnt ihr in die Warp

“ VERWENDET IHN AN DEN MITES UND MACHT SIE MIT DEM FLAMMETHROWER FERTIG. ”

Insectoiden das Licht aus. Speichert euer Game auf dem Schiff, bevor ihr in den Warp springt. Wie vorher den Pfad entlang, dann über den Vorsprung zu einer Plattform, dann wieder runter und durch die Tür. Im nächsten Raum vernichtet die vier Kanonen an der Decke, dann öffnet sich die Tür. Drinnen befinden sich zwei Drohnen und ein sich drehendes Objekt. Jagt es hoch, dann öffnen sich die zuvor versperrten Türen. Eine

Portal Maschine gehen.

Sammelt das fünfte Nuke-Stück ein. Kehrt zum Mite Raum zurück und geht durch den Tunnel mit einer Reihe an Blauen Healths. Folgt dem Tunnel zu einem Warp. Folgt der Halle zu einem großen Raum, dann nach links und weitergehen. Tötet die Drohne jenseits der Schlucht, geht nach links und macht dem

Soldaten hier den Garas. Merkt euch, wo ihr seid. Das kann später noch nützlich werden.

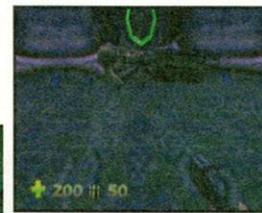
WAFEN

18

SCORPION LAUNCHER



Drei mächtige Missiles peilen den gewählten Feind an und hämmern ihn ganz schrecklich zu Tode.



Ein Teleporter - ein neues Kapitel in eurem Abenteuer.



Aktiviert den Schalter hinter ihm und geht zurück, um die abfahrende Plattform zu erwischen. Geht im nächsten Gebiet nach vorne und springt den Vorsprung runter. Wenn ihr den Schalter im scheinbar leeren Raum aktiviert, schließt sich die Tür und Dutzende Mites schwärmen rein. Kümmert euch mit eurer guten War Blade um sie, geht dann raus und verwendet die funktionierende Plattform, um zum oberen Gebiet zu gelangen. Einer der Tunnel hat eine Plattform, die als Brücke zu einen anderen Tunnel fungiert. Hier stehen etliche Türen offen, und eine Spur von Golden Life Forces führen in eine Wand. Auch wenn ihr die Tokens schon eingesammelt habt, geht auf die linke Seite der Kammer und schaut euch das mittlere Podest an. Ein Teil der Wand ist anders als der Rest. Schießt darauf – drinnen steht ein Soldat, und ein geheimes drehendes Objekt. Jagt sie beide zum Teufel. Geht wieder nach draußen und erforscht die offenen Türen. Eine davon führt zu einem Schalter – aktiviert ihn und tötet die Arbeiter, die auftauchen. Kehrt zur Kreuzung zurück, dann ist eine Drohne erschienen. Wenn ihr sie fertig gemacht habt, geht durch den Tunnel, den sie blockiert hat, um eine frisch aktivierte Plattform zu erwischen. Sammelt den supercoolen Cerebral Bore ein, dann jagt die Wand links in die Luft und folgt diesem Pfad für eine Weile. Ihr

solltet dann mal eine rechts nehmen, die Eier vernichten und den Warp Portal aktivieren. Schlendert hier entlang, tötet die Drohnen in den Alkoven, dann bekommt ihr die Sacred Eagle Feather (Heilige Adlerfeder). Laßt euch vom Adlerfeder-Vorsprung auf die Plattform runterfallen, dann lauft vorwärts und ihr findet einen Warp. Aber bevor ihr euch darüber freut, geht zurück zu dem Ort, den ihr euch vorher gemerkt habt, und schaut euch die neu geöffnete Passage an, die zur Warp Portal Maschine führt!

Geht rein und übernehmt den Whispers Talisman (Flüstertalisman). Geht dann durch den Warp, den wir gerade erwähnt haben.

Bewegt euch vorwärts und tötet die Drohnen auf den Vorsprüngen. Als nächstes bersten zwei Soldaten herein. Macht sie auch fertig und geht dann zur nächsten Tür. Hier gibt es etliche versperrte Türen, und massig Mites wimmeln hinter euch her. Auf der anderen Seite gibt es eine Tür. Geht da durch, merzt die

“ **JAGT DEN ZWEITEN EIERHAUFEN AUCH WEG, DANN FINDET IHR EIN NEUES GEBIET.** ”

Drohne gegenüber aus und hopst ins Wasser runter. Drunter findet ihr genug Red Life Force für zwei Leben, und einen Geheimtunnel, der zu einem wirbelnden Objekt führt. Jagt es in die Luft, kehrt zum oben genannten Gebiet zurück, und dann



in den vorigen Raum. Lauft durch den neu eröffneten Tunnel. Jagt alle wirbelnden Objekte weg, um das Master Force Field (Masterkraftfeld) zu vernichten, aber haltet eure Augen nach den Drohnen offen. Entkommt über den Aufzug, sammelt den Scorpion Missile Launcher auf dem Weg nach oben ein, und überquert das Wasser. Wenn ihr angekommen seid, sucht den Pfad mit den Plattformen, die als Brücken fungieren. Geht da drüber, dann rechts, und versucht, euch den Schlüssel zu schnappen. Aber nix

gibts, eine Tür wird euch ins Gesicht fallen, und zwei Drohnen und ein Soldat müssen erst ihr Fett abkriegen, bevor ihr den Schlüssel einsammeln könnt. Kehrt wieder in den vorigen Raum zurück und weiter. Durch den Warp schreiten.

Folgt dem Pfad. Eine Drohne sitzt oben auf einem sonderbaren Wandstück. Klettert hoch, öffnet die Tür, geht nach rechts, dann geradeaus, schickt die Drohne in den Drohnenhimmel, klettert die Wand hoch, über die Brücke und durch die Tür. Am Ende des Pfades wartet ein Warp.

Wieder mal dem Pfad folgen. Jetzt solltet ihr in einem runden Raum mit massig Eiern stehen. Räumt hier mal ein bißchen auf. Auf der mittleren Plattform liegen Eier, die einen Tunnel blockieren. Drinnen steckt ein Königin-Embryo. Am besten werdet ihr mit der Unmenge Drohnen, die rein warpen, fertig, wenn ihr zwei mit dem Charge Dart Rifle einfriert. Dann folgen ihnen keine anderen mehr. Hämmer auf dem Königin-Embryo mit allem was ihr habt herum, und tötet sie, wenn sie aus dem Kokon fällt. Wenn sie zermantscht ist, bekommt ihr eine Orange Health. Wetzt hier raus und schaut euch nach



GEKNACHT



einer anderen Eiergruppe um, die einen Tunnel blockieren – jagt sie hoch und nehmt die Beine in die Hand! Eine Armee reinen Hasses verfolgt euch. Also rennt schnell, bis ihr einen Warp findet.

Laßt euch in ein weiteres Gebiet fallen, das von Mites verseucht ist, dann klettert die Wand hoch, die der Soldat bewacht. Überquert die Brücke (Rechts könnt ihr speichern), und biegt an der Kreuzung nach links ab. Jagt den komischen Wandabschnitt hoch und geht durch den Warp.

Im nächsten Gebiet befindet sich noch ein Königin-Raum, in dem es vor Eiern nur so wimmelt. Wie vorher ist die Königin in der Mitte. Setzt die gleiche Strategie wie oben ein, dann jagt den zweiten Haufen Eier weg, um noch ein neues Gebiet zu finden. Folgt ihm bis zum Ende, um einen Warp zu finden.

Ihr seid wieder zurück auf der gleichen Brücke wie vorher. Geht nach links und in die Tür. Laßt euch

ins Wasser fallen und schwimmt in eine Geheim-Passage. Hüpf auf die Plattformen und laßt euch in das Gebiet darunter fallen. Sammelt Satchel Charges von den folgenden Standorten ein: A) hinter der Säule, neben dem Start. B) Geht weiter und ignoriert die Wassergrube. Hinter dem Baum neben dem Ausgang zu diesem Level. C) Das gleiche, nur auf der anderen Seite. D) Springt in die Wassergrube. Darunter ist ein Warp.

Folgt dem Pfad zu einer Tür. Drinnen befindet sich ein großes Lava-Gebiet. Springt auf die Plattformen und klettert hoch. Tötet die beiden Soldaten, die einen Schalter bewachen. Bedient ihn, dann geht rückwärts, um eine Plattform zu finden. Verwendet sie, um zum Gebiet darüber zu kommen. Betätigt beide Schalter, dann öffnet sich die Tür dazwischen. Laßt euch in das schlammige Gebiet fallen und nehmt es mit drei Soldaten gleichzeitig auf – ihr könntet sie mit dem Charge Dart Rifle einfrieren und den Cerebral Bore zum Einsatz bringen. Klettert die Mauer auf der anderen Seite hoch, dann findet ihr noch einen Königin-Versteck – ihr wißt ja, was ihr machen müßt. Kehrt zurück zu den ersten paar Satchel Charges zurück. Wenn ihr ankommt, geht raus, dann seid ihr wieder da, wo ihr untergetaucht seid, um das Gebiet zu finden. Klettert die Säulen hoch, ignoriert den Leap of Faith Talisman (Sprung ins Ungewisse-Talisman). Kraxelt die Wand hoch, wo die Drohne sitzt,

macht den Soldaten kalt und hüpf in den Warp.

Klar, der Master Computer Raum ist natürlich gut verteidigt – räumt erst mal mit den vielen Geschützstellungen auf. Legt eine Satchel Charge auf jedes Energie-Totem und bringt euch in Sicherheit, bevor euch das Ganze um die Ohren fliegt. Geht nun zum Leap of Faith Talisman und verwendet ihn, um einen Goldenen Health Boost zu finden. Geht zum Standort der Satchel Charges B und C zurück. Überquert die Brücke, schickt den Soldaten ins Nirwana und hüpf in den Ausgangs-Warp.

Um das Energie-Totem zu retten, müßt ihr an die zwanzig Drohnen gleichzeitig bekämpfen – das hört sich vielleicht kompliziert an, aber denkt dran, sie sind hinter dem Totem her, nicht euch! Nach ihnen ist es an der Zeit, der Queen Mantid gegenüberzutreten, und zu schlagen. Wenn ihr das geschafft habt, ist der Level erfolgreich beendet.



WAFFEN

19

FLAMETHROWER



Nicht nur der übliche Flammenwerfer. Ein Strom flüssigen Feuers fließt vom Ende der Waffe und fackelt jeden Feind in seinem Weg an.



LEVEL 6

PRIMAGEN'S LIGHTSHIP



ZIEL

1

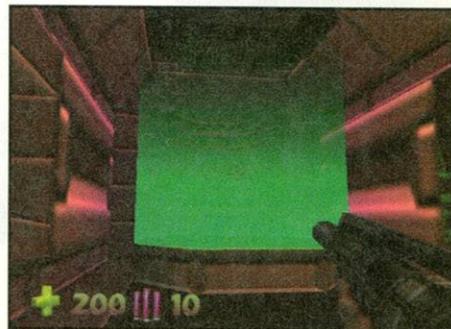
Vernichtet 3 automatische Montage-Fabriken

2

Reinigt den River of Souls (Fluß der Seelen)

S Sammelt den Scorpion Missile Launcher ein. Geht die Halle runter und zu einem großen Raum mit einem Primagen Schlüssel in der Mitte, umgeben von einem Kraftfeld. Geht nach links und in den Gang. Vorsicht bei den beiden Troopern. Hier fällt eine Kanone runter – hört dem Geräusch zu, wenn es runterfällt. Geht nach links und die Halle mit einem Bio Bot runter, dann findet ihr eine Gabelung. Haltet euch rechts. Sucht auf der linken Konsole nach einer

Stellt euch jetzt mit dem Gesicht zur Wand und steigt auf den Ventilator, um euch langsam nach oben zu bewegen, bis ihr in das obere Gebiet kommt. Dreht euch um, dann seht ihr einen blauen Kristall, der über dem Ventilator schwebt. Springt vom Vorsprung runter, um ihn



DREHT EUCH UM UND IHR SEHT EINEN BLAUEN KRISTALL ÜBER DEM VENTILATOR.

roten Taste. Berührt sie, und eine Maschine wird runter kommen und einen grünen Warp formen. Tretet rein.

Geht nach rechts und folgt der Halle. Nicht abbiegen. Nach ein paar Bio Bots und ein paar Knarren erreicht ihr einen großen Raum mit rotem Leuchten, ein paar Lasern und einem Ventilator im Boden. Nehmt als erstes die Trooper darüber aus.

einzusammeln (der Ventilator hält euch in der Luft). Das ist ein Ion Capacitor. Bewegt euch nun wieder nach oben. Haltet euch vom Eingang aus rechts (oder links, wenn ihr Power-Ups wollt). Tötet den Bio Bot und geht nach links, wo sich die Blaue Health befinden. Die Rohre sind mit einem sonderbaren grünen Material überkrustet. Geht weiter, egal welchen Weg, sie führen alle in den gleichen Raum. Vernichtet die beiden Trooper, geht zur anderen Seite der Kammer und steigt die Stufen hoch. Geht dann in Kreisen, und ihr solltet in die Nähe des Eingangs gelangen. Schaut nach unten, dann seht ihr einen Vorsprung mit zwei Ion Capacitors. Um da runter zu kommen, laßt euch vom Vorsprung fallen und springt in der Luft. Kehrt jetzt wieder dahin, wo ihr runtergesprungen seid, und nehmt die Aufzug-Plattform. Tötet den Bio Bot, geht um die Säule und drückt die glänzende rote Taste. Die Tür öffnet sich, und ihr entdeckt einen grantigen Trooper. Nach seinem Abgang dem Korridor folgen. Geht nun geradeaus auf den Speicherpunkt zu, oder nach rechts, im Spiel weiter. Ihr kommt zu einem schmalen Raum mit Lasern unten und etlichen offenen Hallen auf der anderen Seite. Geht die Treppe runter und macht eine 180 Grad-Wendung, dann findet ihr eine Whispers Talisman Fliese. Stellt euch drauf, um über einen Tunnel

getragen zu werden. Folgt dem Tunnel, dann findet ihr noch eine Fliese und macht das gleiche. Am Ende bewacht eine Elite einen Schalter. Bedient den Schalter und steuert auf die offene Tür zu. Geht nach links, zurück zu dem Raum mit den Lasern. Schaut nach unten links. Hier seht ihr einen offenen Gang mit etlichen Blauen Healths. Runterhopsen. Haltet euch an der

WAFFEN

20

RAZOR WIND



Eine der coolsten, aber schwersten Waffen. Der Razor Wind ist ein große, wirbelnde Klinge im Wurfstern-Stil, die den Feind zerschneidet. Ihr wißt, wenn ihr was getroffen habt, wenn die Klinge sauber geworfen wird und blutig zurückkommt.



Mit dieser Schalttafel wird der nächste Warp aktiviert.

GEKNACHT



Einmündung links und bedient den Schalter, um eine Brücke zu aktivieren, um den Ion Capacitor einzusammeln. Geht weiter, und nach links an der nächsten Einmündung. Hier seht ihr eines der Engine Plasma Items (Maschinen-Plasma-Gegenstände), von denen Adon in der Einweisung gesprochen hatte. Geht auf das Totem zu und steckt einen Capacitor in jedes Loch. Wenn sie alle voll sind, wird seine Polarität umgekehrt! Gebt dem Trooper in der Nähe den Rest. Geht weiter, bedient den Schalter und springt in den Warp.

Wenn ihr weitergeht, öffnet sich eine Tür. Aber ignoriert sie einfach,

hier wart ihr nämlich schon. Sammelt die Ultra Health ein, jagt alles in die Luft, das nahe kommt, bedient den Schalter auf der Konsole, laßt euch runterfallen und geht nach links. Jetzt befindet ihr euch wieder im Gebiet des Primagen Schlüssels. Haltet nach der frisch geöffneten Tür aus, betretet sie und folgt dem Weg hier. Am Ende den Schalter bedienen und in den Warp marschieren.

Geht durch die Tür, sammelt den Tek Bogen ein, und schon befindet ihr euch in einem Raum mit zwei Troopern. Verwendet den Ventilator, um zum oberen Gebiet zu kommen und dann rüber zur schwebenden Plattform zu springen. Wenn ihr mal angekommen seid, aktiviert den Schalter an der Konsole und laßt euch runterfallen. Ein Bio Bot kommt aus einem offenen Tunnel. Wenn ihr ihn vernichtet habt, betretet den Korridor. Geht rechts, dann links. Jagt den Trooper in die Luft und bedient den Schalter, um ein Gebiet zu eröffnen. Es gibt

etliche Podeste und ein paar Ventilatoren im Boden, die euch dabei

helfen, an den Lasern vorbei zu kommen. Wenn ihr das Gebiet mit der Red Life Force erreicht habt, springt zum Ion Capacitor, bedient den Schalter und verlaßt das Gebiet, dann seht ihr eine neue offene Tür.

Macht die Elite kalt, die den Durchgang blockiert. Dann geht es rein, geht nach rechts, und ihr befindet euch in einem Ventilations-Schacht. Hier halten zwei Ventilatoren mitten in der Luft. Rudert hoch zu einem Speicherpunkt, aber geht zur Halle unten, um weiter zu kommen. Als nächstes mit dem Trooper fertig werden, dann seht ihr eine Brücke, die sich zurückzieht. Laßt euch zu dem Vorsprung mit der Konsole runterfallen und betätigt die Taste, damit ein Lift hinter euch runterkommt. Wenn ihr angekommen seid, geht nach rechts und in den Tunnel mit einer Reihe Silver Health rein. Das bildet eine lange Reihe von Ventilationsschächten. In einem Gebiet bekommt ihr mit einem Sprung noch einen Capacitor, also haltet eure Augen offen. Danach seid ihr auf der anderen Seite des vorigen Raums, wo ihr den wertvollen Razor Wind einsammeln könnt. Die beiden Schalter hier öffnen eine verschlossene Tür und schaffen eine Brücke zu einem bereits erforschten Gebiet. Geht weiter durch die neu geöffnete Tür, und geradeaus weiter. Aktiviert den Warp und hüpfst rein.

Diese Halle ist ein großer Looping mit einen Schalter auf der einen Seite und einer Tür auf der anderen. Bedient den Schalter und flüzt schnell zur Tür. Ihr habt nur wenig Zeit, bevor sie sich schließt. Steigt in den Aufzug, fährt nach oben und kämpft mit den Bio Bots oben. Nehmt einen der beiden Pfade vor euch. Tötet den Trooper, steuert durch das Computer-Labyrinth und bedient den Schalter. Die zwei Türen in der Nähe öffnen sich für ungefähr 30 Sekunden. Rennt zu einer hin, springt über den Abgrund, sammelt den Capacitor ein und rennt zur anderen zurück. Haltet jetzt auf den Raum hinter den Capacitors zu. Tötet die Trooper und bedient die beiden Schalter in der Mitte. Geht von da aus, wo ihr reingekommen seid, zur Tür rechts auf das Totem zu, und kehrt seine Polarität um. Dann durch die linke Tür gehen. Hier drinnen befindet sich ein Schalter. Bedient ihn, dann verwendet den Warp. Ignoriert die Tür, die sich öffnet. Hier



wart ihr auch schon mal. Aktiviert stattdessen den Schalter und schnappt euch die Ultra Health. Laßt euch runterfallen, und dann befindet ihr euch wieder im Primagen Schlüssel-Raum. Geht vorwärts, bis ihr auf eine neue Halle stoßt. Spielt fröhlich mit den Schaltern, und schon bekommt ihr noch einen Warp.

Bewegt euch nach links, bis ihr einen Raum mit einer Elite und einem Trooper findet. Laßt euch zum Aufzug, kreist herum und verwendet die Plattform, um drüber zu kommen (schnappt euch auch den Capacitor im Alkoven). Dann geht es durch den Ausgang. Folgt dem Pfad, bedient schnell die Schalter, bis ihr zu einer normalen Tür kommt. Wenn ihr die Schalter rechtzeitig bedient, öffnet sich die versperrte Tür. Geht rein, dann schlägt sie hinter euch zu. Bedient den Schalter, um sie zu öffnen, dann sammelt den Capacitor ein, den die Elite bewacht. Geht zur normalen Tür zurück. Durchlaufen. Geradeaus kommt ihr zu einem Speicherpunkt, links geht es weiter. Nach etlichen Ventilatoren befindet ihr euch wieder zurück in den Hallen. Geht nach rechts, bedient den Schalter und springt in den Warp. Geht durch die Tür an der rechten Wand und folgt dem Pfad. Auf dem Vorsprung hier gibt es eine Leap of Faith-Fliese – benutzt sie, dann

entdeckt ihr einen Schalter, mit dem ihr was vor euch öffnen könnt. Haltet die Augen nach der Elite offen. Weiterlaufen, dann findet ein einen großen Raum mit zwei Troopern und einem Bio Bot. Geht vorwärts, die Treppe hoch, und bedient den Schalter. Dreht euch um und geht zur Tür links (rechts vom Eingang). Schnell reineilen, tötet die Elite, schnappt euch den Capacitor, und bedient den Schalter, der die Tür im vorigen Raum öffnet. Das ist die gleiche Situation, aber der Schalter öffnet die Tür zum nächsten Gebiet. Bedient den Schalter und geht in die offene Tür. Am Ende steht ein Totem, also ändert die Polarität. Kehrt zum Schalter zurück und geht durch die normale Tür. Am Ende gibt einen Schalter, der einen Warp öffnet.

Ignoriert die Tür, die sich öffnet, schnappt euch das Ultra Health, bedient den Schalter und laßt euch zurück in den Primagen Schlüssel-Raum fallen. Die nächste offene Tür findet ihr gleich geradeaus, links vom



Wenn ihr alle Capacitors auswechselt, seid ihr einen Schritt an der Purifikation.

hoch, einen Treppenabsatz hoch. Betätigt den Schalter, dann erscheint eine Plattform. Echt praktisch als Brücke. Hüpf hier runter, um einen Capacitor einzusammeln. Es geht wieder runter und jagt die Kiste mit allen beweglichen Teilen ein. Haltet weiter auf die Innenseiten, dann wird die Automated Assembly Plant (automatische Montagefabrik) vernichtet.

“ **IN EINEM GEBIET BRINGT EUCH EIN SPRUNG NOCH EINEN CAPACITOR, ALSO AUGEN AUF!** ”

Leveleingang. Folgt dem Pfad zu einem Schalter. Arbeitet euch durch diese schwerbewachten Räume, um eine Einhöhlung im Boden zu finden, mit einem Capacitor und zwei Schaltern. Wenn sie beide aktiviert sind, öffnet sich die Tür in der Nähe und ein neuer Schalter wird freigegeben, der einen Warp öffnet.

Folgt dem Pfad zur Gabelung in der Straße. Rechts kommt man zu einer versperrten Tür, links zu einem Schalter. Zwei Bio Bots kommen raus, wenn ihr ihn bedient, also tötet sie, dann öffnet sich die Tür.

Drinne ist eine Elite. Bedient den Schalter und geht durch die beiden verschlossenen Türen. Geht weiter, den Aufzug

Aktiviert den Warp Portal Maschinenschalter hinter der Kiste. Tötet den Trooper in der Nähe und aktiviert den Schalter hinter ihm, um die Tür zu öffnen. Links befindet sich ein Offering Warp Portal, aber ihr braucht keine Eagle Feather (Adlerfeder) – jedenfalls noch nicht! Geht in den nächsten Raum,

WAFFEN

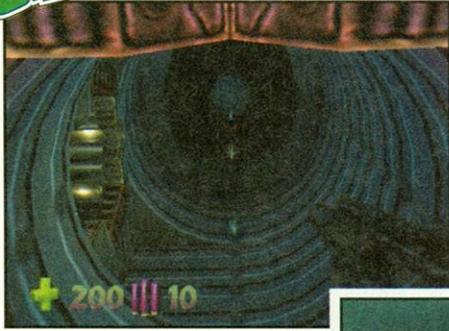
21
NUKE



Vernichtend ist eine Art, die Nuke zu beschreiben, langsam eine andere. Nuke ist die ultimative Waffe im Game, und ihr bekommt sie erst im letzten Level in die Finger (außer ihr betrügt!), und sollte für den Primagen Boss aufgehoben werden.



GEKNACHT



In diesem Level kann es echt verwirrend werden! Nur Ruhe

betätigt den Schalter und schreitet in den Warp.

Folgt dem Pfad, an einer abgesperrten Tür vorbei, dann kommt ihr zu einem Gebiet mit einem Tunnel und einer normalen Tür. Geht rein, aber paßt auf die Elite drinnen auf. Vernichtet den großen Computer in der Mitte des Raumes, der ganz automatisch die zweite Assembly Plant (Montagefabrik) in die Luft gehen läßt.

euch im Fabrik-Gebiet. Vor euch sind zwei große Säulen mit blauen Objekten drinnen. Geht zu denen hoch und sammelt diese Blauen Laser Kristalle ein. Haltet auf den Tunnel in der Nähe zu, bedient den Schalter, und schwupps geht es in den Warp.

Ihr könntet nach rechts auf die Oblivion Warp Portal Maschine zuhalten, aber hier ist abgesperrt. Also merkt euch nur seinen Standort.

WAFFEN

22

TORPEDO LAUNCHER



Das ist ein normaler Torpedo Launcher. Sein starker Motor hilft euch beim Schwimmen, und die Missiles haben es auch ganz schön in sich! Das Ding ist also immer brauchbar

“ STEIGT IN DEN LIFT, GEHT HOCH UND KÄMPFT MIT ZWEI BIO BOTS OBEN. ”

Hinter dem Computer steckt eine Sacred Eagle Feather (Heilige Adlerfeder), und noch ein Capacitor. Geht auf dem gleichen Weg zurück und holt euch den Eye of Truth Talisman (Auge der Wahrheit Talisman). Den braucht ihr ganz dringend, wenn ihr fair gewinnen wollt. Kehrt zur abgesperrten Tür zurück, die Treppe runter, dann befindet ihr

Weitergehen, dann kommt ihr zu einer Wand mit tödlichen roten Lasers. Untersucht die Säulen, von denen sie herkommen, dann seht ihr zwei Red Laser Crystals (Rote Laser Kristalle). Berührt sie, um sie einzusammeln, und legt die Blauen Laser Kristalle rein

– blaue Laser sind harmlos. Jetzt könnt ihr zwar dran vorbeigehen, aber macht das erst mal



nicht. Geht stattdessen nach links zu einer anderen Fabrik. Stößt die Roten Laser ein, sammelt die Blauen Laser Kristalle, dann bekommt ihr die Punkte dafür, noch eine Automated Assembly Plant (Automatische Montage-Fabrik) zu vernichten. Geht nun durch die Blauen Laser von vorher. Hier gibt eine Orange Health, einen Capacitor und einen Warp Portal Maschinen-Schalter. Gerade aus gibt es noch einen Totem, und zwei Laserzäune. Verwendet die rotierenden Plattformen, um in die Nähe der Säule zu gelangen, von denen sie herkommen, und steckt die Blauen Laser Kristalle ein. Auf diese Weise könnt ihr in die Nähe der Mitte kommen und den Ion Capacitors einstecken – schon wieder ein Ziel erreicht! Der River of



Gang mit Blauer Health (diese Tür war vorher verschlossen). Hier wartet eine Golden Health, eine Elite und einen Schalter, der die letzte Tür öffnet. Seid auf der Hut: ein Haufen Elite wurde losgelassen. In der langen Reihe von

“ **BLASTET WEITER AUF DAS INNERE, UND DIE AUTOMATED ASSEMBLY PLANT IST HINÜBER** ”

Souls (Fluß der Seelen) ist jetzt endlich richtig gereinigt.

Wenn ihr unbedingt das letzte Nuke-Teil haben wollt, solltet ihr mindestens vier oder fünf Leben haben, nur für alle Fälle. Geht in den rechten Durchgang von der Blauen Laserwand, dann findet ihr einen Schalter, der einen Warp aktivieren wird.

Jetzt befindet ihr euch in einem schon erforschten Gebiet. Sucht den Eingang, durch den ihr ursprünglich gekommen seid (das Gebiet gegenüber der beiden Schalter, die die versperrte Tür öffnen). Geht durch den Warp.

Geht geradeaus weiter, durch den

Waffen gibt es einen Tek Bogen, Mag 60, Shredder, Grenade Launcher, Plasma Rifle, Firestorm Cannon, Proximity Fragmentation (PFM) Layer, Scorpion Missile Launcher. Sie führen zu einem riesigen Ausgangsportal. Dieser Warp führt zur Mutter – Mord, Tod, Killen! Vernichten! Gebt der bösen Mutter den Rest!

Wenn ihr alle sechs Primagen Schlüssel eingesammelt habt, könnt ihr den wichtigsten Mann höchstpersönlich aus seiner Kammer im Lichtschiff in der Mitte des Hub holen. Der letzte Kampf steht auf den Programm.

VIEL GLÜCK. IHR KONNT ES BRAUCHEN.



WAFEN

23 HARPOON

A screenshot showing a Harpoon weapon in a game environment. A green health bar is visible at the top. A text overlay at the bottom left reads: "+ 100" and "12".

Wie bei den Pfeilen könnt die Harpunen von den toten Feinden einsammeln. Nur wenn ihr keine Torpedos mehr habt.



GEKNACHT

THE LEGEND OF

Zelda

OCARINA
OF TIME



64 STRATEGIEN
UNSER URTEIL

99



GESCHICHTE

Es begann alles mit der *Legend of...* damals in den Tagen des NES. Das zweite Spiel, *Adventures of Link*, brachte die normale Annäherung des seitlichen Scrollings. Die SNES Version war die nächste – *Link to the Past* wird noch als eines der Besten gesehen. *Link's Awakening* kam auf dem Gameboy und kann es mit der SNES Version aufnehmen. Und dann...tja, das spielt ihr gerade...



TEIL 2

Hier und heute findet ihr den vierten und letzten Teil des großen Zelda-Walkthroughs

ZIEL

1

Holt die Coron Tunik von dem rollenden Goron in der Stadt.

2

Laßt alle gefangenen Gorons frei

3

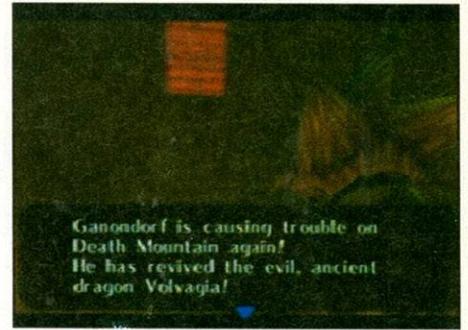
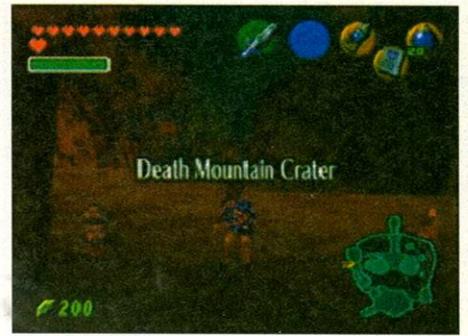
Beendet den Kerker, damit ihr das Medaillon bekommt

LEVEL 13 DER FEUERTEMPEL



Nachdem ihr von dem rollenden Goron in der Goron Stadt die Fire Tunic erhalten habt, müßt ihr nach unten eilen und Duranias Raum betreten. Zieht die Statue hinaus.

Eine Tür zeigt sich, die direkt in den Death Mountain Crater (Krater des Toten Berges) hinein führt. In dem zentralen Hauptgebiet könnt ihr zwei Herzstücke finden. Das erste davon ist in einem kleinen Loch in der Wand, wo ihr von der anderen Seite her



Brücke zu kommen, müßt ihr euren Hookshot bei dem hölzernen Balken auf der anderen Seite der kaputten Brücke verwenden. Dann wird der Sheik erscheinen und euch ein ganz neues Liedchen namens „Bolero of Fire“ beibringen. Das Lied gestattet euch,

“ WIE IHR EUCH DENKEN KÖNNT, SPIELEN LAVA UND FEUER HIER EINE GROBE ROLLE... ”

runterklettern müßt. Das andere ist oben auf einem der Rauchstapel. Da könnt ihr nur dran, wenn ihr als Kind einen Samen in der Nähe des Triforce Crest pflanzt. Um über die scheinbar unpassierbare

jederzeit an jeder Stelle des Spieles zu dem Death Mountain Crater zu warpen.

Wie ihr es sicher erwartet, spielen in diesem Level Lava und Feuer eine große Rolle. Wenn ihr jetzt eure schützende Tunic tragt, dann könnt ihr auch richtig für eine kurze Zeit in die Lava hinein gehen. Das kann in bestimmten Gebieten recht nützlich sein. Viele der Feinde benutzen Feuer als Waffe und die meisten Räume enthalten Keese (Fledermäuse). Also seht zu, daß ihr die Gebiete gründlich durchsucht und diese Störenfriede aus dem Weg schafft, bevor sie euch packen. Anmerkung: Wenn es für eure Mission nicht



Da ist wieder dieser Sheik. Hoffe, er bringt mir ein Lied bei





Schalter, um die erste Zelle zu öffnen. Befreit den Goron, indem ihr euch mit ihm unterhaltet und holt den Schlüssel von der Kiste. Falls ihr ein oder zwei Feen braucht, dann eilt jetzt zur gegenüberliegenden Seite und zerdeppert sämtliche Pötte, um sie zu befreien. Lauft nun zurück in den Hauptraum und gebraucht euren Schlüssel an der gegenüberliegenden Tür. Ihr befindet euch jetzt in einem riesigen Raum mit vielen Plattformen und massig netter Lava. Rennt vom Eingang aus nach Osten, über die Plattformen, dann kommt ihr an einem Türeingang an. Plaziert die Bombe neben der Wand, so wird die Tür offenbart. Geht rein und stellt euch

hohles Geräusch verrät, daß hier ein Geheimnis dahinter ist. Rast wieder hinaus und zielt jetzt den blauen Block oberhalb

der Tür an. Spielt den „Song of Time“, um einen Block von der Tür weg-zubewegen. Klettert auf den Block, um zur Tür darüber zu kommen. Sobald ihr drin seid, müßt ihr euren Schild bereit haben, denn die Bodenfliesen werden auf euch zudrehen. Hinten im Raum ist ein neuer Feind namens Like Like. Diese schleimigen Kreaturen werden euch einsaugen und euren Schild und eure Tunic klauen. Wenn ihr diese umlegt, könnt ihr an die Gegenstände ran. Als Waffe benutzt ihr am besten euren Pfeil und Bogen. Zwei Schuß und sie sind hin. Holt dann den Goldenen

“ DIESE SCHLEIMIGEN KREATUREN SAUGEN EUCH GLEICH EIN ... ”

unbedingt erforderlich ist, alle Feinde in irgendeinem Raum abzumurksen, dann werde ich sie hier ignorieren und euch nur die Lösung zu einem Puzzle geben, oder euch die Route sagen, die ihr nehmen müßt.

Überprüft erst einmal den Raum in der unteren Etage. Dort seht ihr einen Goron und den Boss Chest. Ihr seid im Moment echt nicht in der Lage, hier irgendetwas zu machen. Merkt euch das aber für später.

Eilt die Stufen hinauf und geht durch die linke Tür. Beim Eintreten werdet ihr durch Darunia begrüßt. Er wird euch erzählen, daß er den Boss auf den Kampf vorbereiten wird und daß ihr alle Gorons von dem Schicksal, das sie erwartet, nun befreien müßt. Insgesamt gibt es in diesem Kerker neun Gorons zu erretten. Ein jeder enthält einen Schlüssel für die nächste Zelle. Sobald ihr also einen errettet habt, müßt ihr nur noch die nächste Zelle finden. Geht jetzt nach rechts, über die Plattformen, und stellt euch auf den

auf den Schalter, um den nächsten Goron zu befreien. Holt den Schlüssel und verschwindet wieder. Anmerkung: Die „Special Crop“, von denen die Gorons hier reden, sind eigentlich nur Bomben. Eilt von hier aus direkt über die Plattformen hin zur gegenüberliegenden Seite. Ihr kommt zu einer Tür mit einem blauen Block drüber. Betretet die Tür und befreit den Goron. Denkt an den Tip, den er euch gegeben hat, wo ihr die Wände mit eurem Schwert schlagen müßt und ein

Skulltula von der hinteren Wand und haut ab. Nun eilt ganz schnell zu der verschlossenen Tür am Ende der Brücke. Hopst im nächsten Raum von dem rechten Vorsprung, und greift in



Noch ein Gold Skulltula in der Tasche, nicht vergessen!





läuft dann auf die höhere Plattform hoch. Springt rüber zu der gegenüber liegenden Plattform

zwischen dem Block und dem Schalter. Schiebt den Block vom Ende der Plattform runter. Geht runter und zieht den Block zurück, so daß er so weit wie möglich nach hinten ist. Geht wieder auf die Plattform mit dem Schalter und springt oben auf den Block, den ihr gerade gezogen habt. Springt auf die nächste Plattform und klettert dann am Maschendraht hoch. Schaut jetzt runter zum Schalter und aktiviert ihn, indem ihr ihn mit eurem Hookshot trifft. Dadurch bekommt ihr genug Zeit, um hinter euch den Maschendraht hochzuklettern. Eilt durch die Tür oben und geht in den Maze Room (Irrgarten-Raum). Dieser

die Maschen. Klettert hoch und auf die Plattform ganz oben. Paßt aber oben auf die Keese auf. Springt dann runter, neben den Block und schiebt ihn in das Loch in die Mitte, wo auch der Strahl herkommt. Springt auf den Block hinab und fährt damit hoch. Wenn ihr in den nächsten Raum kommt, dann seht ihr noch einen Goron. Ihr könnt ihn jetzt noch nicht erretten, also ignoriert ihn erst einmal. Rennt stattdessen auf die niedrige Plattform links hoch. Legt die beiden Torch Slugs (Fackelschnecken) um, bevor sie euch verbrennen, und

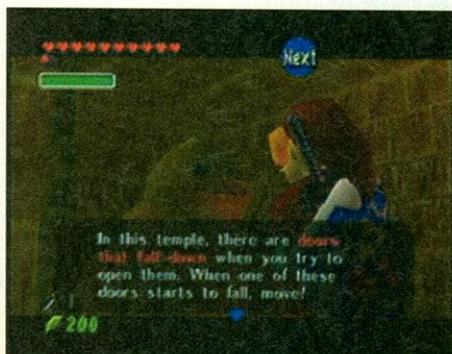


Laßt eine Bombe neben der Wand fallen. Dadurch wird ein geheimer Raum mit einem Goldenen Skultula offenbart. Folgt der Außenwand in die gleiche Richtung, in der ihr gelaufen seit, bis ihr zu einer anderen Nische

“ EIN GEHEIMER RAUM MIT EINEM GOLDENEN SKULTULA WIRD OFFENBART... ”

Raum wird durch eine Perspektive von oben nach unten betrachtet. Dadurch wird es schwierig, zu sehen, was vor euch ist. In diesem Raum sind Felsbrocken weit verbreitet und ihr solltet so gut ihr könnt den Kontakt mit ihnen vermeiden. Solange ihr euch Zeit nehmt, sollte das keine Probleme verursachen. Von der Tür aus nach geht's nach links, bis ihr zu einer kleinen Nische kommt. Schlagt sie mit eurem Schwert und es ertönt ein anderes Geräusch.

mit einer Tür kommt. Geht durch die Tür. Dort findet ihr noch einen Goron, den ihr erretten müßt. Holt dann den Schlüssel und haut ab. Folgt nun der Perimeterwand in die gleiche Richtung wie zuvor. Ihr kommt zu einer verschlossenen Tür. Ignoriert das erst einmal und findet die Nische oben über diesem Gebiet. Stellt euch nun auf den Schalter, um den nächsten Goron zu befreien und holt dann den Schlüssel. Lauft nun schnell zurück zur verschlossenen Tür, die ihr vorher verlassen habt. Ihr findet euch in einem





riesigen trichterförmigen Raum wieder, der einen verräterischen Fall unten hat. Schießt auf das Auge in der Wand, um die Leisten loszulassen, die die mittlere Tür verdecken. Geht hinein. Holt die Dungeon Map (Kerkerkarte) von der Truhe und eilt wieder raus. Schließt die Tür auf und geht rein. Schaut nun nach oben. Ihr werdet einen Lift bemerken. Merkt euch das für später. Ihr müßt den Scarecrows (Vogelscheuchen) in Lake Hyia als Kind ein Lied vorspielen und euch das merken. Dann spielt es hier, um die Hilfe von Pierre zu rufen. Auch braucht ihr einen besseren Hookshot, als den, den ihr im Moment habt, um diese Bonus-Sektion zu bekommen. Springt nun rüber zur Plattform mit der Torch Slug und murkst sie ab. Ihr werdet einen Spalt auf dem Boden sehen. Plaziert die Bombe oben auf den RiB und stellt euch zurück. Dadurch wird sich ein



Tunnel zu einem anderen Goron offenbaren (den, zu dem ihr vorher nicht hin konntet). Eilt mit Hilfe des Maschendrahts wieder zum Maze Raum. Springt oben über die dreieckige Plattform zu einer Seite und dann rüber zur Plattform mit dem Schalter. Dann wird euch der Käfig am Ende des Raums gezeigt. Hüpfst sicher über die verschiedenen Plattformen, hin zur Zelle. Befreit den Goron und holt den Schlüssel von der Kiste. Eilt nun zurück, um den Lavaraum mit der Feuerlinie rum. Eine Tür in diesem Raum erfordert einen eurer netten Schlüssel. Neben den Säulen mit den Herzen drauf ist eine Plattform mit einer Tür. Springt von dem Maschendraht, damit ihr die



auszuweichen. Rennt zu der Tür der Außenwand und entdeckt den Kompaß. Jetzt geht links vom Zentralturm und durch das Labyrinth, bis ihr dann die verschlossene Tür erreicht. Da drinnen seht ihr noch einen Goron in einer Zelle.

“ DIESES MAL SIND DIE WÄNDE AUS FEUER, SEID ALSO VORSICHTIG... ”



erreicht. Eilt durch die Halle, hin zu dem höhlenartigen Raum dahinter. Springt hinab und eilt rechts des Hauptturmes in der Mitte. Ihr werdet in diesem Raum Schein-Türen sehen. Falls sie zu wackeln anfangen, wenn ihr versucht sie zu öffnen, dann rennt schnell weg. Ihr könnt sie zerstören, indem ihr eine Bombe neben sie legt. Das kann wichtig sein, denn manchmal verstecken sich Schalter dahinter. Hier ist noch eine Labyrinth Sache. Dieses Mal bestehen die Wände aus Feuer. Seid also vorsichtig, wenn ihr dann versucht, den Felsbrocken

Ihr habt von hier aus keinen Zugang zur seiner Zelle, aber macht euch mal keine Sorgen. Rennt stattdessen durch die Tür am Ende. Ihr findet euch nun im nächsten Feuer Labyrinth-Raum wieder. Lokalisiert den Bodenschalter und lauft durch das Labyrinth darauf zu. Der Schalter wird die Feuerwand am Ende des Raumes deaktivieren. Rennt zu der Plattform, bevor die Flammen zurückkehren. Ihr steht nun einer Gummitür gegenüber. Plaziert eine Bombe direkt daneben und stellt euch zurück. Eine andere Tür erscheint, durch die ihr nun durchmüßt. In diesem Raum trifft ihr auf einen



Wenn Link in den Labyrinth Raum kommt, schaut hoch...





neuen Feind, dem Flare Dancer. Am besten legt ihr diese um, indem ihr euren Hookshot nun auf den Kopf des Gegners richtet und diesen dann von der Hauptsektion des Körpers trennt. Sobald der Kopf isoliert ist, wird er auf der zentralen Plattform umherkugeln. Um dieses kleine Ding zu bekommen, wartet ihr am allerbesten hinter einem Block in der Mitte, bis der Kopf auf euch zugerannt kommt. Springt zu diesem Zeitpunkt raus und schlägt mit eurem Schwert wiederholt zu. Nach ein paar Schlägen wird es wieder in die Flammen gehen und zu seinem Körper zurückkehren. Wiederholt die ganze Sache, bis er das Zeitliche segnet. Sobald er tot ist, müßt ihr auf die mittlere Plattform und

auf den sehr unsicheren Vorsprung oben, wo ihr euren Megaton Hammer bekommt. Mit dieser neuen Waffe könnt ihr Sachen zerstören, die ihr mit euren Bomben nicht geschafft habt. Ihr könnt sie auch dazu einsetzen, um bestimmte Blöcke und Statuen zu zerstampfen. Eilt wieder zurück nach unten, dorthin, wo der Block neben dem Schalter im Boden war. Zerstampft ihn mit eurem neuen Hammer. Der Block wird auf den Boden darunter fallen. Folgt ihm hinunter. Im Raum darunter ist eine Totem Statue. Nehmt euren Hammer, um sie aus dem Weg zu schlagen. Eine Tür erscheint. Gebraucht euren Hammer oben auf dem Block, der aus dem Graben herausragt. Dadurch

“SCHÜTZT EUCH MIT EUREM SCHILD GEGEN DIE FLIEGENDEN PLATTEN...”

mit dem Lift nach oben. Geht durch die Tür oben hinaus. Im nächsten Raum geht ihr den Maschendraht hinauf und von dort müßt ihr mit eurem Hookshot auf den Schalter runter schießen (es kann ziemlich tückisch werden, den Schalter anzuvisieren, aber es ist möglich). Dreht euch schnell um und klettert die zweite Maschenwand hoch, bevor die Flammen zurückkehren. Ihr findet euch nun in einem riesigen runden Raum wieder. Findet den Schalter, um die Flammen um die Kiste herum oben im Raum zu deaktivieren. Das ist zeitgeschaltet, seid also schnell. Geht nun die engen Treppen hinauf

wird der Boden nach unten gehen und er schafft einige Stufen, die nach unten hin führen. Packt eine der hölzernen Kisten oben, bevor ihr nach unten eilt.



Die kleine Bombe läuft um den Block herum

Plaziert jetzt die Kiste auf dem blauen Schalter dort unten, damit die Tür offen bleibt. Schlagt im nächsten Raum mit eurem Hammer auf den Block ein und fährt mit der Plattform nach unten. Ihr findet euch in einem riesigen Feuer-Labyrinth wieder. Klettert dann die Plattformen über euch hoch und betätigt den verrosteten Schalter mit eurem Hammer, damit die Tür sich öffnet. Im nächsten Raum seht ihr auf





der gegenüberliegenden Seite einen blauen Block. Spielt „Song of Time“, damit er weggeht. Springt nun über die Spalte zur anderen Seite (ihr werdet es mal gerade so schaffen). Betätigt den verrosteten Schalter, damit der Goron Käfig darunter geöffnet wird. Springt runter und sprecht mit dem Goron. Holt den Schlüssel von der Kiste und eilt wieder den Block hoch und die Tür hinaus, durch die ihr gekommen seid. Springt danach auf den Block in der Mitte und zerdeppert ihn mit eurem Hammer. Ihr findet euch nun vor dem Boss Raum wieder, doch wo ist der Schlüssel? Geht durch die Tür gegenüber dem Boss Raum wieder in die Haupthalle. Eilt die Stufen hinab und macht die Statuen vor der Tür, auf der rechten Seite des Raumes, kaputt. Schließt die Tür auf und geht rein. Macht alle Feinde in diesem Raum alle, damit die nächste Tür geöffnet werden kann.

Im nächsten Raum müßt ihr euch mit eurem Schild gegen die fliegenden Fliesen wappnen und den Like Like abknallen. Holt den Goldenen Skulltula von der hinteren Wand und geht durch

die nächste Tür hinaus. Im nächsten Raum müßt ihr gegen einen anderen Flare Dancer antreten. Benutzt die gleiche Packtechnik wie zuvor und schlagt dann die kleine Körpersektion, wenn er über die zentrale Plattform läuft. Sobald er abgemurkst ist, wird sich eine neue Tür öffnen. Ihr kommt zu einem verrosteten Schalter. Betätigt ihn mit eurem Hammer und befreit den letzten Goron. Falls ihr es nicht bemerkt habt; der Schlüssel für den Boss Raum ist in der schicken Kiste hier. Lauft wieder hinaus und hoch zum Boss Raum. Holt ein paar Feen aus dem Pott in der rechten Seite des Raumes, falls ihr sie braucht. Nun geht in den Boss Raum und macht euch für den Kampf bereit.

UNTERIRDISCHER LAVA-DRACHE: VOLVAGIA

Springt über den Block zur zentralen Plattform, um den Boss zu aktivieren. Wenn der Raum zu schütteln anfängt, dann wird ein Drachen aus den Tiefen des Lavapools emporsteigen. Dieser Boss ist ganz leicht zu besiegen. Ihr braucht nur ein paar Fertigkeiten

und etwas Vorwissen. Er hat nur zwei echte Angriffe, die wirklich erwähnenswert sind. Die erste ist, wenn er von den kleinen Lavabecken hochkommt und Feuer speit. Das könnt ihr einfach umgehen, indem ihr einfach euren Schutz nehmt. Die zweite Attacke ist etwas schwieriger zu umgehen. Der Drachen wird nun große Felsbrocken von oben herab fallen lassen. Sie regnen herunter, bis der Drachen wieder in eines der Becken taucht. Am besten könnt ihr dem ausweichen, indem ihr einfach in Bewegung bleibt, bis der Drachen wieder abtaucht.

Es gibt ein paar Methoden, um mit dieser feurigen Plage fertigzuwerden. Wenn der Drachen anfangs aus den kleinen Lavabecken auftaucht, müßt ihr ihn mit eurem Hammer angreifen. Dadurch wird er betäubt und ihr könnt nochmals kräftig zuschlagen (seht zu, daß ihr nach dem ersten Schlag vor ihm steht, sonst könnt ihr ihn um eine Sekunde verpassen). Wenn ihr den Drachen, während er jetzt aufsteigt, verpaßt, dann ist es möglich, ihn mit euren Pfeilen zu treffen und ihn dann wieder nach unten zu locken.

Nachdem der Drachen geschlagen ist, wird er sich vor euren Augen auflösen. Holt den Herzcontainer und betretet den Warp.

KAMMER DER WEISEN

Wenn Volvagia stirbt, dann wird die Wolke, die über dem Todesberg lag, sich erheben und für immer und ewig verschwinden.

Wer kann euch besser mit dem nächsten Medaillon auszeichnen, als Durania, König der Gorons. Er wird nun hierbleiben, als Weiser des Feuertempels. Ihr werdet dann wieder außerhalb des Eingangs zum Feuertempel auftauchen.

Anmerkung: Nun, da ihr diesen Hammer habt, solltet ihr hier in der Gegend den Great Fairy Fountain (Großen Feen-Brunnen) besuchen. Wenn ihr über die Brücke hangelt und dann über die nächste rennt, dann kommt ihr zu zwei Felsbrocken,





die den Eingang zu einer Höhle blockieren. Nehmt euren Hammer, um den Pfad zu klären und betretet den Great Fairy Fountain. Für all eure Umstände wird sie eure Powerleiste verdoppeln. Das ist für spätere Level von Wert.

ZORAS DOMAINE: EISHÖHLE

Eilt jetzt auf Navis Bitte hin zu Zoras Domaine, um zu sehen, was hinter ihren Geschichten über den Arktischen Wind steckt. Wenn ihr ankommt, werdet ihr sehen, daß das ganze Gebiet von dickem Eis und seinen Einwohnern ist. Eilt an König Zora vorbei in Zoras Fountain. Jabu-Jabu ist weg und das ganze Gebiet ist voller Eisberge. Geht dann über die Eisberge hin zu der Höhle in der nördlichen Wand (hier gibt es auch ein praktisches Herzstück auf einem der Eisberge). Wenn ihr auf dem Vorsprung seid, dann geht in die Ice Cavern (Eishöhle) hinein. In den Passagen sind Stalaktiten, die euch



auf den Kopf fallen, wenn ihr nicht aufpaßt. Hört euch das Geräusch an, das sie machen, bevor sie fallen. Marschiert durch die engen Passagen und zerstört dabei die Stalagmiten, um einen freien Weg zu bekommen. Wenn ihr zum ersten Raum kommt, dann seht ihr einen neuen Feind,

“ HIER MÜBT IHR ALLE SILBERNEN JUWELN EINSAMMELN, DAMIT DIE TÜR SICH ÖFFNET... ”

den Freezard. Sein eisiger Atem wird euch für kurze Zeit einfrieren. Schlagt ihn nun dreimal mit eurem Schwert, damit er das Zeitliche segnet. Ihr könnt auch die Feuermagie anwenden, doch das ist ein wenig Verschwendung. Macht alle Freezards in diesem Raum alle, damit sich ein Ausgang zeigt. Der nächste Raum, zu dem ihr kommt, hat eine rotierende Klinge. Die wird euch ganz offensichtlich wehtun, wenn ihr zu nahe ran kommt. Hier müßt ihr die silbernen Juwelen einsammeln, um die Tür oben zu öffnen. Die meisten sind recht einfach, aber zwei muß ich doch näher erwähnen. Einer ist mit einem Goldenem Skultula hinter drei Stalagmiten. Den letzten könnt ihr bekommen, wenn ihr jetzt von der

Plattform neben der Tür springt. Sobald ihr alle eingesammelt habt, wird sich die Tür öffnen. Folgt der



Passage, dann kommt ihr zu einem Freezard und zu zwei sich bewegenden Klingen. Gebraucht eure Sprungattacke, um ihn alle zu machen und macht weiter. Wenn ihr zum nächsten Raum kommt, dann eilt hoch auf die nächste Plattform und legt den Freezard um. Springt über die Plattformen, dorthin,

wo ihr das Blaue Feuer sehen könnt. Paßt in diesem Raum auf die Keese auf. Eine Berührung und ihr werdet in einen Eiskristall eingeschlossen. Wenn ihr zum Blaue Feuer kommt, dann holt eine leere Flasche raus und schlagt mit der Flasche in der Hand die Flamme. Weiter an der Plattform entlang. Macht den Freezard alle. Oben auf dieser Plattform ist eine Kiste, die einen roten Kristall enthält. Wo immer ihr solch einen Kristall seht, müßt ihr nun das Blaue Feuer benutzen, um ihn zu schmelzen.

Nachdem ihr bei dem Kristall das Blaue Feuer verwendet habt, müßt ihr die Karte von der Kiste holen und dann wieder aus dem Raum rauslaufen. Seht zu, daß ihr zumindest eine Flasche des Blauen Feuers habt. Geht denselben Weg wieder zurück zu dem Raum mit den rotierenden Klingen. Springt hinunter. Links findet ihr eine transparente Wand.



Kommt ja nicht in Freezard's Atem hinein



Nehmt euer Blaues Feuer, um sie zu schmelzen. Wenn ihr in den nächsten Raum kommt, dann paßt auf das fallende Eis auf. Anders als bei den meisten Gebieten, hört es hier nicht auf zu fallen. Also hängt hier nicht lange herum! Lauft zu dem Blue Fire und legt die Keese an den Wänden um. Ihr werdet sehen, hier sind zwei rote Kristalle im Raum, die ihr jetzt schmelzen müßt. Eines mit einem Kompaß und ein anderes mit einem Herzstück. Auf der Säule neben dem Herzstück ist ein Goldener Skultula. Bevor ihr geht, solltet ihr jetzt zwei Flaschen mit diesem Blauen Feuer füllen. Dadurch spart ihr euch die Reise zurück ein. Nun eilt raus, zu dem Klingenraum. Lauft dann zu der gegenüberliegenden Wand. Brennt sie mit eurem Blauen Feuer nieder und geht durch.

Ihr kommt nun zu einem riesigen Raum mit Eisblöcken und Säulen. Eure Mission ist hier, alle Silber Token einzusammeln. Springt erstmal auf



den nächsten Block und hopst dann zu der Säule rüber, direkt geradeaus, um euren ersten einzusammeln. Den zweiten könnt ihr leicht von der niedrigen Säule direkt geradeaus holen. Links vom ersten Block ist eine niedrige Säule. Springt davon zu der größeren geradeaus – ihr werdet es gerade schaffen.

Nun müßt ihr die Blöcke in einer bestimmten Reihenfolge schieben, damit ihr die letzten beiden holen könnt. Eilt nun zurück zum Eingang und schiebt den Block vorwärts, so daß er gegen den geradeaus ruht.

“ WENN IHR MEHR BLAUES FEUER BRAUCHT, DANN SCHIEBT DEN BLOCK GEGEN DIE WAND ”

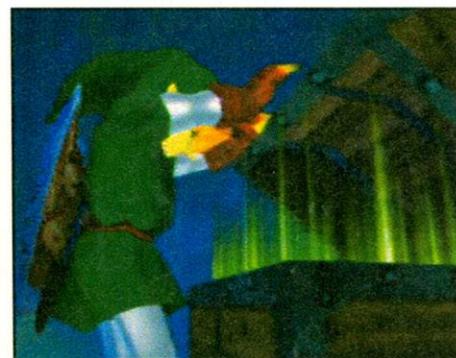
Nun schiebt den Block zu dem roten Kristall auf dem Vorsprung oberhalb. Eilt hoch und schmelzt den Kristall. Um den Block neu einzustellen, müßt ihr ihn in das nächste Loch schieben. Automatisch wird nun einer neben dem Eingang auftauchen. Schiebt den Block nun nach vorn, dann nach links und dann wieder vorwärts. Schiebt ihn nach links, damit er gegen die Säule mit dem letzten Silber Token ruht. Wenn ihr noch mehr Blaues Feuer braucht, dann schiebt den Block gegen die Wand, unterhalb der Flamme. Setzt



den Block neu. Schiebt ihn vom Anfang her nach links und dann vorwärts, damit er gegen die große Säule neben dem Blauen Feuer ruht. Schiebt ihn direkt in die umgeworfene Säule. Nun schiebt

ihn zurück, auf den Eingang zu. Er wird gegen die große dicke Säule in der Mitte ruhen. Nun sollte er in Linie mit dem Ausgang stehen. Also gebt ihm einen Schubs.

Legt im folgenden Korridor die Freezards um. Benutzt das Blaue Feuer bei den drei roten Kristallen, die euren Weg blockieren. Öffnet die Tür am Ende und macht euch zur Schlacht gegen einen Wolfos bereit. Wenn ihr ihn schlagt, dann werdet ihr die guten alten Iron



Das Blaue Feuer verbrennt die Kristalle





Boots (Eisernen Stiefel) bekommen. Diese praktischen Stiefel können euch auf rutschigen Oberflächen mehr Bodenhaftung geben und sie gestatten euch auch, den Grund von sämtlichen wässrigen Gebieten zu durchsuchen. Zu genau diesem Zeitpunkt wird Shiek auftauchen und euch erzählen, daß Zora durch eine fremde Macht unter dem Eis eingesperrt wurde. Diese Macht hat ihren Ursprung im Water Temple (Wassertempel). Shiek wird euch die "Serenade of Water" (Serenade des Wassers) beibringen, was euch direkt zum Wasser Tempel bringt. Hinter der Kiste ist eine praktische Abkürzung, die zurück zum Eingang führt. Benutzt eure Eisenstiefel. Bevor ihr geht, seht zu, daß ihr ein Blaues Feuer habt, damit ihr König Zora auftauen könnt. Wenn ihr durch Zoras Fountain abhaut, dann eilt zum Grund des Teiches. Benutzt dabei eure Eisenstiefel. In der Mitte ist ein Herzstück. Seht

zu, daß ihr zur Oberfläche kommt, bevor eure Luft zu knapp wird. Wendet bei König Zora das Blaue Feuer an. Er wird euch eine Zoras Tunic geben, mit der ihr unter Wasser atmen könnt. Falls ihr das Prescription (Rezept) bei euch habt, dann zeigt es König Zora. Er wird euch die Inhaltsstoffe geben, um es herzustellen. Ihr müßt den Frosch ganz schnell zu Fuß zum Lakeside Laboratory (Labor am Teich) bringen. Benutzt Epona, um über Hyrule Field zu kommen.

Der Wissenschaftler gibt euch dafür Biggorons Augentropfen. Nun müßt ihr diese nehmen und in vier Minuten oben auf den Todesberg bringen. Gebraucht nochmals Epona und eilt nun zu Kakiriko Village, weiter den Death Mountain hoch. Nehmt den Beansprout Lift als Abkürzung. Präsentiert die Augentropfen zu Biggoron. Dafür bekommt ihr den Claim Check, auf den ihr nun warten müßt. Doch wenn ihr später zurückkommt, dann macht er euch das beste Schwert im ganzen Spiel. Also lohnt sich die

Warterei (schaut auf der Karte nach dem blinkenden weißen Punkt über dem Mountain. Wenn der Punkt blinkt, könnt ihr das Schwert abholen). So, Freunde, das wäre erstmal geschafft. Nun sammelt eure Kräfte, atmet tief durch, und weiter geht's. Level vierzehn wartet auf euch! Volle Kraft voraus!



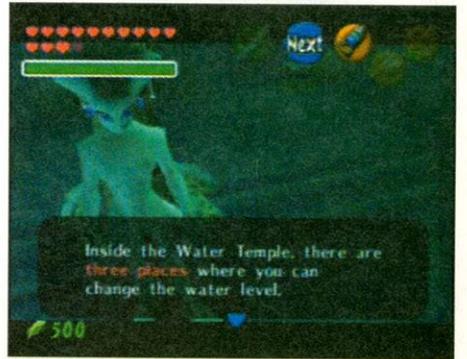
LEVEL 14

DER WASSERTEMPEL



Ihr solltet vorher ein wenig Angeln üben. Wenn ihr den Luncker fangt, dann bekommt ihr die Gold Scale (Goldene Waage). Diese Waage gestattet euch, zweimal so tief zu tauchen.

Benutzt den Beansprout Lift, um dorthin zu kommen, oder spielt das Scarerows Lied unter dem Eingang. Wenn ihr sie habt, dann müßt ihr zum Grund des Beckens im Lakeside



ZIEL

- 1 Lernt die Serenade of Water
- 2 Findet den Longshot
- 3 Laßt den Wasserlevel im Kerker hoch und runter
- 4 Beendet den Kerker, damit ihr das Wasser Medaillon bekommt

Laboratory tauchen. Sprecht dann mit dem Wissenschaftler. Er wird eure Fähigkeiten bemerken und euch mit einem Herzstück belohnen. Oben auf dem Labor ist noch ein Herzstück. Nehmt den Beansprout, um dorthin zu kommen.

Nun seid ihr frei, um die nächste Aufgabe anzugehen. Spielt jetzt die „Serenade of Water“, damit ihr zu Lake Hylia gebracht werdet. Zieht eure Iron Boots an und eilt zum Ausgang. Benutzt den Hookshot an dem Kristall überhalb der Tür, damit ihr freien Eingang bekommt. Zieht eure Stiefel aus, wenn ihr reingehet. Die Iron Boots anziehen und dann laßt euch auf den Grund hinab. Eilt durch die Tür mit den beiden Fackeln an den Seiten. Ihr werdet wieder einmal auf Prinzessin Ruto treffen. Nach einem kurzem Plausch wird sie sich erheben. Folgt ihr nun bis nach



oben. Dort seht ihr eine Triforce Kiste an der Wand. Spielt „Zeldas Lullaby“, damit der Wasserlevel fällt.

Eilt durch die Tür dort und macht die vier Spikes alle. Dadurch bekommt ihr die Kerkerkarte. Nun wieder in das jetzt leere Loch hinab, bis nach unten. Benutzt eure Pfeile, um die beiden Fackeln an den Seiten der Tür anzuzünden. Stellt euch nun in einem Winkel, so daß die Flammen vor den nicht angezündeten Fackeln sind. Feuert einen Pfeil durch die Flammen, damit die Fackeln angehen. Ihr müßt hier sehr schnell sein, denn es ist alles auf Zeit. Wenn sie an sind, wird die Tür sich öffnen. Geht rein und gebraucht euren Hookshot oder eure Pfeile, um die Shell Blades zur Hölle zu schicken. Danach bekommt ihr einen Small Key (kleinen Schlüssel). Rennt wieder hinaus, in den Haupt-



gelangen. Im nächsten Raum seht ihr einen Whirlpool und auch eine Drachenstatue unter dem Wasser. Geht ins Wasser rein und laßt euch dann überhalb der Schwanzsektion treiben. Zieht eure Iron Boots an und laßt euch drauf sinken. Von hier aus könnt ihr einen Schalter im Mund des Drachen sehen. Schießt mit

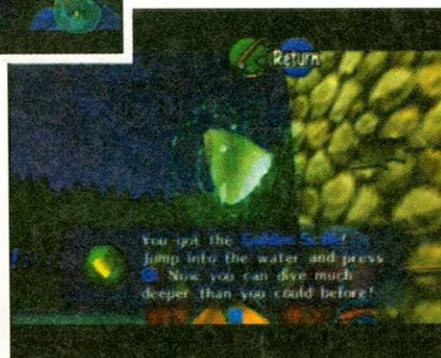


“ SPIELT 'ZELDA'S LULLABY' DAMIT DER WASSERLEVEL EINE ETAGE HÖHER KOMMT... ”

raum hinein. Ihr findet hier einen halbmondig markierten Block in einen der Türeeingänge. Schiebt ihn vorwärts, bis er in ein Loch hinein fällt. Folgt ihm nach unten, mit

euren Stiefel an. Löst im nächsten Raum die Wassersäule aus, indem ihr hier den Schalter schlagt. Springt drauf, um zur anderen Seite zu

eurem Hookshot darauf, damit das Tor sich öffnet. Faßt schnell beim Ziel neben der nun offenen Tür zu und geht rein. Weicht den beiden Shell Blades aus, indem ihr die Stiefel wechselt. Holt von oben den Kleinen Schlüssel von der Kiste. Löst den Schalter aus und taucht wieder nach unten. Nun eilt zurück in den Hauptraum. An der Außenwand, gegenüber der verschlossenen Tür





und schaut hoch. Greift zum Ziel auf der Seite des Vorsprungs. Ihr werdet noch einen

Triforce Crest an der Wand entdecken. Spielt „Zeldas Lullaby“ (Zeldas Schlaflied), um den Wasserlevel eine Etage nach oben zu bekommen.

Mit dem Wasser geht auch der Block nach unten. Schlüpf in eure Iron Boots (Eisenstiefel) und laßt euch das Loch hinab, welches einst von dem Block gefüllt wurde. Löst im nächsten mit Wasser gefüllten Raum den Schalter dort mit eurem Hookshot aus. Dadurch wird dann oberhalb eine Luke geöffnet und es fallen einige Feinde durch, die ihr nun abmurksen könnt. Sobald ihr diese in die ewigen Jagdgründe geschickt habt, erhebt euch rechts

ist in der Mitte ein Türeingang. Folgt der Passage und dann kommt ihr zu einem Riß im Boden. Plaziert eine Bombe obendrauf, damit es in die Luft fliegt. Springt das Loch hinab und folgt der Passage zur anderen Seite. Stellt euch auf den Schalter im nächsten Raum, damit der Wasserlevel hochkommt. Packt an

“ FINDET DIE PASSAGE MIT DEN BEIDEN GLÄSERN... ”

der Statue oben zu und macht die beiden Blue Tektites alle. Gebraucht eure aufgeladene Schwertattacke neben dem hölzernen Fallgatter, um den Schalter dahinter auszulösen. Holt den Gold Skultula und haut ab. Lauft wieder mal zurück zum Hauptraum und geht in die verschlossene Tür auf der mittleren Säule. Geht nun zu irgendeiner Seite, dreht euch um

zum Loch und holt den Schlüssel von der Kiste. Nun eilt zurück in den mit Wasser gefüllten Raum und haut über dem Block ab. Findet nun die Passage mit den beiden Gläsern. Nehmt euren Hookshot und putzt damit die Stacheln weg. Packt an der Decke zu, damit ihr hoch kommt. Stellt euch neben die Kiste und nehmt euren Hookshot, um damit



den Schalter auszulösen. Öffnet schnell die Kiste, bevor das Wasser zurückkommt. Ihr werdet den Kompaß erhalten.

Eilt zurück in den Hauptraum und laßt euch nun auf den Grund sinken. Betretet die Passage, wo ihr Ruto zuerst getroffen habt und laßt euch zur Oberfläche hoch. Ihr kommt zu einem Vorsprung mit einer Wand daneben, die man bombardieren kann. Innen ist eine Kiste, die noch einen silbernen Schlüssel enthält. Kehrt zum Hauptraum zurück und eilt zur verschlossenen Tür in der zweiten Etage hoch. Stellt euch oben auf den Wasserstrahl und löst den Schalter mit euren Grappling Hook oder mit den Pfeilen aus. Betretet jetzt den Raum oben. Ihr befindet euch nun am höchsten Punkt des Hauptraumes. Neben euch ist noch ein Triforce Crest. Spielt „Zeldas Lullaby“, damit das Wasser einen Level höher steigt.

Nun eilt zu der Passage zur östlichen Seite des Raumes. Zieht eure Iron Boots an. Wenn ihr zu dem halbmondförmigen Block kommt, dann zieht ihn so weit weg wie möglich. Nun rast schnell zu der verschlossenen Tür an der westlichen Seite des Hauptraumes. Hier findet ihr einen Wasserfall mit vielen sich bewegenden Plattformen, die nach unten in den Abgrund reisen. Laßt euch auf die zweite Plattform runterfallen und hangelt euch rüber zu den bewegenden Plattformen.



Hangelt weiter hoch zur nächsten Plattform, bis ihr oben ankommt. Schließt die Tür oben auf und geht rein.

In diesem Raum müßt ihr ein wenig mit den Wasserleveln rumspielen, um zur anderen Seite zu kommen. Löst zuerst den Schalter in der Mitte aus und hangelt euch dann rüber zu der Statue. Sobald ihr auf der anderen Plattform seid, dann laßt das Wasser wieder zur vorherigen Höhe. Hangelt rüber zum Ziel an der Wand und klettert über den Kopf der Statue. Nun betätigt wieder den Schalter, um die Statuen zu erhöhen. Hangelt euch zur letzten rüber. Nun laßt das Wasser wieder runter und stellt euch auf den nun niedrig liegenden Kopf der Statue. Löst den Schalter nochmals aus und ihr werdet mit der Statue nach oben gleiten. Macht die Tektites alle und hangelt zum

wird alles klar werden. Hier vor euch erscheint euer Spiegelbild. Ihr müßt euch nun in einem der härtesten Kämpfe bisher tapfer verteidigen. Die meisten Angriffe, die ihr vollführt, können leicht abgeblockt werden und nur die Pfeile haben eine Chance, um zu treffen. Die meisten Pfeile werden abgelenkt, doch ab und an werden mal ein oder zwei durchkommen. Wenn ihr euer Schwert benutzt, dann müßt ihre eure Schläge zeitlich genau planen, um einen Treffer zu erlangen. Vermeidet, das Zielen zu verwenden, denn das kann euch verletzlicher machen. Wenn die Schlacht vorbei ist, dann wird der Raum wunderschön verschwinden und zu einem ganz anderen Raum werden. Toll, woll? Schade, daß es nicht mit meinem unaufgeräumten Zimmer so klappt.

“ EILT ZUR TÜR AM ENDE UND HOLT EURE NEUE WAFFE AB, DEN LONGSHOT... ”

Ziel an der Decke. Betretet dann die nächste Tür und geht in den Raum.

DARK LINK

Wenn ihr diesen Raum betretet, werdet ihr euch auf unbekanntem Territorium befinden. Nachdem ihr zum Gebäude am Ende gegangen seid und euch rumgedreht habt,

Nun eilt zu der Tür am Ende und holt eure neue Waffe, den guten, alten Longshot. Damit könnt ihr zweimal so hangeln wie vorher, und das ist für eure Mission sehr wichtig. Hinter der Kiste ist ein Block im Boden. Stellt euch jetzt daneben und spielt „Song of Time“ (das Lied der Zeit). Danach wird der Block verschwinden und ihr könnt das Loch hinunter. Unten müßt ihr eure Iron Boots anziehen und in



Betätigt den Schalter, während ihr im Wasser seid





den schnell treibenden Fluß hinein. Versucht, so gut wie möglich, den Strudeln auszuweichen. Ihr kommt zu zwei Plattformen. Eine hat zwei Krüge, die andere hat einen ganz kleinen. Klettert nun an der kleinen Plattform hoch und schießt auf das Auge in der Wand gegenüber, um die hölzernen Falltüren zu öffnen. Benutzt euren Longshot an der Kiste, um Zeit zu sparen und holt

kleinen Kiste. Nun eilt schnell zum gegenüberliegenden Ende und hangelt mit dem Longshot nach oben. Nun eilt zu der unteren Etage des Hauptraumes und eilt durch die Tür vor dem Wasserbecken (Norden). Klettert raus und hangelt über die Stacheln zu der verschlossenen Tür und geht rein. Im nächsten Raum müßt ihr auf die



“ DER WASSERLEVEL WIRD HOCHKOMMEN, SO DAB IHR DURCH DIE TÜR KÖNNT... ”

den Schlüssel von innen. Folgt der Passage bis ganz zum Ende und ihr werdet dann oberhalb des Drachen Whirlpool Raum herauskommen. Springt hinab und eilt zurück in den Hauptraum. Geht zurück in den Raum, wo ihr Ruto getroffen habt und treibt nach oben. Laßt den Wasserspiegel runter und kehrt zurück zur unteren Etage. Betretet den Raum in der mittleren Säule und hangelt zur Tür hoch (holt erst den Goldenen Skultula von oben). Eilt nach draußen auf den ersten Balkon und rennt zur südlichen Seite. Unter der Tür gegenüber ist ein Auge. Schießt mit einem Pfeil auf das Auge und hangelt dann schnell zum Ziel hinter der Tür. Folgt dem Korridor, bis ihr zu dem halbmondförmigen Block kommt. Schiebt den so weit vorwärts wie möglich. Eilt nach rechts und holt den silbernen Schlüssel von der

Wasser geht. Paßt auf die Strudel und Strömungen im Wasser auf. Versucht mit der Strömung zu schwimmen, wenn ihr das könnt. Springt im nächsten Raum runter zu der Plattform und legt die Stingers im Wasser um. Schaut nach Makeln in der Wand, eine Bombe wird euch bei der Antwort helfen. Nachdem ihr die beiden Wände in die Luft gejagt habt, findet ihr innen einen Block. Ihr müßt nun schieben und ziehen, bis er runter fällt, auf den Schalter unten im Becken.

Sobald das passiert ist, wird der Wasserstand steigen und ihr könnt hoch zu der Tür darüber. Stellt euch im nächsten Raum auf den Schalter und springt über die ersten beiden Wasserstrahlen zur anderen Seite. Als nächstes kommt ihr zu einer kleinen Wasserbucht, wo ein Felsbrocken runter rollt.

Wenn ihr genau hinseht, dann seht ihr ein Loch (und einen Goldenen Skultula). Zieht eure Iron Boots an und betretet das Loch. Steigt nach oben und schließt die Tür oben auf. Ihr werdet nun die Boss Schlüssel Kiste sehen. Holt den Schlüssel und deckt euch mit den Feen aus den Gläsern in beiden Ecken ein. Rennt nun wieder fix hinaus, an den Felsbrocken vorbei, und zurück zum Hauptraum. Ihr müßt den Wasserstand nun wieder zu seinem höchsten Punkt bringen. Um das zu tun, müßt ihr die zentrale Säule auf der unteren Etage betreten und hochhangeln. Spielt euer Liedchen und geht durch die Tür hinaus. Eilt dann schnell durch die Tür auf der westlichen Seite und nehmt den Wasserstrahl hoch. Spielt nochmals euer Liedchen und eilt dann zur nördlichen Seite des Raumes. Dort seht ihr einen Hangelpunkt auf der



Ihr müßt hier den Wasserlevel ändern



über eine dieser wässerigen Tendrils (Greifarme) hoch zum Land zu kommen. Bleibt auf den äußeren Plattformen, denn diese sind auf jeden Fall sicherer, sogar mit den fies aussehenden Stacheln. Benutzt euren Grappling Hook (Greifarme), um sie aus dem Wasser zu ziehen. Benutzt dabei die ganze Zeit eure Zielfertigkeit. Am besten macht ihr es, wenn eine der Tendrils nach oben treibt und auf einer Seite runterfällt. Der Nucleus wird den Strahl bis zum Ende folgen. Das ist eure Chance, um ihn rauszuhangeln und loszuschlagen. Ihr müßt ihn mindestens sieben Mal treffen, bevor er endlich das Zeitliche segnet. Sobald er tot ist, holt das Herz und steigt in den Warp. Nach der Kammer der Weisen werdet ihr zum Lake Hylia zurückgebracht, wo ihr auf Shiek treffen werdet. Wenn



Statue. Eilt drüber und holt noch ein paar Feen, falls ihr sie braucht. Direkt vor euch werdet ihr die Boss Tür sehen. Doch erst einmal müßt ihr den Abhang und die Fallen überwinden. Am besten macht ihr das, indem ihr zu einer Seite geht, wenn die nächste Falle dann die gegenüberliegende Wand trifft, dann fangt an, schnell zu laufen. Ihr müßt es gerade schaffen.

der Windmühle.
 – Holt Dins Feuer, einen magischen Fluch, von hinter dem Felsbrocken in der Nähe des Schlosses (als Kind).
 – Ihr braucht auch die Lens of Truth (Linse der Wahrheit) vom Shadow Temple (Schattentempel). Die könnt ihr aus dem Brunnen holen, aber nicht als Erwachsener.

RIESIGE AQUATISCHE AMOBE

Wenn ihr hineinkommt, dann springt auf eine der mittleren Plattformen. Der Boss wird sich zeigen. Paßt hier auf jeden Fall auf die beiden Tendrils (Ranken) auf. Sie führen euch an der Nase herum, indem sie in der Hitze des Gefechts eine hinter euch legen: Wenn sie euch erwischen, dann werdet ihr zerquetscht und gegen die Wand geworfen. Euer Ziel ist der Nucleus (der zentrale Punkt), welcher frei herumtreibt. Er wird versuchen,

“ IHR MÜßT EINE BESTIMMTE ANZAHL AN SILBERNEN TOKEN EINSAMMELN... ”

er weg ist, dann geht zu dem Ding, das wie ein Grabstein aussieht und schießt einen Pfeil direkt in die Sonne. Dafür bekommt ihr die Fire Arrows (Feuerpfeile).

Eilt nun zum Kakariko Village, wo ihr eure nächste Aufgabe findet.

KAKARIKO DORF

Wenn ihr im Dorf ankommt, dann sieht alles ziemlich eigenartig aus. Doch alles wird klar, wenn ihr die Häuser lichterloh brennen seht. Shiek erscheint und das Shadow Beast (Schattenbiest) wird vom Brunnen entfliehen. Nach all dem Durcheinander wird Shiek euch das Liedchen „Nocturne of Shadow (Nachtschatten)“ lehren. Ein Lied, das euch gestattet, den Shadow Temple zu betreten. Hier sind ein paar Sachen, die ihr braucht, wenn ihr sie nicht schon habt:

– Lernt das „Song of Storms (Sturmlied)“ von dem Kerl in

BIGGORONS SCHWERT

Bevor ihr irgend etwas anderes macht, eilt hoch, um Biggoron oben auf dem Death Mountain (Todesberg) zu sehen. Er hat etwas für euch. Ja, das Biggoron Schwert ist fertig. Dieses Schwert ist das machtvollste im Spiel, daher wollt ihr es sicherlich mitnehmen!

Keht jetzt zum Temple of Time zurück und werdet wieder zum Kind. Nun eilt zum Kakariko Dorf und betretet den Brunnen (wenn er nicht entleert ist, dann spielt „Song of Storms“ zum Typen in der Windmühle).

BODEN DES BRUNNENS

Eilt durch die enge Passage und die Leiter hinunter. Legt den Big Skulltula um und rennt durch die Wand am Ende. Geht die Passagen entlang, bis ihr zu einem Triforce Crest am Boden kommt. Spielt



„Zeldas Lullaby“, um das Wasser im Brunnen abzuleiten. Kehrt zum Eingang zurück und laßt euch in das nun leere Loch runterfallen. Öffnet die Kiste und krabbelt durch den kleinen Tunnel. Legt den Skulltula um und eilt durch die Tür ganz oben. Ihr seid nun in einem Raum mit komischen Armen. Sie werden euren Kopf packen und euch festhalten, während der Hauptfeind vom Boden aus aufsteigt. Er ist euer Ziel. Nicht versuchen, die Hände zu töten, nur den Hauptfeind. Sie sind nützlich, um die Dead Hand (Tote Hand) zu euch zu locken. Wenn sie nahe genug ist, dann haut ihm ein paar Mal auf den Kopf, und er wird sterben. In der Mitte erscheint eine Kiste. Sie enthält die Lens of Truth. Die könnt ihr nun im Brunnen verwenden, um zu sehen, wieviele geheime Löcher und Türen dort sind. Seht zu, daß ihr alle Löcher im Boden untersucht. Ganz unten auf dem Boden könnt ihr die Karte finden. Ihr müßt eine bestimmte Anzahl an silbernen

„MURKST INNEN DIE BEIDEN KEESE UND DIE UNTOTEN AB...“

Token finden, um rauszukommen. Im Raum mit den Steinsärgen müßt ihr alle Fackeln mit den Deku Sticks anzünden, damit alle geöffnet werden. Einer hier enthält einen silbernen Schlüssel. Nun müßt ihr noch die Goldenen Skulltulas finden. In diesem Kerker kommt ihr an verschiedenen vorbei, untersucht also alles ganz gründlich. Sobald ihr die Gebiete auf der Karte geklärt habt, könnt ihr abhauen.

LEVEL 15
DER SCHATTENTEMPEL



Laßt euch erst einmal mit dem Warp zurück zum Temple of Time (Tempel der Zeit) transportieren und werdet wieder zum Erwachsenen. Nun laßt euch von dem Warp zu dem netten Friedhof hin transportieren (Noturne of Shadow).

Wenn ihr reinkommt, werdet ihr viele nicht angezündete Fackeln und eine blockierte Tür sehen. Stellt euch auf die runde Plattform in der Mitte und benutzt Dins Feuer, um sie alle zusammen anzuzünden. Sobald ihr drin seid,

ZIEL

- 1
Findet die Hover Boots
- 2
Gebraucht die Lens of Truth, um versteckte Wege zu finden.
- 3
Beendet den Kerker, damit ihr das Schatten Medaillon bekommt.

durchkreuzt das Loch mit dem Longshot und geht durch die Wand am Ende. Ihr werdet in diesem Kerker mehr als sonst eure Lens of Truth gebrauchen. Ihr seht eine große Statue, die von Schädel-Posten umgeben ist. Bei näherem Hinsehen wird die Statue euch einen Hinweis geben, was ihr nun

machen sollt. Setzt eure Lens of Truth auf und schaut euch die Schädel-Posten an. Ihr seht, daß nur einer wirklich erscheint, während ihr das Ding aufhabt. Schiebt die Statue rum, so das der halbmondförmige Block zu diesem Schädel-Posten hinzeigt. Dadurch wird das Tor über dem großen schwarzen Loch geöffnet. Ihr könnt dieses Gebiet jetzt nicht verlassen. Euch wird gesagt, daß ihr Sacred Feet (Heilige Füße) braucht.

Durchsucht mit eurer Lens of Truth den Raum nach einer anderen Tür. Ihr werdet eine in der Ecke sehen, lauft dort hindurch.

Ihr erscheint in einem Raum mit Schädeln an den Wänden. Findet eine Passage auf der rechten Seite des Raumes. Murkst innen die beiden Keese und den Untoten ab, damit ihr die Kerkerkarte bekommt. Nehmt vom vorherigem Raum die andere Passage, neben den beiden Gläsern. Eilt zur oberen rechten Ecke des nächsten Raumes, um die Tür zu finden. Ihr werdet euch nun ein einem anderen Raum mit den Dead Hands wiederfinden. Wiederholt die gleiche Technik wie zuvor (im Brunnen). Für eure Bemühungen erhaltet ihr hier die Hover Boots. Diese Stiefel



gestatten euch für kurze Zeit, von Plattformkanten runter zu gehen. Mit diesen neuen Stiefeln könnt ihr die Tür betreten, die ihr durch das Schieben der Statue geöffnet habt.

Kehrt zu diesem Raum zurück und zieht eure Hover Boots an. Ihr werdet es gerade eben bis zur Zunge schaffen, also stellt euch in die Reihe. Nachdem ihr einen



Nehmt Dins Feuer, um alle Fackeln auf einmal anzuzünden



langen Abhang hinunter gelaufen seid, kommt ihr zu einem Beamos. Laßt ihn in die Luft fliegen. Laßt durch die südliche Tür (die rechts). Legt die beiden Gibdos um und holt den Kompaß von der Kiste, die hier auftaucht. Nun eilt fix durch die gegenüberliegende Tür. Hier seht ihr zwei recht spukige Gestalten, die zwei riesige drehende Klingen halten. Holt alle silberne Token in diesem Raum, damit das Tor auch geöffnet werden kann. Dadurch bekommt ihr dann den silbernen Schlüssel. Merkt euch die Passage mit dem Bild auf der anderen Wand. Dort ist ein Loch, welches nur mit der Lens of Truth gesehen werden kann. Hier gibt es auch erkletterbare Maschen zu einer Zelle hinab. Diese können aber im Moment noch nicht benutzt werden, merkt euch das aber für später. Nun lauft zurück zu der zentralen Passage mit dem Beamos. Legt ihn



“ LEGT DIE BEIDEN UNTOTEN UM, DANN ERSCHEINT EINE KISTE... “

erstmal um und bombardiert dann die letzte übriggebliebene Wand. Eine verschlossene Tür wird sich offenbaren. Betretet die Passage und macht euren Weg dort durch. Legt alle Skultulas um, die von oben runterfallen. Ihr kommt nun zu zwei Guillotinen. Rollt darunter her, damit ihr nicht aufgeschlitzt werdet. Am Ende dieser Sektion kommt ihr in einem riesigen Raum, wo ihr viele Routen nehmen könnt. Geht vorwärts, weicht den Klingen aus. Hier ist das zeitliche Abstimmen besonders wichtig. Ihr geht diesen Klingen am besten aus dem Weg, indem ihr in sie hinein lauft, wenn sie unten sind, so daß ihr dann automatisch von der Kante springt, wenn sie hochgehen. Geht weiter vorwärts, bis ihr dann zu einer bewegenden Plattform kommt. Springt dort hinauf und kämpft mit dem Stalfos, der hier auftaucht.

Nun schaut mit eurer Lens of Truth nach Osten. Ihr werdet hier nun verschiedene Plattformen sehen. Springt von einer zur anderen, bis ihr die Tür erreicht. Geht rein und benutzt eure Lens of Truth. Nur mit dieser Linse werdet ihr dann die rotierenden Klingen in der Mitte sehen. Legt den Like Like auf der anderen Seite mit Pfeilen um, wenn eure Linse ab ist. In einer Ecke seht ihr zwei Herzen. Spielt „Song of Time“, damit sich ein Block zeigt, der euch gestattet, zu ihnen hin zu kommen.

Ihr müßt nun die Keese an den Wänden umlegen, damit sich die Falltüren öffnen. Innen sind zwei Kisten und ein Goldener Skultula (eine Kiste ist versteckt, benutzt die Linse). Kehrt zu der Plattform mit dem Stalfos zurück und besiegt ihn nochmals. Springt dieses Mal hin zur westlichen Seite auf die bewegende Plattform. Seht zu, daß ihr für den nächsten Sprung eure Hover Boots anhabt. Sobald ihr unten seid, legt den Beamos um und holt dann die silbernen Tokens, um die Tür zu öffnen. In diesem Raum sind zwei ganz stachelige Plattformen, die sich hoch und runter bewegen. Wenn ihr eure Linse benutzt, werdet ihr sehen, daß ein versteckter Block an der Wand neben ihnen steht. Zerrt ihn raus und schiebt ihn unter den

Stacheln, damit diese dann am Herunterkommen gehindert werden. Wenn ihr ihn weit genug schiebt, dann wird er zur beide zur gleichen Zeit anhalten. Geht nun hinter dem Block und zieht ihn zur anderen Seite raus, so daß er gegen den etwas erhobenen Boden lehnt. Ihr könnt nun hoch auf den Block klettern und danach auf die bewegenden Plattformen, um zu den Gebieten darüber zu kommen. Hier ist ein Schalter, der eine Kiste auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes aufdeckt. Diese enthält den so sehr wichtigen silbernen Schlüssel. Nun eilt wieder raus und zurück in den Hauptraum. Rennt an dem Beamos vorbei und findet die enge Plattform, die die, auf die ihr seid, verlängert. Wenn ihr zu der Guillotine kommt, dann zieht eure Linse auf und ihr seht damit zwei Plattformen vor euch. Eine bewegt



sich, daher werdet ihr es zeitlich gut legen müssen, um zur Tür zu kommen. Schließt die Tür auf und geht rein. Benutzt in diesem Raum eure Linse, damit ihr die versteckten Stacheln seht. Legt die beiden Untoten um. Eine Kiste taucht auf. Holt alle silbernen Token in diesem Raum, indem ihr die hangelnden Ziele benutzt, die hier im Raum verstreut liegen. Viele von denen sind mit eurer Linse gut sichtbar. Sobald ihr sie alle geholt habt, wird sich eine Tür öffnen. Geht durch diese Tür und eilt auf die große Treppe nach oben.

Holt eine Bomb Flower (Bomben Blume) und werft sie dann in den flammenden Pott darunter. Wenn sie explodiert, wird sich sofort ein silberner Schlüssel zeigen.

Ihr müßt nun alle Keese hier in diesem Raum umlegen, um die Tür zu öffnen. Nun eilt wieder hinaus und hangelt zur verschlossenen Tür

“ WENN IHR HIER DAS SCARECROW LIED SPIELT, ERSCHEINT ER AUF DER PLATTFORM ”

hoch und geht durch. In diesem nächsten Korridor müßt ihr eure Iron Boots anziehen, um gegen die Streitkraft der großen Ventilatoren zu kämpfen, die euch zurückpusten. Wenn ihr das Loch erreicht, dann hangelt euch zu dem Holzbalken und macht weiter. Ihr kommt zu einem langen Raum, wo viele Ventilatoren auf jeder Seite



blasen. Weiter durch die Tür am Ende. Legt die beiden Redhead (Rotköpfe) um und lest das Zeichen auf der Wand. Es wird euch sagen, wie ihr eure Hover Boots draußen benutzt. Eilt wieder raus und zieht eure Hover Boots an. Gebraucht eure Linse, um damit die geheime Passage zu sehen. Laßt euch nun von dem Wind führen. Legt in diesem nächsten Raum die beiden Gibdos um und bombardiert dann



Skulltulas haben eine Art, immer im Weg zu stehen



den Haufen Zeugs in der Ecke. Es wird sich eine Kiste zeigen, doch diese ist jetzt nur mit eurer Linse sichtbar. Man kann sie recht leicht übersehen und sie enthält den wichtigsten nächsten silbernen Schlüssel. Durch die nächste Tür seht ihr ein riesiges Schiff. Zieht den Block unter der Plattform weg und schiebt ihn zur Leiter hoch. Springt nun rüber zum Deck des Schiffes. In den Käfigen vor euch sind einige Herzen und auch ein goldener Skulltula. Wenn ihr hier das hübsche Scarecrows Liedchen (Vogelscheuchen Lied) spielt, wird er auf der Plattform erscheinen. Hangelt einfach zu ihm rüber. Wenn ihr fertig seid, dann stellt euch auf den Triforce Crest und spielt „Zeldas Lullaby“. Das Schiff wird nun segeln. Wenn es dann in den nächsten Raum zieht, werden zwei

Stafos runterspringen und euch attackieren. Legt sie schnell um. Wenn das Boot anlegt, dann seht zu, daß ihr ruckzuck abspringt, denn es wird schnell sinken. Eilt zur Tür an der anderen Wand. Wenn ihr drin seid, dann benutzt eure Linsen, um zu sehen, welche Wände echt sind. In diesem Raum sind viele Floormaster, ihr weicht ihnen am besten aus. In diesem Raum sind in jeder Ecke drei Türen zu betreten, lauft zu der ersten vor euch. Drinnen werdet ihr von zwei bewegendenden Stachelwänden konfrontiert. Nehmt Dins Feuer und brennt sie nieder. Legt den Redhead um, holt danach den Boss Schlüssel und geht raus. Nun lauft zu der gegenüberliegenden Tür. Dort drin sind drei Schädel Pötte. Ihr könnt sie aufbrechen und ein paar Ruppes finden. Doch der Hautgrund eures Besuches hier ist der Goldene Skulltula an der Wand neben ihnen.

Benutzt im Raum gegenüber die Linse, um den versteckten Floormaster zu sehen. Legt ihn um und ihr bekommt einen silbernen

Schlüssel. Nun verlaßt das Gebiet auf den gleichen Weg, wie ihr gekommen seid.

Sobald ihr draußen seid, eilt zu den beiden





Gläsern an der Seite. Ihr seht einige Bomb Flowers auf der anderen Seite. Feuere einen flammenden Pfeil auf die Bomb Flowers, damit sie explodieren. Dadurch wird die Statue fallen und somit die Spalte überbrücken. Überquert jetzt diese Brücke zur anderen Seite hin. Hier seht ihr einige Herzen auf einer unverlässlichen Plattform. Das erste könnt ihr erreichen, indem ihr „Song of Time“ spielt und das zweite durch den „Scarecrows Song“.

Eilt durch die Tür. Ihr seht in Ferne die Boss Tür. Benutzt die Linse, um zu sehen, wo die Plattformen sind, die euch dorthin bringen. Ihr werdet eure Hover Boots benutzen müssen, um bestimmte Spalten zu überbrücken. Wenn ihr ankommt, dann öffnet die Boss Tür. Springt jetzt das große Loch hinab und macht euch bereit.

PHANTOM SCHATTENBIEST: BONGO BONGO

Ihr landet auf einer riesig großen Trommel. Fiese Hände reichen da hinaus und spielen, wodurch ihr hoch und runter hopst.

Bongo Bongo hat verschiedene Attacken. Die meisten mit den Händen. Wenn ihr von den Händen gepackt werdet, dann seid ihr hilflos. Vermeidet also jeglichen Kontakt. Am leichtesten besiegt ihr diesen Boss, indem ihr eure Pfeile benutzt, um so beide Hände zu betäuben. Sobald das getan ist, ist



der Kopf für Angriffe offen. Doch er ist nur sichtbar, wenn ihr die Lens of Truth aufhabt. Wenn er offen ist, dann schießt einen Pfeil in sein Auge, um ihn zu betäuben. Nun geht mit eurem Schwert ran und haut kräftig drauflos. Wiederholt das, bis er stirbt und hofft, daß ihr genügend Energie bei euch habt.

GERUDO TAL

Euer nächstes Ziel ist das Tal. Hangelt euch über die Brücke oder springt mit Epona und eilt zu Gerudos Fortress. Wenn ihr euch annähert, werdet ihr angesprochen und ins Gefängnis geworfen. Glücklicherweise gelingt euch die Flucht schnell. Gebraucht euren Longshot an der hölzernen Tür darüber. Von hier aus könnt ihr runterspringen und die Tür unten betreten.

GERUDO FESTUNG

Wenn ihr im Räuberversteck seid, dann eilt auf die Zelle zu. Hier werdet ihr einen Zimmermann entdecken. In der Festung werden vier Zimmermänner gefangen gehalten, die ihr erretten müßt. Nachdem ihr euch dann mit dem Zimmermann unterhalten habt, wird euch ein Gerudo angreifen. Steht euren Mann und laßt ihn nicht zuviele Schläge austeilen, sonst werdet ihr wieder gefangen genommen. Wenn sie geschlagen sind, werden sie einen Schlüssel zur Zelle fallenlassen. Öffnet sie und laßt den Zimmermann frei.

Geht durch die andere Tür hinaus und ihr werdet wieder draußen sein. Rennt schnell zur anderen Tür. Folgt der Passage hinab und dreht euch nach rechts, bevor die Wache am Ende euch erspähen kann. Ihr werdet wieder draußen sein. Lauft dieses Mal außen herum, zu der anderen Tür in der Nähe der Wache. Innen ist noch ein Gefangener und daher noch ein Gerudo, mit dem ihr euch anlegen müßt. Laßt den Zimmermann frei und macht weiter. Wenn ihr draußen seid, dann eilt durch die Tür neben euch. Innen seht ihr einen Raum, wo zwei Gerudos rumspazieren. Nehmt euren Longshot, um damit nun den weit entferntesten Holzbalken zu packen. Eilt die Passage hoch und wieder raus. Nun laßt euch von der Kante des Vorsprungs runterfallen, nach unten, wo die Tür ist. Geht in die Passage und duckt euch hinter die Kiste. Eine Wache geht vorbei. Wenn



die Wache wegmarschiert, dann rennt schnell um die Kiste und dann nach rechts. Nun links, wo ihr den nächsten Zimmermann seht (das kann tückisch sein, also seid sehr beharrlich). Bekämpft den Gerudo und schließt die Zelle auf. Nun kehrt zum Eingang zurück (oder wenn ihr gefangen werdet, dann kehrt zu den grünen Weinranken zurück, die nach unten führen) und laßt euch zu dem Vorsprung darunter fallen, wo ihr noch eine Tür findet. Innen findet ihr den letzten Zimmermann. Wenn der errettet ist, dann wird ein Gerudo erscheinen, um euch zu gratulieren. Als Belohnung wird sie euch eine Gerudo Mitgliedschaft-Karte geben. Dadurch habt ihr Zugang zu dem exzellentem Horseback Archery (Pfeil und Bogen auf Pferde Rücken) Spiel und dem Übungsplatz. Ihr könnt die Gebiete hier frei erforschen.

ÜBUNGSPLATZ

Na Freunde, habt ihr Lust auf eine Herausforderung? Warum versucht ihr es nicht einmal hier auf diesem Übungsplatz. Der gehört nicht zu dem Hauptspiel, aber er bietet eine besonders tolle und anspruchsvolle Herausforderung.

BOGENSCHIEßEN VOM PFERDERÜCKEN AUS

Auf Ziele schießen, während ihr Epona reitet. Nun, was kann mehr



Spaß machen? Wenn ihr 1000 Punkte erreicht, dann werdet ihr mit einem Herzstück belohnt. Wenn ihr ein echter Meister seid und 1500 Punkte erzielt, tja, dann bekommt ihr den größten Köcher des Landes.

SPUKIGES ÖDLAND

Das ist euer nächstes Ziel. Unterhaltet euch mit dem Gerudo oben auf dem Beobachtungsturm und sie wird euch das Tor zum Haunted Wasteland öffnen. Der Trick ist hier, immer den Flaggenzeichen zu folgen, denn diese zeigen den richtigen Weg an. Das einzige Problem ist die Sichtbarkeit.

Am Anfang des Ödlandes kommt ihr zu einer Kiste vor einem Fluß mit Sand. Versucht nicht, hier zu Fuß hinüber zu kommen. Benutzt lieber stattdessen euren Longshot, um zu den Kisten auf der anderen Seite zu hangeln. Nachdem ihr für eine kurze Zeit den Flaggen gefolgt seid, werdet ihr ein kleines Gebäude entdecken. Geht die Leiter hinab und holt den Goldenen Skultula. Zündet die beiden Fackeln an und eine Kiste mit fünfzig Rupien wird erscheinen. Nun eilt wieder hinaus und geht hoch auf das Dach. Hier seht ihr ein Zeichen. Es sagt euch, daß in den Spirit Tempel (Geisttempel) geführt werdet, wenn ihr das wichtige Eye of truth (Auge der Wahrheit) habt. Das heißt aber natürlich, daß ihr die Linse aufsetzen müßt, damit ihr den Geist sehen könnt. Folgt ihm zum Spirit Temple. Er wird dazu tendieren, euch in einem recht konfuse Weg dorthin zu führen. Schaut nach den Flaggen-Posten in der Ferne und eilt direkt darauf zu.

DESERT WÜSTEN KOLOB

Als erstes müßt ihr in diesem Gebiet die Wand zwischen den beiden Palmen bombardieren. Dadurch wird die nächste Great Fairy Fountain offenbart. Sie wird euch mit Nayru's Love (Nayrus Liebe) belohnen, ein defensiver Schutz, der euch vor allen Angriffen schützt. Findet nun das kleine ausgetrocknete Wasserbecken. Navi wird nun auf einen Block zeigen. Spielt „Song of Storms“ und das Loch wird sich mit frischem Wasser füllen und eine ganze Bande von Feen offenbaren. Füllt eure Flaschen, oder verwahrt sie, bis ihr sie wirklich braucht. Nun könnt ihr endlich den Haupttempel betreten. Klasse, bis hierher habt ihr es schon geschafft, nun ist es nicht mehr sehr weit.

LEVEL 16

GEISTTEMPEL

Wenn ihr hineinkommt, dann lest die beiden Zeichen an den Seiten der Treppe. Eines wird euch sagen, daß ihr als Kind zurückkommen müßt. Das andere sagt euch, daß ihr die „Power of Silver“ (Macht des Silbers) braucht, um die großen halbmondförmigen Blöcke zu bewegen.

Eilt wieder aus dem Tempel hinaus und ihr werdet auf Shiek treffen. Er lehrt euch „Requiem of Spirit“ und sagt euch, daß ihr als Kind zurückkommen müßt. Laßt euch von dem Warp zurück zum Temple of Time transportieren, damit ihr wieder jung werdet. Dann laßt euch mit eurem neuen Lied von dem Warp zu diesem Punkt zurück transportieren. Wenn ihr zurückkehrt, dann pflanzt für später einen Samen in das Loch neben dem Eingang. Betretet den Tempel und eilt die Stufen hinauf. Redet mit dem Gerudo. Wenn ihr gefragt werdet, was ihr wollt, dann sagt „Nothing really (eigentlich nichts)“ und sie wird euch dann das Loch betreten lassen. Legt dort drinnen alle Keese um und danach den

“ IM NÄCHSTEN RAUM SEHT IHR IRON KNUCKLE, EINEN RITTER IN RÜSTUNG...”

Amos, damit sich die beiden Türen auf beiden Seiten öffnen.

Lauft durch die linke Tür und tretet gegen Stalfos und die Green Bubble (?) an, indem ihr sie erst mit eurem Bumerang betäubt und dann mit eurem Slingshot allemacht. Nun stellt euch etwas vom Zentrum mit dem Schalter weg und benutzt den Dreh eures Bumerangs, um ihn zu treffen. Das Metalltor wird runterfallen und eine Brücke schaffen. Rennt fix im nächsten Raum an dem Schlangending



ZIEL

- 1 Erforscht den Tempel als Erwachsener und als Kind.
- 2 Findet die Silver Gauntlets.
- 3 Findet den Spiegel Schild.



Schalter darüber aus. Blast mit einem Bombchu jetzt ein Loch in die Wand (zwischen den beiden Skultulas),

damit das Licht auf den Sun Crest auf dem Boden fällt. Die Tür öffnet sich.

Im nächsten Raum seht ihr eine riesige Statue einer Frau in der Mitte. Neben euch ist eine Statue. Schiebt diese von der Kante, auf den Schalter darunter. Dadurch wird sich die Tür im Level über euch öffnen. Rennt schnell in den Hauptraum und zündet mit Dins Feuer die beiden Fackeln vor ihr an. Dadurch wird sich eine Kiste mit der Kerkermappe zeigen.





Klettert jetzt die Wand hoch, neben der Statue, die ihr geschoben habt, und geht zu der offenen Tür oben auf den Stufen.

Im nächsten Raum sind jetzt drei Puzzles: holt alle silbernen Token, um den goldenen Kohlenofen anzuzünden. Zündet alle Fackeln an, damit ihr den kleinen Schlüssel bekommt. Nun bringt den Block mit der Sonne obendrauf in das Sonnenlicht. Im nächsten Raum seht ihr ein Iron Knuckle, ein riesiger Ritter in glänzender Rüstung. Schlagt ihn mit eurem Schwert, um ihn so aufzuwecken. Versucht dann, seinen Axthieben auszuweichen, da diese sofort große Mengen eurer Energie verschlingen. Wenn ihr wenig Energie habt, dann lockt ihn zu eine der Säulen hin. Sie werden euch jeweils drei oder vier Herzen geben. Seht zu, daß ihr immer eure Sprungangriffe benutzt. Das bedeutet, daß jeder



Treffer, den ihr schafft, maximalen Schaden anrichtet. Sobald er tot ist, wird sich die Tür hinter ihm öffnen.

Ihr werdet jetzt an der Statue rausgehen, außerhalb des Tempels, wo ihr dann die Silver Gauntlets (Silberhandschuhe) aus einer

heißt, solange ihr hier einen Samen gepflanzt habt.

Betretet den Tempel und eilt zu dem halbmondförmigen Block. Ihr könnt ihn bewegen, also schiebt ihn so weit es geht. Betretet den Raum und legt die Beamos um.

“ GEHT DURCH DIE TÜR AM ENDE HINAUS UND HOLT DEN KLEINEN SCHLÜSSEL... ”



Kiste holt. Ihr seht dann, wie Nabooora durch Schwarze Magie in den Sand gesaugt wird. Die Hexen, welche dafür verantwortlich sind, verschwinden im Tempel.

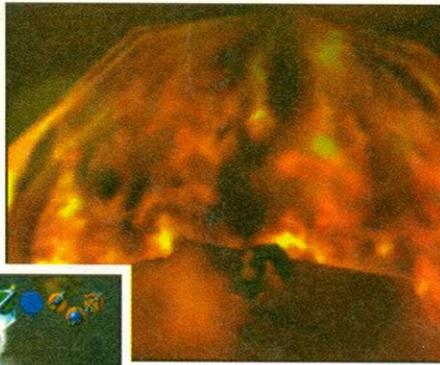
Nun ist es an der Zeit, hier als ein Erwachsener zurückzukehren. Also eilt wieder in den Temple of Time (Tempel der Zeit).

Wenn ihr zurückkommt, dann holt nachts das Herzstück und den Goldenen Skultula von oben von der Steinstruktur. Das

Nun löst den Schalter darüber aus, damit sich beide Türen öffnen. Eilt durch die rechte Tür. Innen seht ihr drei rollende Felsbrocken. Weicht diesen aus und sammelt danach alle silbernen Token ein. Um den mitten in der Luft zu holen, müßt ihr eure Hover Boots anziehen. Geht durch die Tür am Ende hinaus und holt von der Kiste den kleinen Schlüssel. Nun kehrt wieder zur Kreuzung zurück und nehmt die gegenüberliegende Tür.

Ihr werdet von einem Wolfos begrüßt. Macht ihn alle, stellt euch





liegenden Hand. Nehmt euren Longshot, um dorthin zu hangeln. Innen ist ein kleiner

Schlüssel. Laßt euch runter und hangelt die Treppen hoch, wo ihr vorher hergekommen seid. Auf der Plattform gegenüber von einem Schalter erscheint nun eine Kiste. Hangelt zu der Kiste und betätigt mit eurem Hammer den Schalter. Dadurch wird sich die Tür gegenüber der Statue öffnen. Nun rennt die Treppe ganz hoch und dann durch die Tür. Ihr seht einen Beamos und einen Anubis. Legt den Anubis mit Dins Feuer um. Eine Tür öffnet sich.

Im nächsten Raum müßt ihr eine dieser Statuen auf den Schalter locken. Lange genug, so daß ihr zu der Tür kommt. Am leichtesten geht es, wenn ihr eine erst aktiviert und dann schlägt, damit sie dann obendrauf einfriert. Im nächsten Korridor müßt ihr nun die Linsen benutzen, damit ihr die beiden Kisten seht, die Herzen enthalten. Im nächsten Raum müßt ihr noch einen Iron Knuckle allemachen. Nehmt die gleiche Technik wie zuvor. Dieses Mal ist es mit dem Biggoron Schwert viel einfacher.

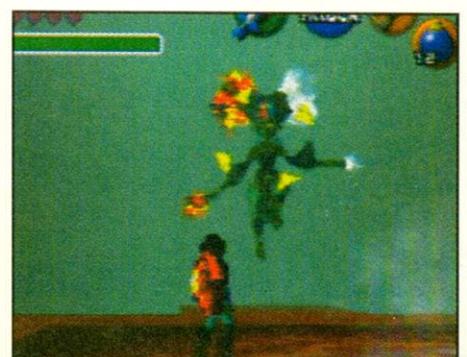
Nun findet ihr euch auf der anderen Seite der Statue über dem Eingang wieder. Holt den Mirror Schild (Spiegelschild) von der Kiste und rennt zurück in den Raum mit den vier Statuen. Stellt euch in den Lichtstrahl und nehmt euren Schild,



auf den Triforce Crest und spielt „Zelda's Lullaby“. Gegenüber auf der kleinen Plattform wird eine Kiste erscheinen. Benutzt euer Hangeln auf der Kiste und holt den Kompaß.

Nun kehrt in den Hauptraum zurück und eilt dann durch die verschlossene Tür. Wenn ihr dort hineinkommt, dann paßt auf den Like Like auf. Legt ihn schnell um, bevor er eure Klamotten klaubt. Lauft die erkletterbare Wand bis nach oben hoch, setzt eure Linse auf, damit ihr den versteckten Floormaster seht. Nun schiebt die Statue in die Mitte, damit das Licht auf die Sonnen-Gesichter fällt. Ein jedes hat einen anderen Effekt, doch nicht alle sind gut!

Ihr seid dann wiederum in dem riesigen Raum mit der Statue. Lauft die Treppen hoch und schaut nach dem Triforce Crest auf der Hand der Statue. Springt von der Ecke und spielt „Zelda's Lullaby“. Eine Kiste erscheint auf der gegenüber-





anhält, klettert jetzt hoch, und so weiter. Rennt einfach oben an den Beamos vorbei und durch die Tür. Spielt oben auf den Stufen „Zelda's Lullaby“, damit die Tür sich öffnet. Legt innen alle Torch Slugs um. Zerstört die vorgetäuschte Tür links von den Flammen. Dort entdeckt ihr nun einen versteckten Schalter. Dieser wird eine andere Plattform vor euch schaffen. Hangelt da hoch zur Decke und springt nun auf den Schalter. Das wird nun die Flammen runterbringen und ihr könnt den Boss Schlüssel in der Kiste darunter erreichen. Verläßt den Raum und eilt die Treppen hinauf.

Im nächsten Raum hinter den Stangen ist ein Schalter. Schlagt ihn mit eurem Schwert, dann wird sich die Tür gegenüber öffnen. Drinnen werdet ihr dann von einem Lizalfos begrüßt. Legt ihn erstmal um und reflektiert den Lichtstrahl von dem Spiegel, damit der Sun Crest an der Wand aktiviert wird. Schaut im

Spiegelraum nach einer Beule in der Wand und plaziert eine Bombe direkt daneben. Nun stellt den Spiegel mit dem im nächsten Raum in einer Linie. Dann schiebt diesen, um ihn mit dem Spiegel im Hauptraum in einer Linie zu bekommen. Nun kehrt in den Raum zurück und stellt euch in das Spotlight. Richtet den Lichtstrahl mit eurem Schild zur Sonne an der Wand. Dadurch wird der Lift in den Raum mit der riesigen Statue runtergebracht. Scheint euren Schild zum Gesicht der Statue. Dadurch wird sie sich auflösen. Nun hangelt zum Metalltor, das nun auf ihren Platz steht, und geht durch

“ LEGT IM NÄCHSTEN RAUM DIE BEIDEN BEAMOS UND DEN SKULLTULA UM... ”

die Tür. Innen trifft ihr auf die beiden Hexen und den Ultimate Iron Knuckle. Sie werden ihn zu euch bringen. Es ist eine recht gute Idee, zu diesem Zeitpunkt euer Schutzschild zu verwenden. Benutzt hier die gleiche Technik, wie ihr sie vorher mit seinen kleineren Cousins angewandt habt.

Flitzt dann schnell durch die Tür und voller Elan in den Hauptraum hinein. Klettert daraufhin zu der zentralen Plattform hinauf, um so die bösen, fiesen Hexen alle rauszulocken. Tief durchatmen, jetzt kommt der Boss...

HEXENMEISTERS SCHWESTERN TWINROVA

Ein recht einfacher Boss, wenn ihr wißt, was ihr hier macht. Wenn die Schwestern sich um die zentrale Plattform versammeln, dann seht zu, daß eine von ihnen anhält. Bereitet euch vor und feuert. Lenkt die Attacke mit eurem Schild ab, in die gegenüberstehende Schwester hinein. Eine jede von ihnen ist gegen das andere Element empfindlich.

Es ist durchaus möglich, den Strahl in einem Winkel von neunzig Grad zu bekommen, gleich welche Richtung. Die Hexen sind die meiste Zeit recht nahe beieinander, was es einfacher macht, die andere zu schlagen.

Nach ein paar dieser Schläge werden sie ihre Kräfte kombinieren und zu einer werden. Wenn dieses passiert, dann ist eine komplett andere Strategie vonnöten.

Dieses Mal müßt ihr euren Schild mit dreimal Feuer oder dreimal Eis ausrichten. In anderen Worten, nur eine Angriffsart geblockt. Meidet die andere, sonst wird es eure Ladekraft zurücksetzen. Zielt sie die ganze Zeit an, denn dadurch könnt

ihr leichter feststellen, wo sie die ganze Zeit sind. Wenn die andere Attacke vermieden ist, dann paßt auf das Bodengebiet auf, das von dem Element betroffen ist. Das wird euch recht großen Schaden zufügen. Es ist einfach zu sehen, welches Element sie benutzen werden. Schaut nach dem Arm, der in Frage steht, wenn er erhoben wird. Wenn es der falsche ist, dann macht euch schnell runter zur Kante. Sie tendieren dazu, immer zwei Mengen von beiden zu machen, daher werdet ihr niemals drei ihrer Angriffe hintereinander bekommen.

Sobald ihr nach dem dritten Schlag voll aufgeladen seid, wird die Power automatisch in die Hexen entlassen werden. Diese fallen dann auf ihre Knie auf einer der seitlichen Plattformen. Nun ist es eure Gelegenheit, über sie zu springen und ihnen ein paar Schwünge von eurem Schwert zu verpassen, bevor



sie wieder fit für die Schlacht sind. Wiederholt dieses Sache, bis sie endlich aufhören und sich zu Tode streiten. Holt das Herz und geht in den Warp.

LEVEL 17

TEMPEL DER ZEIT

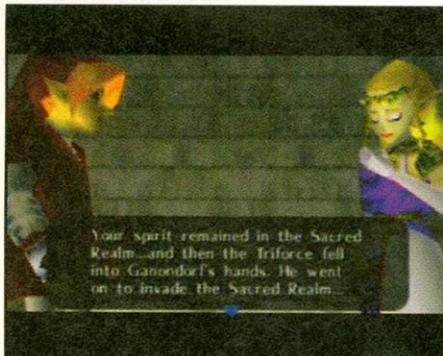
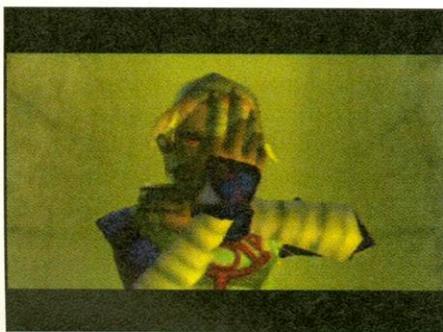


Läßt euch vom Warp zum Tempel transportieren. Hier werdet ihr dann von Shiek begrüßt. Nachdem er euch über die Weisen informiert hat, wird er sich selbst als Prinzessin Zelda offenbaren. Ich wußte, daß dieser Mann irgendwie anders war. Zelda wird euch eine neue Waffe geben, die Light Arrows (Lichtpfeile). Diese Pfeile enthalten spezielle Kräfte, die ihr benutzen müßt, um diesen Ganondorf zu besiegen.

GANONS SCHLOß

Wenn ihr am Schloß ankommt, dann eilt die kleine Treppe zur Kante des geschmolzenen Beckens hinauf. Eine Brücke zum Schloß wird durch die Six Sages (Sechs Weisen) geschaffen. Dadurch könnt ihr Zugang zum Schloß erlangen.

Wenn ihr den Hauptraum jetzt betretet, dann seht ihr in der Mitte des Raumes eine riesige Struktur, die durch eine eigenartige Macht geschützt wird. Um diese Macht zu



ZIEL

- 1** Zerstört alle Strahlen, um die Haupttür zu öffnen.
- 2** Benutzt leichte Pfeile als primäre Waffe.
- 3** Kämpft mit Ganondorf und gewinnt.



zerstreuen, müßt ihr die farbigen Balken über jeder Medaillon Tür

“ EINE KISTE MIT BOMBCHU WIRD HIER FÜR EUCH OFFENBART... ”

zerstreuen. Bevor ihr die Feuer und Licht Räume fertig machen könnt, müßt ihr die Golden Gauntlets vom Schattenraum besorgen.

GEIST RAUM

Rennt erst einmal in den Spirit Raum (orange). Legt den Beamos in der Mitte des Raumes um und holt alle silberne Token. Rollt, um die zu bekommen, die durch die Fallen geschützt sind. Hangelt zur Decke, um die höchste zu holen. Die Tür an der Seite wird sich öffnen. Legt



die beiden Fire Torches um und betätigt den Schalter hinter den Stangen. Eine Kiste mit Bombchu wird offenbart.

Schaut oben auf die Stangen. Ihr werdet ein Loch bemerken. Nehmt die Bombchus, um den Schalter am anderen Ende auszulösen. Schießt im

nächsten Raum das Netz an der Decke mit Fire Arrows, damit es zerstört wird. Nun reflektiert das Licht gegen den Suncrest rechts von der Tür, durch die ihr hineingekommen seid. Dadurch wird sich die Tür öffnen. Wenn ihr drinnen seid, dann benutzt eure Light Arrows an der bauchigen Energie, um die Barrieren zu zerstreuen.

WALD RAUM

Eilt nun zum Wald Raum (grüne). Legt die Wolfos um, die hier





auftauchen und zündet mit Dins Feuer die Fackeln an. Benutzt einen Feuerpfeil, um die über der Tür anzuzünden.

Zieht eure Hover Boots an und spielt „Song of Time“. Ein Block wird unter einem silbernen Token erscheinen. Marschierst raus, auf ihn drauf, wenn der Ventilator bläst. Legt die Beamos in der Mitte mit einer Bombe um. Nun hangelt zum Eingang zurück und laßt euch zur anderen Seite des Raumes runter blasen. Mit den Hover Boots zur zentralen Plattform. Holt den Token von der Plattform unter der Tür, dann holt den, der direkt vor dem Ventilator ist, wenn letzterer nicht aktiv ist. Geht zu dem Schalter runter, um einen Hangelschrahl zu aktivieren. Dadurch könnt ihr den letzten Token einsammeln. Schießt im nächsten Raum die Barriere mit den Lichtpfeilen.

Water Room/
Wasser Raum



Eilt nun zum Wasserraum unten an den Stufen (blau). Legt den Freezard in diesem Raum um und holt eine Flasche mit blauem Feuer aus der Mitte. Benutzt diese an der vorgetäuschten Wand. Holt noch mehr blaues Feuer und eilt durch die nächste Tür. In diesem Raum müßt ihr den Block, der hier am weitesten von dem Loch entfernt ist, in das Loch schieben. Schiebt dann den anderen Block in die beiden kleineren Steine, damit er mit der vorgetäuschten Wand in einer Reihe steht. Betätigt den verrosteten Schalter mit eurem Hammer, damit die Tür sich öffnet.

SCHATTEN RAUM

Rennt nun zum Schattenraum (violett). Schießt mit Feuerpfeilen auf die rechte Fackel, um eine Plattform dort nach drüben zu schaffen. Legt den Like Like um.

“ IN DER ZWEITEN KAMMER MÜßT IHR EUCH MIT ZWEI STALFOS ANLEGEN... ”

Werft die Gläser in die Mitte, damit ihr ihren Inhalt aufsammeln könnt. Zündet wieder die Fackel an und springt rüber zur nächsten Plattform. Benutzt nun eure Linse, damit ihr den Pfad zum Schalter sehen könnt. Schlagt mit eurem Hammer zu, damit die Tür sich öffnet. Lauft jetzt zurück und zündet nochmals die Fackel

an. Folgt den Plattformen runter und betätigt den Schalter. Darüber wird dann eine Kiste erscheinen. Schießt aus einer Entfernung auf die Fackel und klettert wieder hoch, um die Goldenen Gauntlets zu holen. Nun benutzt eure Linse, damit ihr die Plattformen sehen könnt, die rüber zur Tür führen.

FEUER RAUM

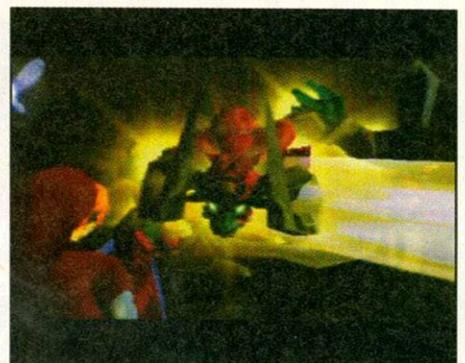
Lauft jetzt zum Feuerraum (rot). Holt alle silbernen Token aus dem Raum. Am besten hebt ihr den riesigen Block nun hoch, jetzt, wo ihr die Gauntlets habt. Dadurch wird eine Plattform geschaffen, über welche ihr noch einen Token erreichen könnt. Der Rest ist dann einfach. Hangelt zur Tür, wenn ihr diesen Raum fertig habt.

LICHT RAUM

Nun seid ihr bereit, um den letzten Raum zu betreten. Rennt unten zu den Treppen und hebt den riesigen Block an, damit ihr den Türgang seht. Setzt eure Linsen auf, damit ihr die Feinde in diesem Raum seht. Wenn sie alle hin sind, wird eine Kiste mit einem kleinen Schlüssel drin erscheinen. Spielt im nächsten Raum „Zelda's Lullaby“. Dadurch taucht noch eine Kiste mit einem anderen Schlüssel auf. Holt im nächsten Raum alle silbernen Token, wobei ihr den

Felsbrocken ausweicht. Der nächste Raum ist normalerweise der, wo ihr auf die Barrieren schießt. Stattdessen ist eine Türöffnung versteckt, bis ihr die Linsen tragt. Ihr habt alle Barrieren zerstört, daher könnt ihr nun die zentrale Säule betreten, die zu Ganondorf führt. Bevor ihr hier weitergeht, solltet ihr eure Magie und eure Gesundheit aufstocken. Außerdem gibt es noch eine andere Great Fairy Fountain zu besuchen. Diese liegt außerhalb des Schlosses, am gleichen Platz, wo ihr vor vielen Jahren Dins Feuer bekommen habt. Sie wird euch mit einem doppelten defensiven Puder belohnen, was euren Herzen eine weiße äußere Reihe gibt. Das reduziert jeglichen Schaden um die Hälfte. Wenn ihr fertig seid, dann geht wieder in das Schloß hinein und eilt durch das





Zentrum. Die Treppen hoch und durch die Tür oben. In der nächsten Kammer müßt ihr zwei Dinolfos kalt machen, bevor sich die Tür öffnet. In der zweiten Kammer müßt ihr zwei Stalfos umlegen, damit ihr den Boss Schlüssel bekommt. In der nächsten Kammer müßt ihr euch mit zwei Iron Knuckles anlegen. Aktiviert nur einen zur gleichen Zeit und nehmt Nayru's Love, um euch zu schützen.

Im nächsten Raum seht ihr eine riesige Säule in der Mitte und außen herum viele Gläser. Versucht so viele wie möglich zu retten. Lauft durch die goldene Tür auf der anderen Seite und geht die Stufen hoch zum Boss Raum.

raushabt, dann kriegt ihr das mit der Zeit gut hin. Ihr werdet ein paar Mal schlagen müssen, bevor es ihn trifft. Wenn es klappt, dann bewaffnet euch schnell mit euren Lichtpfeilen und erschießt ihn. Dadurch wird er auf die Plattform in der Mitte fallen. Nun rennt über die Lücke mit eurer Hover Power und schlägt ihn wiederholt mit eurem Schwert. Wenn er jetzt in den Himmel abhebt, dann kehrt zu einer der Ecken Plattformen zurück. Denkt ja nicht im Traum daran, ihn von einer der mittleren Plattformen anzugehen. Nach ein paar Runden davon wird er ärgerlich werden und einen anderen Fluch produzieren. Wenn ihr ihn über seinen Kopf erzeugt seht, dann schießt mit euren Lichtpfeilen auf ihn, damit er wieder auf die Plattform runterkommt. Wiederholt diesen ganzen Prozeß, bis er endlich stirbt.

Das Schloß wird nun anfangen, zusammenzufallen. Folgt Zelda durch das Schloß, ohne hinzufallen. Dann kommt ihr irgendwann in einen Raum, wo sie gefangengehalten wird. Ihr müßt die Feinde in diesem Raum schnell kalt machen, sonst werden sie sich regenerieren und ihr verliert kostbare Zeit. Folgt Zelda weiter, bis ihr die vorderen Türen erreicht. Ihr werdet nun das Schloß sehen, das zu einer bloßen Plattform reduziert ist. Doch was ist das? Den kennen wir doch?! Eilt ruckzuck zu dem gezeigten Gebiet und macht euch bereit – hier kommt noch mehr Ärger vom fiesen Möpp.

GANON TEIL ZWEI

Für diese zweite Folge müßt ihr seinen Schwanz angreifen, das ist sein einzig schwacher Punkt. Doch das wird durch seine riesigen Klingen und unberechenbare Bewegungen recht schwierig gemacht. Am einfachsten ist es, wenn ihr eure Lichtpfeile auf sein Kopf abfeuert, um ihn zu betäuben. Rennt herum zu seinem Rücken und greift dann mit eurem Schwert den Schwanz an (denkt dran, es vorher auszurüsten). Nach ein paar Schläge wird er fieser, was den Gebrauch der Lichtpfeile noch wichtiger macht. Macht weiter, bis ihr Erfolg habt.

FINALE

Gratulation, ihr habt Ganondorf geschlagen und ihr habt das Land von Hyrule zurück zu seinem natürlichem Gleichgewicht gebracht. Das Spiel ist nun komplett, doch ihr habt die Möglichkeit danach zu speichern. Das bedeutet, daß ihr frei seid, um zurückzukehren und die Sub-Spiele/Aufgaben fertigzustellen.

Ich werde euch keine Bilder von der Endsequenz zeigen. Das überlasse ich euch, damit ihr euch selbst daran erfreuen könnt.

DAS ENDE...



Plant eure
Angriffe
zeitlich ganz
genau

LEVEL 18

DER GROBE KÖNIG DES BOSEN: GANONDORF



TEIL EINS

I Obwohl er der letzte Boss ist, so ist seine Technik doch recht einfach. Lauft jetzt zu einer der Ecken-Plattformen. Das sind hier die einzigen, die stabil sind. Also bleibt nur auf diesen. Zieht eure Hover Boots an. Wenn Ganon einen Energieball auf euch wirft, dann erwidert den Ball mit eurem Schwert. Wenn ihr den Dreh



IHR WOLLT CHEATS? IHR WOLLT LÖSUNG

IHR WOLLT CHEATS? IHR WOLLT LÖSUNGEN? IHR WOLLT PLAYSTATION SOL

Pla

Komplett-Lösung im Heft!

O.D.T.
Himmelfahrtskommando?
Die Lösung zum Erfolg!

Monkey Hero
Wer hat die Kokosnuß geklaut?
Wer hat die Kokosnuß geklaut?

ABER-TAUSENDE CHEATS

TAKTISCHE SPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
Scharf! Cool! Hip!
Snowboarding!
X-Games
Pro Boarder

Außerdem

Viva Football • Abe's Oddysee Teil 2 • Cheats, Cheats, Cheats

Printed in England
RAPIDE LE
DM 7,80
Italia 0000 Lit. Nr. 100
N. 101 Nr. 7,00 U.S. \$5,-
April-Ausgabe • Nr. 04/99
4 931625 4501805

JETZT IM HANDEL!

WENN? IHR WOLLT PLAYSTATION SOLUTIONS!

Playstation SOLUTIONS



**METAL
GEAR SOLID**
DURCH ALLE KORRIDORE
GESCHLICHEN!!!

X **Games Pro
Boarder**
SCHWINGT EUCH AUF DIE PISTEN

**ABER-
TAUSENDE
CHEATS**

AUßERDEM:

**MONKEY HERO • O.D.T.
ABE'S ODDYSEE • VIVA FOOTBALL**

Frische



Ooh Ooh Ah Ah. Ich bin der wilde Affe. In dieser Ausgabe bringe ich euch wieder ganz frische Cheats...Hmm...Los geht's, Leute. Schaut her, was ich habe. Sogar Castlevania ist dabei. Bananen auch für die Vampire und Blutsauger! Bananen, Bananen, Bananen! Ooh Ooh Ah Ah! Dann gibt's auch noch frische Cheats für F-1 World Grand Prix, hämhäm... Ooh Ooh Ah Ah, Bananen!!!!

F-1 WORLD GRAND PRIX

AUTO GALLERIE

Geht zum Exhibition Modus und wählt Williams-Driver. Nehmt dann den Kontroll Stick, um seinen letzten Namen zu 'Museum' zu ändern.

ALTER MCLAREN WAGEN

Wenn ihr 1 Min 23 Sekunden bei San Marino schafft, dann bekommt ihr einen Geisterwagen, der wie ein McLaren alten Stils aussieht..

GOLDENER RACER

Geht zum Exhibition Modus und wählt Williams-Driver. Nehmt dann den Kontroll Stick, um seinen letzten Namen zu 'Pyrite' zu ändern. Verläßt den Start Schirm und kommt nochmals neu hinein. Nun wird ein neuer Gold Driver im Exhibition, Time Trial und im Zweispieler-Modus erhältlich sein.

BONUS STRECKE IN HAWAII

Geht zum Exhibition Modus und wählt Williams-Driver. Nehmt dann den Kontroll Stick, um seinen

letzten Namen zu 'Vacation' zu ändern. Verläßt das Programm und geht dann wieder hinein. Nun findet ihr eine Bonus-Strecke nach dem Europa Grand Prix.

SILBERNER RACER

Geht zum Exhibition Modus und wählt Williams-Driver. Nehmt dann den Kontroll Stick, um seinen letzten Namen zu 'Chrome' zu ändern. Verläßt den Start Schirm und kommt nochmals reich. Nun wird im Exhibitions, Time Trial und Zweispieler-Modus ein neuer Silberner Driver erhältlich sein.

UNLIMITIERTE BESCHLEUNIGUNG

Geht zum Gold oder Silber Racer und wählt Rookie und Manual. Bleibt im ersten Gang und dann geht's los.

UNLIMITIERTES BENZIN

Wenn ihr im Grand Prix Modus seid, geht zum Paddock Schirm. Drückt euer Benzin so weit es geht runter. Für das nächste Rennen seid ihr nun versorgt.



Bananen

SMASH BROTHERS



ÄNDERT DIE OUTFITS

Ihr könnt die Klamotten eures Charakters ändern, indem ihr die vier 'C' Tasten am Charakter-Auswahl-Schirm antippt. Manche Kostüm-Änderungen sind in Farben begrenzt, doch Pikachu kommt mit einem lustigem Hut.

KLASSISCHES MUSHROOM REICH

Um Zugang zur versteckten klassischen Mario Etappe zu bekommen, müßt ihr mit jedem Charakter den Einspieler-Modus schaffen. Nun habt ihr im Versus-Modus Zugang.



SPIELT ALS CAPT. FALCON

Um als Captain Falcon zu spielen, einfach das Spiel als einen der normalen Charaktere beenden. Wenn der Captain euch herausfordert und ihr es schafft, ihn zu schlagen, dann wird er als ein spielbarer Charakter für euch zugänglich werden.

SPIELT ALS LUIGI

Um als Marios Mitabenteurer Luigi zu spielen, müßt ihr die Bonus Übung 1 für mindestens

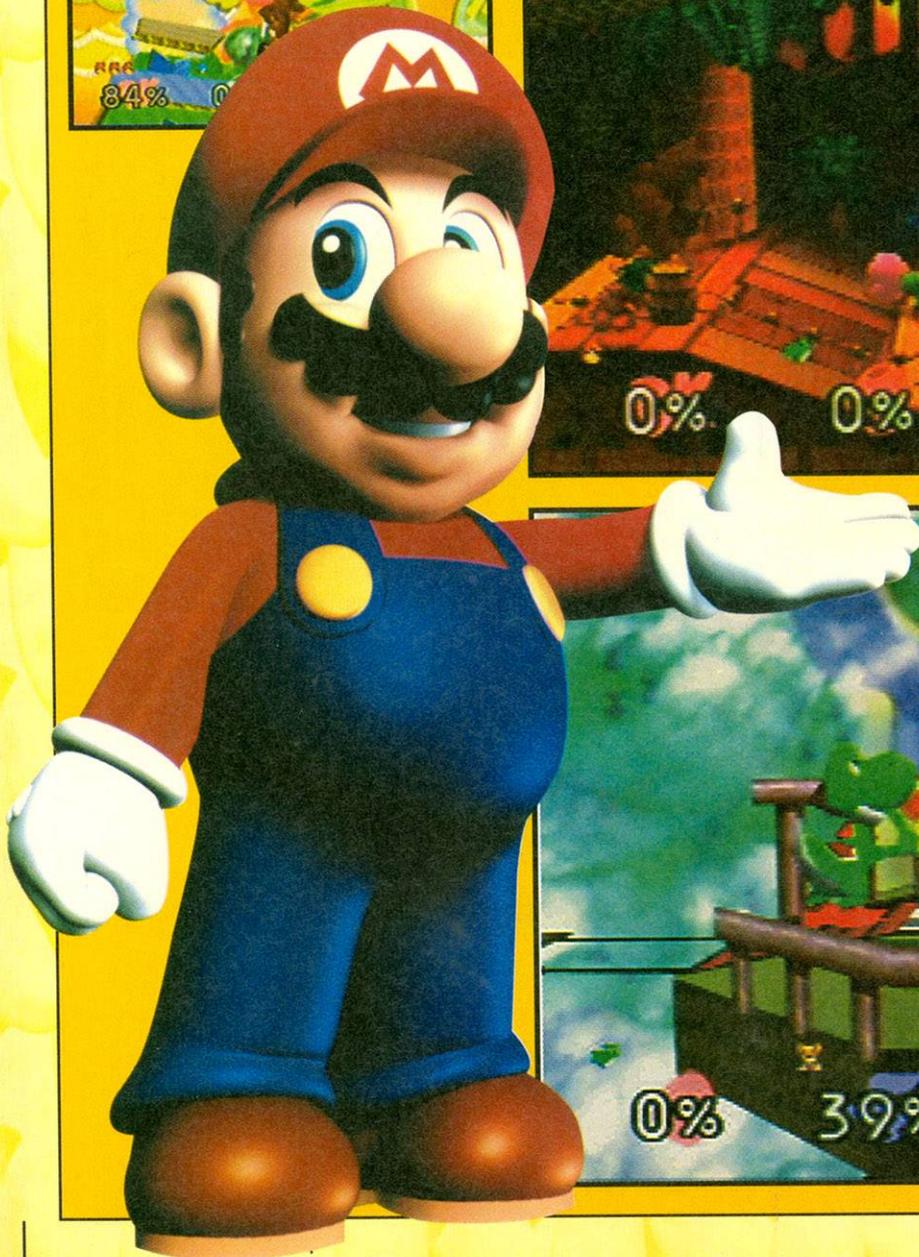
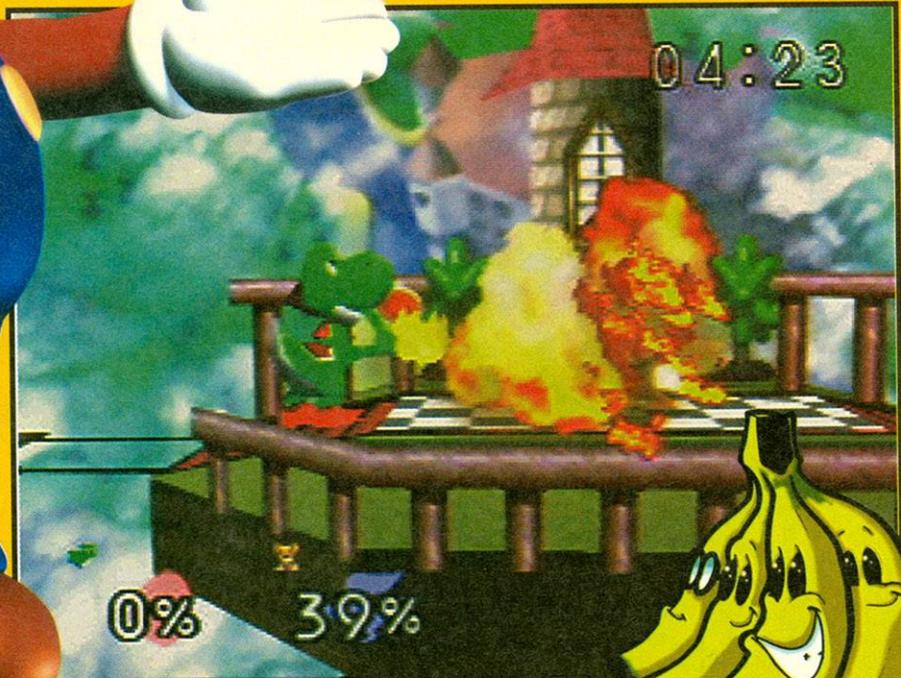
acht Hauptcharaktere schaffen. Luigi wird euch selbst herausfordern. Schlagt ihn und dann wird auch er ein spielbarer Charakter.

SPIELT ALS PURIN

Um als Purin zu spielen, müßt ihr erst ein Spiel als Captain Falcon spielen. Nachdem ihr das Spiel beendet habt, wird Purin euch herausfordern. Schlagt sie und dann bekommt ihr den zweiten



versteckten Charakter. Viel Spaß damit, Freunde!!!



CASTLEVANIA

CARRIES ZWEITES KOSTÜM

Oben auf dem Tower of Sorcery, direkt vor dem Ausgang, müßt ihr euch umschauen. Dann seht ihr eine treibende Plattform mit einer Fackel drauf. Nehmt das Weihwasser, damit ihr den unsichtbaren Pfad seht, der zu dem violettem Juwel in der Fackel führt. Hierdurch bekommt ihr Carries zweites Outfit – allerdings erst, wenn ihr das Spiel beendet habt!

GEHEIMNISSE FINDEN

Wenn ihr vor den Statuen die ACTION Taste betätigt, dann bekommt ihr ab und an einen Gesundheits-auffrischenden Bonus. Lest euch die Clues auf diesen Statuen mal ganz genau durch. Hier erfahrt ihr noch vielerlei Sachen über andere versteckte Geheimnisse.

REINHARDTS ZWEITES KOSTÜM

Geht im Tower of Execution hoch zum dritten Level und haut auf eine der eisernen Mägde, um den Execution-Schlüssel zu bekommen. Springt zurück zum Level 2 und geht durch das Eisentor, das vorher verschlossen war. Lauft die Halle runter und schaut über die Kante, damit ihr eine treibende Plattform mit einer eisernen Magd seht. Haut drauf. Hier findet ihr das violette Juwel, das Geheimnis 2 auf der Gegenstands-Liste ist. Hierdurch wird das zweite Kostüm erlangt.

TALK TO ROSA

Um drei Uhr morgens wird Rosa kommen und die Blumen gießen. Nur dann könnt ihr sie sprechen.



Nächsts

WAS IST DA

Im nächsten Monat gibt es wieder ganz tolle Sachen für euch. Erst einmal versuchen wir das schon für diesen Monat versprochene WipEout mit einzubringen, dann müßte Rares heißer Renner, Jet Force Gemini, auch schon eingetroffen sein. Wir werden euch gleich die erste tolle Anleitung bringen. Mit dabei sein wird noch Ea's Beetle Adventure Racing mit allen Karten und allen Abkürzungen. Tonic Trouble und Micro Machines 64 dürfen natürlich auch nicht fehlen. Drückt uns die Daumen, daß alle genannten Spiele pünktlich bei uns eintreffen werden.

Bis dahin – frohes Spielen !



tes Mal

BEI?





RAPIDE^{LE}

1 Roman Court, 48 New North Road, GB - Exeter, EX4 4EP