

Alle drei Kampagnen gelöst

# Giants

Egal ob Sie als Mecc-Bande, Delphi oder Kabuto antreten – mit unserer Lösung gewinnen Sie die spannenden Kämpfe auf den Inseln in jedem Fall.

**D**as Actionspiel Giants von Interplay steckt voller ungewöhnlicher Ideen. Deshalb ist das Programm – in Kombination mit dem unglücklichen Speichermodus – jedoch auch ziemlich knifflig. In unserer Lösung finden Sie die Namen der Untermissionen am Spaltenrand.

## Mecc Story 1: Die Suche nach Tel

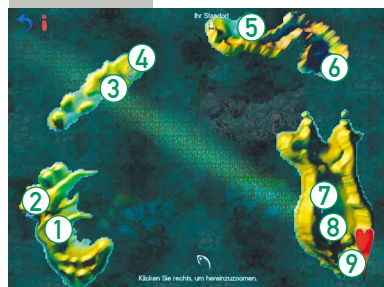
Ein Junge namens  
**TIMMY**

Die Wachs-  
**SMARTIES**

**TIPP 1:** Marschieren Sie die Schräge hinab. An deren Ende erledigen Sie die Mini-Ripper und ihre Nester. Danach sind die größeren Ripper im verlassenen Dorf (1) an der Reihe. Über die beiden Brücken geht es zu Timmy (2), den Sie von seinen Bewachern befreien.

**TIPP 2:** Mit dem neuen Jetpack kommt Baz leicht bis zur größeren Insel. Dort erklimmt er den rechten Hügel und jettet von dort auf die Plattform (3). Er stellt sich über einen der Smarties; dieser wird dann nach oben klettern und sich festklammern. Dann bringt man ihn zum Drop Point (4) und rettet danach noch drei weitere Gnome.

**TIPP 3:** Kämpfen Sie sich an den Ripperr vorbei den Abhang hoch. Von oben erledigen Sie die großen Fieslinge jenseits der Schlucht und



Retten Sie **Timmy** (2) und Ihren Kollegen Tel (5).

Tels  
**DILEMMA**  
Das **RIPPER-**  
Nest

Der Weg nach  
**SORCHA** Island

überfliegen dann den Abgrund. An der Spitze des abgestürzten Raumers (5) finden Sie Ihren Kollegen Tel.

**TIPP 4:** Die beiden Meccs folgen der Schlucht und schalten die Angreifer aus. Am Ende der Passage eliminieren sie noch die Ripper auf den kleineren Inseln, jetten hinterher und kommen schließlich zum Durchgang vor dem verlassenen einzigen Häuschen (6).

**TIPP 5:** Hinter dem ersten großen Tor halten Sie sich rechts, rücken langsam vor und können schließlich im



**Tipp 5:** Hinter dem rechten Tor finden Sie einen Munitionsshop.

**SCHARF-**  
**SCHÜTZEN**  
erledigen

Munitionsshop (7) Ausrüstung tanken. Weiter geht's (vorsichtig!) durch das nächste Tor bei (8).

**TIPP 6:** Bleiben Sie stets in Bewegung, und widmen Sie sich zunächst den beiden Scharfschützen auf den Türmen. Erst danach nehmen Sie sich die restlichen Gegner vor. Im Anschluss können Sie völlig unbeschadet die Passage zur nächsten Insel antreten (9).



**Tipp 7:** Sammeln Sie 20 Stück Vimp-Fleisch ein, um den Smartie-Daddy zu beliefern.

## Hunger in den Codpiece Hills

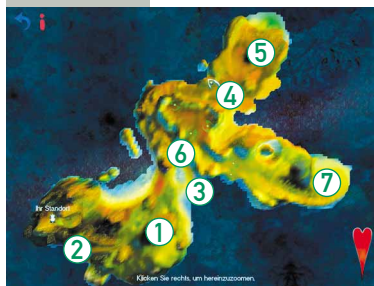
**HUNGER!**

**TIPP 7:** Die Meccs schweben zur Vimp-Herde, die den zentralen Berg (1) umkreist. Dort erlegen sie genügend der seltsamen Kreaturen, um dem Smartie-Daddy seine geforderten 20 Fleischstücke bringen zu können. Der Weg zurück zum Dorf führt Sie über die stufenartigen Vorsprünge (2).

Die **FRAU**

**TIPP 8:** Düsen Sie zum Dorf, und erledigen Sie zunächst den Scharfschützen beim Munitionsdepot (3). Nun können Sie Munition und Maschinengewehr einsacken. In Richtung Nordwesten umrunden Sie den Berg und achten darauf, dabei nicht in Sichtweite der Raketenstellungen zu kommen.

**TIPP 9:** Die Meccs nähern sich nun langsam dem Stützpunkt der Seareaper. Dabei kümmern sie sich zunächst um die Scharfschützen und weichen bei Bedarf immer wieder zurück und holen weitere Munition. Dann zerstören sie die Kaserne (4), um den weiteren Nachschub



Sie müssen die **Smartie-Mamma** befreien und zusätzlich eine große Basis zerstören.

Der weite **WEG**  
nach Hause

High **VILLAGE**

Großvater  
**BORJOYZEE**

Rege  
**DILEMMA**

der widersacher abzuschneiden. Die Hauptbasis der Seareaper liegt jenseits des Felsvorsprungs bei (5).

**TIPP 10:** Mit Smartie-Mama auf dem Rücken kehren Sie auf dem schnellsten Weg ins Dorf zurück. Halten Sie sich unterwegs nicht auf, außer um zur Heilung den einen oder anderen Ripper auszuschalten.

**TIPP 11:** Mit Hilfe des Nitro-Upgrades kommen die Meccs an einer Schräge (6) auf die obere Ebene. Hier müssen sie lediglich alle fünf Ripper-Kasernen zerstören. Dazu setzen sie vorzugsweise ihre schweren Waffen ein. Als Erstes demolieren unsere Kämpfer die Gebäude, um den feindlichen Nachschub zu unterbinden.

**TIPP 12:** Folgen Sie der Passage zum kleinen Dorf (7), wo Sie den Großvater vorfinden. Auf dem Weg dorthin müssen Sie sich zum Glück nur weniger Feinde erwehren.

### Dick-Whittington-Gefängnis

**TIPP 13:** Jetten Sie Richtung Westen, wo Sie beim Munitionsdepot (1) warten können, bis das Sonak vorbeikommt. Mit schweren Waffen und Granaten erledigen Sie das Vieh aus möglichst großer Entfernung und befreien Ihren Kollegen.

**TIPP 14:** Zu dritt wählen die Mecc-Söldner den östlichen Weg (2), um sich zum Munitionsshop vorzukämpfen, wo sie einen Haufen Ripper platt machen. Danach kehren die Jungs zu Borjoyzee zurück.

**TIPP 15:** Über die Rampe oberhalb des Munitionsladens gelangen Sie zu einem Vorsprung, von dem aus Sie die erste Baracke (3) per Raketenwerfer dem Erdboden gleichmachen können. Nun suchen Sie sich einen Weg (4) auf den hohen Berg links des Vorsprungs. Mit Hilfe des Jetpacks können Sie ihn Stück für Stück erklimmen.

**TIPP 16:** Von der Spitze des Berges (5) ist es ein Leichtes, die beiden anderen Baracken mit dem Raketenwerfer hochzujagen. Die verbleibenden Wachen erledigen Sie dann einfach mittels Ihrer Sniper-Gun.

**TIPP 17:** Diesmal müssen Sie drei Sonak-Patrouillen hintereinander beseitigen. Wiederum schalten Sie zunächst – aus großer Entfernung – jeweils das Vieh selbst aus, erst danach den Begleitschutz. Nutzen Sie wie gewohnt das Munitionslager, um neue Kraft zu tanken.

**TIPP 18:** Die Meccs überqueren die Brücke und widmen sich aus der Ferne dem gehörnten Reaper (6). Dann säubern sie den Talkessel komplett von Gegnern, wobei sie das Munitionslager (7) für Nachschub heranziehen.

**TIPP 19:** Über die Schräge gelangen Sie nach oben, wobei Sie immer wieder innehalten und die Felsvorsprünge links und rechts sorgfältig nach versteckten Scharfschützen absuchen. Die drei Ballisten demolieren Sie dann mit schwerem Gerät vom Eingang des Tals (8) aus.

**TIPP 20:** Die drei Wachen beim Aufzug (9) neutralisieren Sie aus sicherer Entfernung per Raketenwerfer. Nun können Sie unbeschadet den Aufzug nehmen.

**TIPP 21:** Bevor die Meccs sich die Pop-Up-Bombe aus dem Laden (10) besorgen, sollten sie zuerst vom Startplateau so viele Wachen wie möglich erledigen. Das Gleiche gilt für die gefährlichen Verms, die überall lauern.

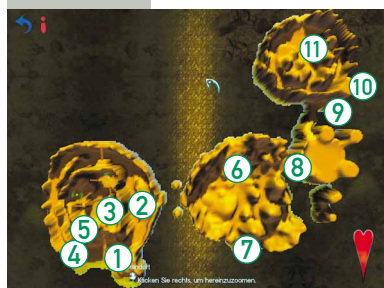
**TIPP 22:** Laden Sie sich nun die Bombe auf den Rücken, und rutschen Sie in die Schlucht hinab. Dort tasten Sie sich langsam vor und machen die Ripper sowie das riesige Geschütz vor dem Gefängnis (11) fertig. Nun setzen Sie die Bombe direkt vor der Tür des Knasts ab und suchen dann schnellstmöglich das Weite.

**TIPP 23:** Laufen Sie den Strand entlang, und demolieren Sie die Baracken (1) mit der neuen Millennium aus der Distanz. Versorgen Sie sich im Waffenshop, und bekämpfen Sie die nächste Gegner-Ansammlung (2). Kehren Sie immer wieder zum Shop zurück, um sich erneut auszurüsten.

**TIPP 24:** Zu guter Letzt locken die Meccs die beiden bösen Reaper (3) einzeln mit einigen gezielten Schüssen des Scharfschützen-Gewehrs hervor. Dann ziehen sie sich ein Stück zurück und vernichten die Reaper mit vereinten

Kräften. Mit der Bombe aus dem Waffenladen vor dem Portal jagen sie danach das Tor in die Luft.

**TIPP 25:** Nähern Sie sich vorsichtig Kabutos riesigem Nachwuchs (4), und beharken Sie mit dem Raketenwerfer dessen kleine verwundbare Stelle am Bauch. Konzentrieren Sie Ihr Feuer zunächst auf ein einzelnes der Monster, bevor Sie das zweite ins Visier nehmen.



Die nervigen **Sonak-Patrouillen** bewegen sich immer stur rund um die linke Insel.

Die **KASERNE**  
der Reaper-  
Wächter

Aus **DISTANZ**  
kämpfen

Die **SONAK**-  
Patrouillen



**Tipp 17:** Die drei nervigen Sonak-Patrouillen machen Sie am besten und schnellsten mit Ihrem schwersten Gerät platt.

Die **HOLZ-**  
**KLOTZ-**  
**WERFER**

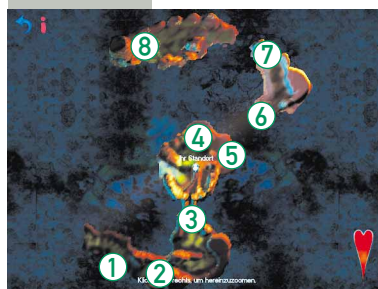
Achtung:  
**SCHARF-**  
**SCHÜTZEN!**

Dick-  
Whittington-  
**AUFZUG**

Dick-  
Whittington-  
**GEFÄNGNIS**

Die **BOMBE**  
platzieren

**FOLTERPLATZ**



Zum Glück haben **Kabutos** riesige Babys (4) eine gut sichtbare verwundbare Stelle am Bauch.

So besiegen  
Sie die **REAPER**  
Die **BABYS!**



**Tipp 25:** Bei Kabutos Nachwuchs müssen Sie darauf achten, genau dessen verwundbare Stelle am Bauch zu treffen.





**Gordon & Bennetts  
DILEMMA****Vorsicht:  
RAKETEN-  
Stellungen**

**TIPP 26:** Im Waffenshop (5) besorgen sich die Meccs das Jetpack-Upgrade. Damit erreichen sie die nächste Insel (6). Etwas nordwestlich der Startposition verwüsten sie eine Ripper-Siedlung. Bevor die Meccs am Ende der Insel (7) zur nächsten übersetzen, kümmern sie sich mit blauen Bohnen um die SAM-Stellungen in Sichtweite.

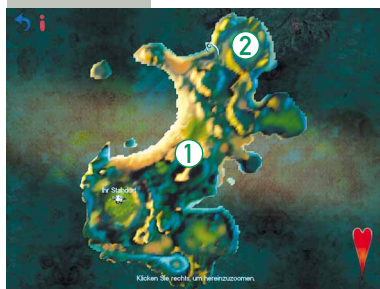
**TIPP 27:** Auf dem nächsten Eiland stehen eine Menge Flugabwehrtürme. Diese sollten Sie zuerst nacheinander einstampfen. Danach können Sie sich der patrouillierenden Wachen annehmen. Zuletzt fliegen Sie mithilfe des Jetpacks zum Tor des großen Turmes (8).

**Mecc Story 5: Der Kampf****Der  
CHARCHER**

**TIPP 28:** Töten Sie zuerst die Ripper. Danach warten Sie, bis der Charcher auf Sie zurennt und das Maul aufreißt.

Dann werfen Sie ihm eine Granate in den Schlund und feuern eine möglichst schwere Waffe hinterher. Nach drei bis vier Treffern sollte das Vieh Geschichte sein.

**TIPP 29:** Im Dorf (1) finden die Meccs einige Smarties, die den Grundstein für die Siedlung legen sollen und zum Drop-Point gebracht werden müssen. Außerdem besorgen die Söldner ausreichend Nahrung von der örtlichen Vimp-



Errichten und verteidigen Sie eine **Basis**, um am die kostbare Pop-Up-Bombe zu kommen.

**So bauen Sie  
die BASIS**

Herde, die regelmäßig am Dorf vorbeikommt.

**TIPP 30:** Bauen Sie zuerst den Workshop, danach den Laden für die Ausrüstung und zuletzt das Kommunikationscenter. Mit tragbaren Geschütztürmen aus dem Laden sichern Sie zu Beginn die Verteidigung der Basis. Danach können Sie sich daranmachen, Mauern hochzuziehen und die Gebäude upzugraden.

**Die Zerstörung  
der  
FEINDBASIS**

**TIPP 31:** Falls Borjoyzee gekidnappt wird, verfolgen Sie seinen Entführer unerbittlich. Keine Angst, den Smartie können Sie auch mit den stärksten Waffen nicht verletzen. Sobald Sie den Pub zum Partyhouse upgegradet haben, können Sie sich im Laden eine Pop-Up-Bombe holen und unter dem großen Bogen der Feindbasis (2) ablegen.

**Delphis Story 1: Yan, der Samurai-Smartie****Die  
BEFREIUNG**

**TIPP 32:** Nehmen Sie den Durchgang hinter dem roten Licht, und folgen Sie der Passage. Im Gefecht sollten Sie besonders auf den starken Nahkampf-Angriff der zierlichen Delphi setzen. Schließlich befreien Sie den Smartie (1) und bringen ihn zurück zum Meister.

**TIPP 33:** Delphi durchschreitet den zweiten Torbogen. Die



Um magische Fähigkeiten zu erlangen, muss Delphi eine Reihe von **Prüfungen** bestehen.

Reaper bekämpft sie am besten mit dem Schwert. Wenn nötig, zieht sie sich zwecks Heilung in tiefes Wasser zurück. Oberhalb des Hangs zerstört unsere Freundin die Kaserne, bevor sie bei dem Smartie vor dem Gebäude (2) den Blasenzauber murmelt.

**TIPP 34:** Mit der neuen Turbo-Fähigkeit kommen Sie zum dritten Tor (3) und besuchen den Shop (4). Die bösen Rea-



Zu **TIPP 33:** Im tiefen Wasser kann Delphi ihre Wunden heilen.

**Die Macht des  
TURBOS!**

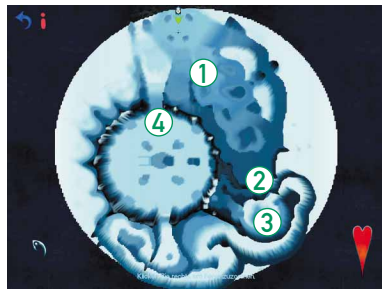
per besiegen Sie, indem Sie per Turbo auf sie zusprinten und dann mit dem Schwert kräftig zuschlagen. Aus der Ferne pulverisieren Sie noch die Kaserne auf dem Berg (5) und treffen dann Ihren Mentor.

**Yans Friedens-  
MANTRA**

**TIPP 35:** Auf dem Rückweg trifft die schöne Delphi auf zwei weitere böse Reaper, die sie nach bewährtem Muster erledigt. Beim Haus (6) muss die Dame alle Seareaper erledigen. Diese schwächt sie aus der Ferne mit Zaubern und greift dann per Schwert an.

**Delphis Story 2: Der verlorene Reaper-Ski****Armee-  
Kasernen-  
GEMETZEL**

**TIPP 36:** Bauen Sie Ihre Basis auf. Das Prinzip kennen Sie schon von den Mecc-Missionen. Der einzige Unterschied ist, dass Sie Vimp-Seelen statt Vimp-Fleisch sammeln müssen. Vimps und Smarties finden Sie rund um das



Erst nachdem Delphi eine Basis errichtet hat, kann sie zum **Reaperski** vordringen.

Dorf (1). Wenn Sie das Party-Haus errichtet haben, können Sie sich im Spell-Shop den Tornado-Spruch beschaffen. Mit diesem Zauber ist die Feindbasis (2) schnell dem Erdboden gleichgemacht.

**TIPP 37:** Delphi folgt dem Gang hinter der zerstörten Basis. Dabei rückt sie immer nur stückweise vor und setzt zunächst die Geschütze außer Gefecht. Dann folgen die

### Der REAPERSKI!

### Die Reaperski-FLUCHT!

Jetpack-Reaper, am besten mit dem Zielsuchbogen. Bevor sie sich in das Tal hinabbegibt, jagt unsere Heldin die Kaserne hoch. Nachdem alle Gegner ausgeschaltet sind, kann sie schließlich zum Reaperski (3) vordringen.

**TIPP 38:** Folgen Sie der Schlucht. Vor der ersten Eiswand finden Sie den Turbo-Bonus, mit dem Sie die Wand durchbrechen. Genauso verfahren Sie bei der nächsten. Im großen Talkessel befindet sich links eine weitere Eis-



Durch die **Turbofunktion** kann Delphi entfernte Ziele schnell erreichen.

### WARM-UP

wand (4). Brechen Sie durch diese einfach hindurch, indem Sie mit Vollgas die Schanze hochjagen und auf etwa halber Höhe der Strecke den Turbo aktivieren.

**TIPP 39:** Delphi befreit die Insel von den Wachen. Dabei rückt sie langsam vor, erledigt Geschütze und Scharfschützen aus sicherer Entfernung und nutzt die Wafenshops. Bei Bedarf zieht sie sich außerdem für eine Regenerationspause ins Wasser zurück.

### Delphis Story 3: Die Reaperski-Rennen

**TIPP 40:** Konzentrieren Sie sich bei den folgenden Rennen darauf, die Tore zu erwischen. Für einen erfolgreichen Durchlauf dürfen Sie davon nur drei verfehlen – riskieren Sie nicht, ein Tor zu verpassen, nur um ein Item einzusammeln. Mithilfe der Raketen können Sie Gegner kurzzeitig ausknocken; die gleiche Wirkung hat ein beherzter Rammstoß mit der Turbo-Funktion.

### Delphis Story 4: Die Reaper-Flotte

**TIPP 41:** Delphi baut eine weitere Basis auf. Die dafür nötigen Smarties und Vimps findet sie nordöstlich des Bauplatzes auf einer Ebene (1). Zum Schutz der Bastion er-

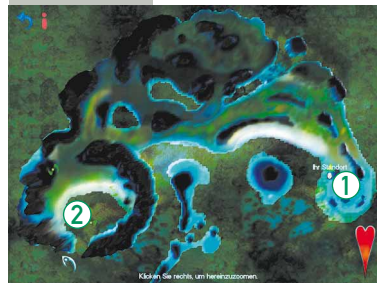
### SAPPHOS Flotte



Zu **Tipp 40:** Achten Sie darauf, bei den Rennen höchstens drei der Tore zu verfehlen; eins mehr, und Sie haben verloren.

richtet die blauhäutige Wasserlady so schnell wie möglich Schutzschilde und automatische Verteidigungssysteme.

**TIPP 42:** Sobald der Tornado-Spruch zur Verfügung steht, gehen Sie ins Party House und beauftragen einen Smartie mit dem Bau eines Mini-Shops. Mit dem Smartie im Schleptau eilen Sie danach zur feindlichen Basis (2) und legen sie in Schutt und Asche. Dann bauen Sie den Mini-Shop, holen sich einen neuen Tornado-Spruch und versenken so nach und nach die drei Schiffe Sapphos.



Mit Hilfe der Basis und dem Tornadospruch zerstört Delphi die gegnerische **Flotte**.

### Königin Sappho

### Mini-SHOP für den Nachschub

### Sapphos PALAST

**TIPP 43:** Im letzten Rennen müssen Sie das Ziel als Erster durchfahren. Sammeln Sie besonders während leichter Passagen, wie der lang gezogenen Strecke an der Küste, Pickups ein, um einen Vorteil zu erlangen.

**TIPP 44:** Diese Mission läuft genauso ab wie alle anderen Einsätze mit Basis: Sie errichten Ihre Stellung, besorgen sich sobald als möglich den Tornado-Spruch und zerstören die gegnerische Anlage (1). Eine Vimp-Herde begeg-

net Ihnen nördlich der Basis (2); Smarties sind auf dem großen Berg mit dem kleinen Turm (3) und der Siedlung nördlich der Startposition (4) zu finden.

**TIPP 45:** Delphi folgt zunächst der Schlucht und durchschreitet dann das Kraftfeld. Am Boden des Vulkans trifft sie schließlich ihre böse Mutter zum finalen Kampf.

**TIPP 46:** Sappho schwebt ständig zwischen einigen



Im **Vulkankrater** kommt es zum Endkampf mit Delphis Mutter, der bösen Sappho.

### VULKAN-Treffen

Orten hin und her. Sobald Ihre Gegnerin aber an einer der Stellen zum Stillstand kommt, stürmen Sie mit der Turbo-Fähigkeit hin und attackieren die Opponentin schnell mit dem Schwert. Wenn die Königin weiterfliegt, kehren Sie zwecks Heilung ins sichere Wasser zurück. Dorthin müssen Sie sich auch sofort flüchten, falls Sie Feuer fangen sollten.





Zu **Tipp 44**: Mit einem einzelnen Tornospruch können Sie die gegnerische Basis problemlos in die Luft jagen.

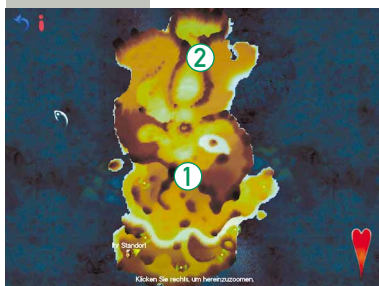
### Kabuto Story 1: Geburt eines Giganten

Angriff der  
**BÖSEN**  
Smarties

**TIPP 47**: Laufen Sie die Smartie-Siedlungen in östlicher Richtung ab, und verspeisen Sie drei der Einwohner. Sollte sich einer der Feiglinge in einem Haus verstecken, können Sie es mit ein paar Schlägen einreißen. Sobald Sie zum ersten Mal gewachsen sind, machen Sie sich auf nach Westen, um dort die hölzerne Barriere (1) zu zerbröseln.



**Tipp 47**: Wenn sich ein Smartie versteckt, können Sie einfach das entsprechende Haus zertrümmern und den Kleinen verspeisen.



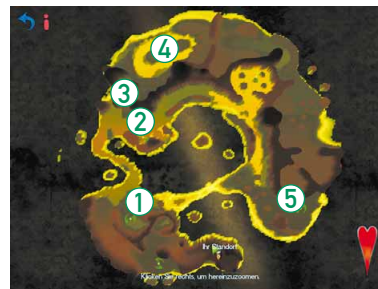
Kabuto muss harmlose Smarties verspeisen, um zu seiner vollen Größe heranzuwachsen.

**TIPP 48**: Auch in diesem Abschnitt müssen Sie einmal wachsen. Dann können Sie die Steinmauer (2) durchbrechen. Verspeisen Sie also wieder einige Smarties, und nähern Sie sich dann der Mauer. Machen Sie hier als Erstes die Türme unbrauchbar, dann die Baracken. Falls die Gesundheit des Kolosses zu sehr dabei leidet, ziehen Sie das Monster zurück und lassen ihn die Verfolger fressen. Schließlich können Sie das Tor in Stücke hauen.

### Kabuto Story 2: Auf die alten Tage...

Der  
**SCHLUCHT**  
folgen

**TIPP 49**: Erneut müssen Sie Kabuto wachsen lassen. Sammeln Sie genügend der bösen Smarties. Dazu folgen Sie zunächst der Schlucht. Wenden Sie sich dann beim Wasser (1) nach rechts, um die dortigen Gnome zu erwischen. Die große Basis (2) und das Tor dahinter (3) gehen Sie erst nach der letzten Wachstumsphase an.

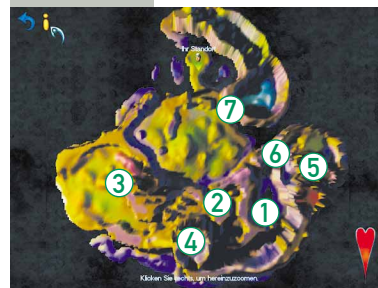


Nachdem er durch Smartie-Futtern ausgewachsen ist, kann Kabuto **Nachkommen** zur Welt bringen.

**Nachkommen**  
gegen  
**WACHEN**

selbst die Gebäude aufs Korn, während seine Babys sich die Wächter vorknöpfen. Schließlich erreicht er das Tor (2), bricht hindurch und nimmt das Portal dahinter.

### Kabuto Story 3: Randle (Teil 1)



Das **Kristalltor** im Norden (7) lässt sich nur mit dem bei (5) gefundenen Brennglas zerstören.

**TIPP 50**: Kabuto schnappt sich zuerst die beiden Smarties (1), schaltet die Geschütze beim Tor aus und legt zwei Eier. Den Nachkommen wird so lange befohlen, Vimps zu fressen, bis sie »ausgewachsen« sind. Gemeinsam geht es dann durch das Tor.

**TIPP 51**: Mit Hilfe seiner Nachkommen schaltet Kabuto die Wachen der folgenden Passage aus. Dabei nimmt er

**TIPP 52**: Nähern Sie sich dem Tal, und schalten Sie der Reihe nach Gebäude, Geschütze und zuletzt die Wache aus. Falls Sie dabei Nachwuchs zur Hilfe rufen wollen: Im Dorf (1) sind einige Smarties. Den geheimen Durchgang, der sich leicht einreißen lässt, finden Sie dann am Ende der nächsten Schlucht (2).



Tipp 53: Kabuto schleudert den Vulkanstein auf die Verbindungsstrebe der Basis.



Tipp 57: Mit dem Brennglas zerstören Sie das Kristalltor.

### Kabuto-VULKAN

**TIPP 53:** Kabuto stampft durch die Schluchten in Richtung Vulkan (3). Auf der Ebene davor räumt er zunächst einmal auf. Dann erklimmt der Koloss den Vulkan, haut dagegen und nimmt den Gesteinsbrocken mit. Diesen trägt er zur Kaserne (4) und schleudert ihn dann auf die Strebeverbindung in der Mitte der Basis.

### WEG freibrennen

**TIPP 54:** Folgen Sie dem Grat hinter der zerbröselten Kaserne, bis Sie ein weiteres Gebäude erreichen. Stampfen Sie es in Grund und Boden, steigen Sie dahinter hinab, und zerstören Sie den Kristall (5). Sammeln Sie die Scherbe auf, zerstören Sie das Tor (6), und postieren Sie sich mit der Scherbe vor dem Kristalltor (7). Nun aktivieren Sie »Brennen« und zerstören es damit.

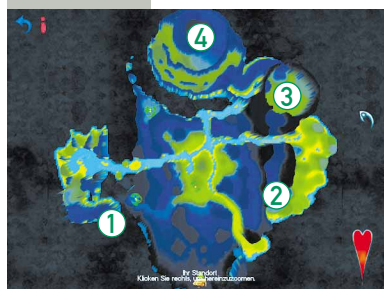
### PORTAL 1

**TIPP 55:** Hinter dem Tor kämpfen Sie sich die Schlucht entlang. Dabei müssen Sie noch durch zwei weitere Tore, bevor Sie schließlich das Portal nehmen können.

### Kabuto Story 4: Randale (Teil 2)

### Die LUPE II

**TIPP 56:** Kabuto sorgt zunächst einmal in dem großen Tal für Ordnung, bevor er der westlichen Schlucht folgt. Am oberen Ende widmet er sich



Ein weiteres Mal muss Kabuto ein Brennglas aufspüren, um ein zweites Tor zu zerstören.

wieder der Kaserne, dahinter wartet der Kristall (1). Wie üblich schlägt er diesen in Stücke und macht sich mit der Scherbe durch die östliche Schlucht auf den Weg.

**TIPP 57:** Jenseits der Schlucht wartet eine weitere Ebene mit Gegnern. Zunächst sind die bösen Reaper dran, dann die Gebäude. Schließlich kann Kabuto den Hang hochsteigen und mit dem Brennglas

das Kristalltor (2) nach bewährter Art aufknacken.

### REAPER-Basis

**TIPP 58:** Mit Hilfe Ihrer Nachkommen stürmen Sie zur großen Basis (3). Dort müssen zunächst die beiden bösen Reaper dran glauben, dann Geschütze und Gebäude. Unterdessen kümmern sich Ihre Nachkommen um die anderen Angreifer. Nach Ihrem Sieg öffnen Sie das Tor.

### PORTAL II

**TIPP 59:** Kabuto folgt dem Gang, öffnet weitere Portale und kämpft sich dann den Berg hinauf. Schließlich erreicht er das letzte Portal (4) hoch im Norden. Brechen Sie es auf, und betreten Sie die Schlucht.

### Kabuto Story 5: Citizen Kabuto!

### Citizen KABUTO

**TIPP 60:** Folgen Sie einfach der vor Ihnen liegenden Schlucht. Am Ende zermalmen Sie die falsche Felswand,

dahinter (1) finden Sie einige leckere Smarties, mit deren Hilfe Sie – auf Wunsch – Nachwuchs erschaffen können. Danach marschieren Sie durch die obere Schlucht weiter, bis Sie schließlich das Tor (2) aufbrechen.

**TIPP 61:** Kabuto kämpft sich nach bewährtem Muster durch eine weitere Schlucht. Am Ende der Strecke zerstört er das geschlossene Tor (3).



Es kommt zum finalen Kampf: Kabuto vs. Kabuto.

### Nein! Sieg über KABUTO

**TIPP 62:** Noch ein letztes Mal müssen Sie eine längere Strecke bis zu einem Tor (4) überwinden. Sollte Sie das langsame Vorgehen inzwischen langweilen, können Sie Ihre Gegner auch einfach überrennen. Gegen Kabuto hilft dann der Adrenalingriff auf seinen Bauch.

### Der zweite ENDKAMPF

**TIPP 63:** Als Baz müssen Sie nun den anderen Kabuto erledigen. Feuern Sie dazu auf seinen wunden Punkt am Bauch, und setzen Sie – sobald notwendig – den Health-Bonus ein. Geschafft!

GUN



Tipp 63: Zielen Sie beim Endkampf stets auf die verwundbare Stelle Kabutos.