

Retten Sie Cutter Slade

Outcast

Mit dem GameStar-Reiseführer verirren Sie sich nicht im riesigen Adelpha.

Das Action-Adventure Outcast von Infogrames ist umfangreich und fordernd. Damit Cutter Slade die Welt retten kann, führt ihn unsere Schritt-für-Schritt-Lösung sicher durch Adelpha. Die einzelnen Aufgaben können Sie in beliebiger Reihenfolge erledigen. Wenn ein Ereignis der Komplettlösung nicht eintritt, überprüfen Sie, ob Sie alle von uns beschriebenen Aufgaben erfüllt haben, die mit dem Ereignis zu tun haben könnten. Unsere Lösung konzentriert sich auf den Hauptweg und enthält nicht alle der zahlreichen Subquests.

Allgemeine Tips

Alles
FRAGEN

TIP 1: Sprechen Sie bei Dialogen mit den Eingeborenen stets alle Punkte an, damit Ihnen keine wichtigen Informationen durch die Lappen gehen.

SCHIESSEN
statt reiten

TIP 2: Ein Twôn Hà (Reittier) ist nicht unbedingt nötig, sparen Sie das Geld lieber für Waffen. Wenn Sie allerdings ohnehin viel kämpfen, haben Sie genügend Geld und sollten sich für das Reittier entscheiden.

Mineralien
SAMMELN

TIP 3: Sammeln Sie alle Mineralien ein, die Sie finden. Daraus können Sie bei den Fühlern Munition herstellen lassen (siehe Tabelle).

Munitionszutaten

Munition	Mineralien
HK-P12	1 grünes Helidium, 1 Metall
SLNT-B	3 Rammu, 2 grüne Helidium, 1 Mool
LN-DUO-500	2 rote Helidium, 1 Faé-Frucht
UZA-SH1	1 Muschel, 1 grüne Helidium, 1 Metall
HAWK-MK8	3 grüne Helidium, 2 rote Helidium
FT74-X	4 grüne Helidium, 4 rote Helidium

GEBÄUDE
durchsuchen

TIP 4: Durchsuchen Sie jedes Gebäude nach Vorräten. Bei Lagerhäusern paßt jeder Schlüssel, den Sie finden. Versuchen Sie jeden Schlüssel zu bekommen, von dem man Ihnen erzählt.

TÖPFE
zerdeppern
TAUCHEN

TIP 5: Vergessen Sie nicht, alle Töpfe zu zerschießen. Oft befinden sich Vorräte darin.

TIP 6: Tauchpartien können sich lohnen. Die Talaner verstecken in Gewässern häufig Gegenstände.

Talaner
BEFRAGEN

TIP 7: Wenn Sie mal einen Talaner nicht finden können, sollten Sie andere Talaner nach der Richtung fragen. Die Eingeborenen wissen eigentlich immer, wo sich wichtige Personen aufhalten.

TALANER
leben lassen

TIP 8: Schießen Sie niemals auf Talaner. Wenn Sie einen töten, verschlechtert sich Ihr Ruf rapide, und viele Eingeborene werden Ihnen nicht mehr helfen.

Gefechten
AUS-
WEICHEN

Kampftips

TIP 9: Sie werden nur selten gezwungen, zu kämpfen. Meist können Sie sich mittels Hologramm oder Unsichtbarkeitsfeld an den Gegnern vorbeischießen. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie jedoch so oft wie möglich den Kampf suchen.

Richtig
KÄMPFEN

TIP 10: Wenn die Gegner in einer Gruppe von einer Seite angreifen, bleiben Sie einfach stehen und weichen den Schüssen mit seitlichen Ausfallschritten aus.



Tip 10: Per Tarnfeld kommen Sie auch kampflös an den Gegnern vorbei. Aber achten Sie auf die Zeit.

ten aus. Falls die Feinde von verschiedenen Seiten attackieren, gehen Sie am besten aus der Sichtweite der seitlichen Angreifer, damit Sie sich nur noch auf diejenigen Gegner konzentrieren müssen, die Sie auch sehen können.

Unser Tip:
FLAMMEN-
WERFER

Für normale Gefechte sind die Pistole (HK-P12) und das Leuchtkegelgewehr (UZA-SH1) am geeignetsten. Die SLNT-B verwenden Sie, um größere Gruppen aus der Entfernung zu schwächen. An Engstellen nehmen Sie am besten den Granatwerfer LN-DUO-500. Das Schnellfeuerge- wehr HAWK-MK8 ist für normale Kämpfe nicht sehr geeignet, weil die Schußfolge zu langsam ist. Aber gegen Krieger in festen Stellungen wirkt es Wunder.



Tip 11: Der Granatwerfer erzeugt mächtige Explosionen.

TIP 11: Die richtige Waffe für die richtige Situation: Für normale Gefechte sind die Pistole (HK-P12) und das Leuchtkegelgewehr (UZA-SH1) am geeignetsten. Die SLNT-B verwenden Sie, um größere Gruppen aus der Entfernung zu schwächen. An Engstellen nehmen Sie am besten den Granatwerfer LN-DUO-500. Das Schnellfeuerge- wehr HAWK-MK8 ist für normale Kämpfe nicht sehr geeignet, weil die Schußfolge zu langsam ist. Aber gegen Krieger in festen Stellungen wirkt es Wunder. Unser Favorit ist der Flammenwerfer FT74-X: Ein Treffer schaltet einen Krieger aus, und die Munition ist billig herzustellen. Leider ist die Reichweite stark begrenzt. Verschonen Sie die Bauern.

Komplettlösung

Ranzaar

Mit **ZOKRYM** reden

TIP 12: Sprechen Sie mit Zokrym, um mehr über die Umgebung zu erfahren. Das kleine Lexikon im Handbuch hilft Ihnen, die verwirrenden Namen zu lernen.

JAN suchen

TIP 13: Suchen Sie Zokryms Sohn Jan. Sie erkennen den Talaner an seinem orangenen Kragen. Sprechen Sie ihn auf die vier Prüfungen an.

Die ersten **DREI** Prüfungen

TIP 14: In der Schießprüfung zerstört Cutter einfach die Gefäße. Beim Sprungtest hüpfert er über eine Schlucht und erhält das Funkgerät. Die Schwimmprüfung erfordert, daß unser Held nach Gegenständen auf dem Grund des Sees taucht; hier kann er außerdem seine Munitionsvorräte auffrischen.

Die **VIERTE** Prüfung

TIP 15: Der letzte Test ist die Anschleichen-Prüfung. Sie stellen sich dazu neben die erste Box auf das kleine



Tip 15: Hinter den Schneebarrikaden können Sie unbemerkt an Jan vorbeischleichen.

ne Quadrat. Wenn Jan bis drei gezählt hat, kriechen Sie hinter den Barrikaden zur Frucht und heben sie auf, sobald er nicht hinsieht. Sie erhalten zur Belohnung ein Fernglas.

TIP 16: Sprechen Sie Zokrym an, um ihm zu sagen, daß Sie reisefähig sind.

Ende des **TRAININGS**

Er öffnet Ihnen das Tor nach Shamazaar. Treten Sie hindurch, und das Abenteuer kann beginnen.

Shamazaar

Die **ERSTEN** Schritte

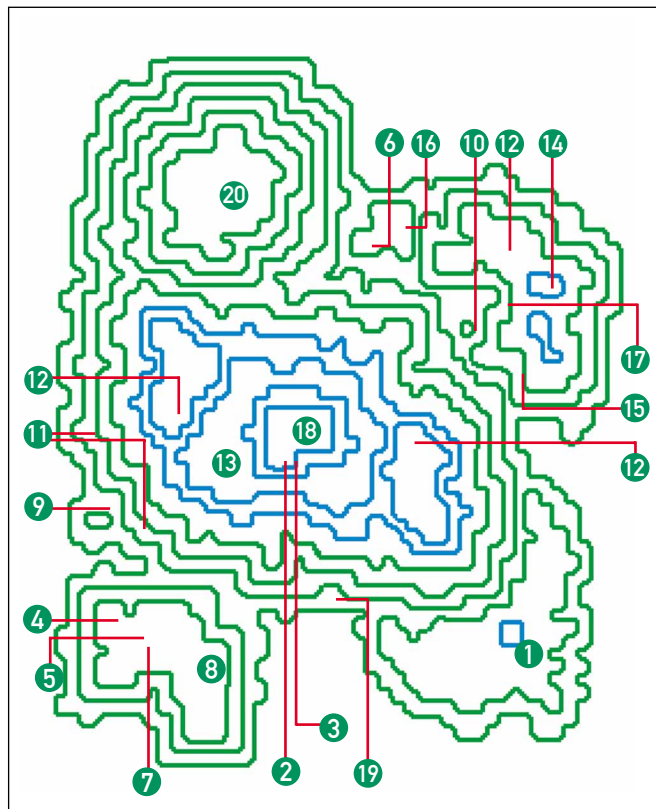
TIP 17: Sie betreten Shamazaar durch ein Daoka, das in einem See liegt. Am Ufer sitzt ein Talaner, den Sie ansprechen. Folgen Sie ihm nach Westen zum Dorf, und reden Sie dort mit Shamaz Zeb. Er erzählt, daß ein Talaner namens Naarn sich auf die Suche nach dem Mon gemacht hat und schickt Sie zu Naarns Bruder Ilott. Gehen Sie als nächstes zum Stammesführer Maar. Von ihm erfahren Sie, daß Sie ein Relikt, den Fandazma-Stein, finden müssen.

Mit **ZALINASS** reden

TIP 18: Suchen Sie Zalinass, und sprechen Sie mit ihm. Wenn Sie wollen, können Sie ein Twôn Hà kaufen. Nun geht's zu Ilott. Unterwegs treffen Sie einen Talaner, der Ihnen zuwinkt. Von ihm erfahren Sie, daß Zalinass ein Problem hat.

ILOTT heilen

TIP 19: Ilott kann Cutter nicht helfen, weil er zu erschöpft ist. Unser Held muß Shamaz Zeb suchen und ihn Ilott heilen lassen. Wenn er schon mal im Dorf ist, kann er auch gleich Zalinass helfen, der ihm aufträgt, die Gamors östlich des Dorfes zu beseitigen. Wenn der Auftrag erledigt ist, kehrt Cutter zu Ilott zurück und erfährt, daß Shamaz Mazum mehr über den Aufenthaltsort von Naarn weiß.



Shamazaar: (1) Daoka nach Ranzaar, (2) Daoka nach Okasankaar, (3) Daoka nach Talanzaar, (4) Maar, (5) Shamaz Zeb, (6) Shamaz Mazum, (7) Fühler Clath, (8) Zalinass, (9) Ilott, (10) Zeo, (11) Zähler, (12) Lagerhäuser, (13) Turm, (14) Fandazma-Stein, (15) Ka-Tempel, (16) Elueé-Tempel, (17) Gandha-Tempel, (18) Faé-Tempel, (19) Ezef, (20) Marion.

Zu **ZE0**

TIP 20: Als nächstes geht es zu Zeo, von dem Sie interessante Infos über das Fandazma bekommen. Außerdem sollen Sie Zeo den Fandazma-Stein besorgen, doch diese Aufgabe heben Sie sich für später auf.

Hilfe für **MAZUM**

TIP 21: Machen Sie sich nun auf den Weg zu Shamaz Mazum. Er möchte Ihnen zwar gern weiterhelfen, ist aber zu erschöpft. Er braucht ein Magwa, um sein Fandazma wieder aufzuladen. Das bekommen Sie bei Logar. Um Logar zu finden, sprechen Sie einfach einen Talaner an und fragen ihn nach dem Magwa. Bringen Sie es dann zu Mazum, der sich prompt erholt, und Ihnen auch gleich den Auftrag gibt,



Tip 22: Ein gezielter Schuß aufs Dynamit sprengt die Kiste auf, in der sich Mazums Tafel befindet.

eine Sankra-Steintafel zu besorgen. Außerdem erzählt er, daß Naarn zu Maar gehen wollte. **TIP 22:** Begeben Sie sich zu Maar, und sprechen Sie ihn zuerst auf Naarn, und dann auf die Tafel an. Er holt eine Kiste aus einem Haus, die Sie sprengen müssen,

Die **STEIN-TAFEL** besorgen

Vier **RELIQUIEN** finden

Zuerst den **FANDAZMA-Stein**

PRODUKTION stoppen

KA-TEMPEL aufsprengen

RELIQUIEN einsetzen

Im **FAÉ-Tempel**



Tip 28: Das Feuer um den Mon erlischt erst, wenn Sie auch die vierte Reliquie platziert haben.

Gespräch mit **MARION**

weil er den Schlüssel verloren hat. Darin befindet sich die gesuchte Tafel. Bringen Sie sie zu Shamaz Mazum, und er zeichnet Ihnen darauf ein, wie die vier Reliquien in den Tempeln angeordnet werden müssen, um an das Mon zu kommen (siehe Tip 27).

TIP 23: Machen Sie sich nun auf die Suche nach den vier Reliquien. Um herauszufinden, wo sie versteckt sind, suchen Sie einen der Zähler auf (nicht Maar). Von ihm erfahren Sie, daß die vier Steine in den vier Lagerhäusern zu finden sind. Dummerweise wurde einer aus dem Lager im Dorf entfernt und in den Faé-Tempel gebracht. Suchen Sie also zunächst die drei Lagerhäuser auf, und besorgen Sie die Reliquien.

TIP 24: Bevor Sie den Faé-Tempel stürmen, sollten Sie sich erst auf die Suche nach dem Fandazma-Stein machen. Er befindet sich in einem Turm auf der Insel des Faé-Tempels. Den Stein bringen Sie zu Zeo, der ihn als eine Fälschung entlarvt. Den echten Stein finden Sie im nördlichsten See, doch Vorsicht: Das Wasser ist voller Sankaars. Die können Sie aber leicht beseitigen, indem Sie das Dynamit im See mit einem CLAPR-T zur Detonation bringen.

TIP 25: Den Fandazma-Stein bringt unser Held zu Zeo. Danach geht's zu Maar, den Cutter überredet, endlich die Rizi-Produktion zu stoppen.

TIP 26: Reisen Sie nun zum Ka-Tempel. Die Talaner dort haben ein Problem: Der Eingang zum Tempel ist versperrt. Lassen Sie das Gebiet evakuieren, und sprengen Sie den Eingang mit Dynamit frei. Wenn Sie keins haben, springen Sie kurz in den See mit dem Gorgor, dort liegt welches. Dabei stellt sich übrigens heraus, daß der Gorgor nur eine Attrappe ist.

TIP 27: Setzen Sie die drei Reliquien in die Halterungen der entsprechenden Tempel ein: Faé-Stein in den Elueé-Tempel, Elueé-Stein in den Ka-Tempel und Ka-Stein in den Gandha-Tempel. Nun öffnet sich der Zugang zum Mon im Faé-Tempel.

TIP 28: Der Weg ist zwar frei, das Mon kann jedoch noch nicht berührt werden. Sie müssen erst den

Gandha-Stein im Faé-Tempel platzieren, damit das tödliche Feuer erlischt. Glücklicherweise kommt gerade, wenn Sie im Tempel eintreffen, Naarn durch eines der Daokas und drückt Ihnen die vierte Reliquie in die Hand. Wenn er nicht kommt, probieren Sie es zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal. Achtung: Sie müssen zuerst Iloft, Mazum und Maar auf Naarn angesprochen haben.

TIP 29: Laufen Sie etwas in der Gegend herum, bis Sie schließlich eine Funkmeldung von Marion er-

halten. Sie müssen nun nach Talanzaar. Das Daoka nördlich des Dorfes bringt Sie dorthin.

Talanzaar

TALANER ansprechen

Bei **HÄNDLERN** einkaufen



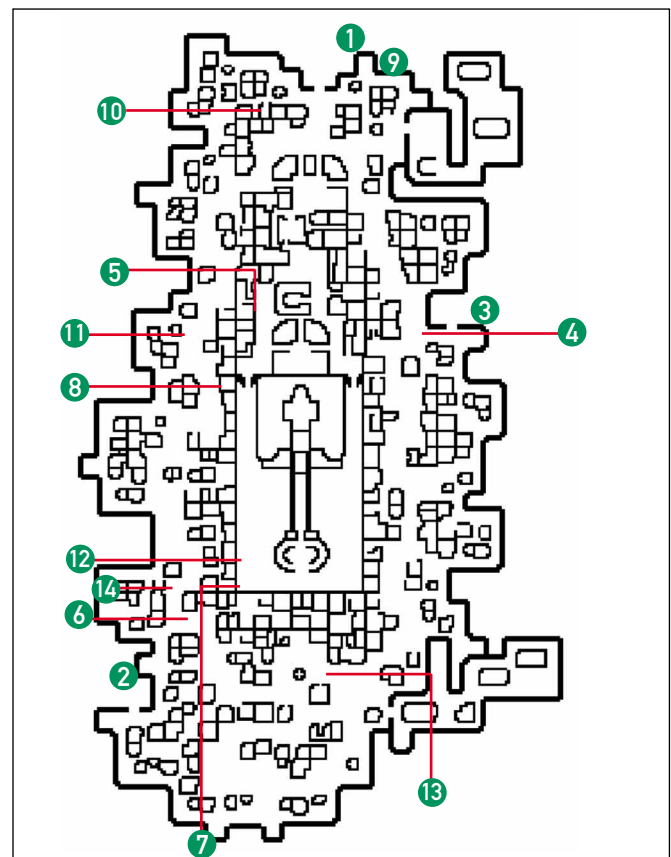
Tip 31: Der windige Händler verkauft Ihnen zu Wucherpreisen Ihre verlorenen Gegenstände zurück.

News von **MARION**

Der freundliche Eingeborene erzählt Ihnen Neuigkeiten über Ihre verschollene Kollegin Marion.

andere können Sie bei Führern herstellen lassen oder auf dem Weg finden. Als erstes sollten Sie den nützlichen Granatwerfer Typ LN-DUO 500 erwerben.

TIP 32: Nachdem Sie eine Weile umhergelaufen sind, sollte Sie ein Talaner zu sich winken.



Talanzaar: (1) Daoka nach Shamazaar, (2) Daoka nach Okasankaar, (3) Daoka nach Motazaar, (4) Stammesführer Zot, (5) Shamaz Zokrace, (6) Fühler, (7) Zelbs Bar, (8) Gefängnis, (9) Zoss, (10) Ominel, (11) Yagu, (12) Zakk, (13) Brunnen, (14) Azirad.

MARION
finden

TIP 33: Gehen Sie zu Shamaz Zokrace. Der verweist Sie zu Zelbs Bar, dort schickt man Sie zu einem Gebäude westlich des Faé-Palastes. Wenn Sie sich dem nähern, wird Marion gerade befreit.

Zum
STAMMES-
FÜHRER

TIP 34: Begeben Sie sich nun zum Stammesführer und sprechen Sie ihn auf die Steuern an. Damit er die Steuerzahlungen wie gewünscht einstellen kann, muß erst ein Streit zwischen den beiden verwandten Händlern Zoss und Heza beigelegt werden.

STREIT
schlichten

TIP 35: Besuchen Sie den Pilamhändler Zoss, und Sie erfahren, daß Heza seine Wasserpreise erhöht hat. Suchen Sie nun Heza. Leider ist er ständig unterwegs, Sie müssen also nachfragen, wo er gerade steckt. Er erzählt Ihnen von den Preiserhöhungen der Händler Ominel, Yagu und Zakk, von denen er abhängig ist. Zu allem Unglück ist auch noch der Brunnen, aus dem er sein Wasser holt, verstopft.

WASSER-
HÄNDLER
abklappern

TIP 36: Suchen Sie nun die Händler in der Reihenfolge Ominel, Yagu und Zakk auf, und fragen Sie alle drei, warum sie ihre Preise erhöht haben. Jeder Händler gibt Ihnen eine Aufgabe, damit er seine Preise senkt. Ominel will ein Oogoobar-Messer, Yagu sucht seinen Bruder Ezef in Shamazaar, und Zakk möchte sich Ihre Pistole ausleihen.

AUFGABEN
der Händler
erfüllen

TIP 37: Geben Sie Zakk die Pistole, und gehen Sie erst mal nach Shamazaar zurück, damit Ihnen nicht so viele Krieger über den Weg laufen. Reden Sie dort mit Ezef, und kehren Sie nach Talanzaar zurück. Yagu freut sich, daß es seinem Bruder besser geht, und er macht das Wasser billiger. Zakk gibt Ihnen die HK-P12 zurück und senkt ebenfalls die Preise.

Den
BRUNNEN
freisprengen

TIP 38: Gehen Sie nun zum Brunnen im Norden der Stadt. Dort treffen Sie Hezas Diener Zade. Lassen Sie ihn die Gegend evakuieren. Der Brunnen muß

mit einem gezielten Schuß aus dem LN-DUO 500 freigesprengt werden. Mit Dynamit funktioniert es nicht, da der Sprengsatz in der Mitte des Brunnens landen muß. Sie werden wahrscheinlich ein paar Versuche benötigen, ehe Sie richtig treffen.



Tip 38: So stehen Sie richtig, wenn Sie den Brunnen mit dem Granatwerfer freisprengen wollen.

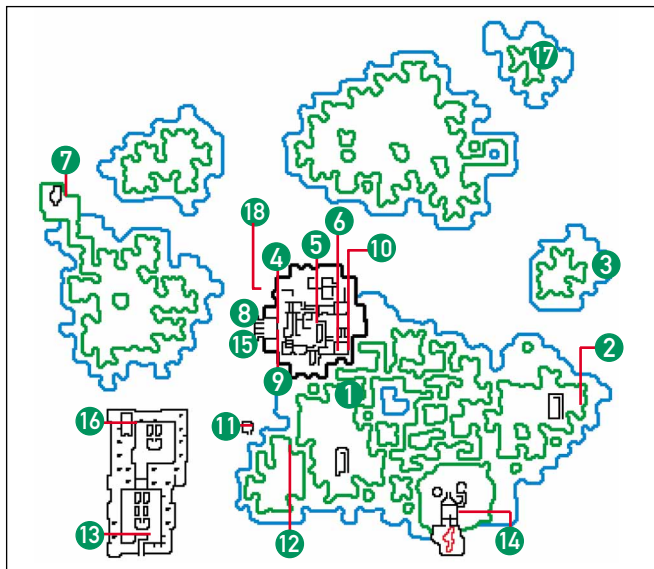
MESSER
für Ominel
finden

TIP 39: Das Oogoobar-Messer für den Händler Ominel findet Cutter in Okaar, doch um dorthin zu gelangen, muß er durch Okasankaar reisen. Es gibt zwei Wege: Das Daoka in Talanzaar bringt unseren tapferen Helden ins Zentrum von Okasankaar, wo er möglicherweise direkt in eine wartende Truppe von Wächtern teleportiert. Das Daoka in Shamazaar teleportiert Cutter in ein abgelegenes Ende Okasankaars, weshalb er dann erst mal einen Fußmarsch vor sich hat. Wir empfehlen trotzdem den letzteren Weg.

Okasankaar

CYANA
befreien

TIP 40: Als erstes müssen Sie die Krieger im Dorf Cyana vertreiben. Sprechen Sie danach mit Shamaz Kaleb, um Informationen über das Mon dieser Region zu erhalten. Es liegt auf der Gorgor-Insel, auf die sich nur ein Talaner traut: Oru.



Okasankaar: (1) Daoka nach Talanzaar, (2) Daoka nach Shamazaar, (3) Daoka nach Okaar, (4) Zernar, (5) Shamaz Kaleb, (6) Fühler, (7) Oru, (8) Sadar, (9) Zele, (10) Zafar, (11) versunkener Tempel, (12) Egar, (13) Martigar, (14) Darosham, (15) Zidar, (16) Schlüssel, (17) Mon, (18) Leuchtturm.

SADAR
helfen

TIP 41: Bitten Sie Sadar, Sie zu Orus Insel zu bringen. Er hilft Ihnen gern, muß aber vorher sein Boot

reparieren. Dazu benötigt er einen Zlingtog-Pollen. Also müssen Sie zuerst einen der Zlingtogs töten, die im seichten Wasser leben. Lassen sich nicht auf ein langes Gefecht ein: Ein Granatwerfer-Schuß ins Wasser neben dem Biest muß genügen.



Tip 41: Wenn Sie den Zlingtog (am besten mit dem Granatwerfer) töten, erhalten Sie den Pollen für Sadar.

ORUS Sachen
besorgen

TIP 42: Nun bringt Sadar Sie zu Orus Insel. Gehen Sie zu seinem Haus, wo Sie erfahren, daß Oru seine Waffe samt Munition benötigt.

Informa-
tionen zur
MUNITION

TIP 43: Fahren Sie zurück auf das Festland, und sprechen Sie mit Zele. Sie erfahren von ihm, daß Sie für die Munition fünf Booyats und fünf Daguerach benötigen. Mehr über Booyats weiß Zafar, Daguerach wachsen nördlich von Orus Insel.

Orus WAFFE
finden

TIP 44: Lassen sie sich nun von Kaleb verraten, wo die Waffe ist: im versunkenen Tempel. Sie brauchen jedoch eine zweite Person, um das Gebäude zu öffnen.



Tip 44: Mit Egars Hilfe öffnen Sie den versunkenen Tempel, indem Sie beide Knöpfe drücken.

Gehen Sie zum Tempel, dort finden Sie den freundlichen Fischer Egar am Ufer. Bitten Sie ihn um Hilfe. Dann folgen Sie ihm zu den beiden Knöpfen. Wenn er »drei« sagt, drücken Sie den rechten Knopf. Nun können Sie nach Orus Waffe tauchen.

Vorsicht KRIEGER

TIP 45: Wenn Cutter die Waffe gefunden hat, erscheinen Krieger am Ufer. Schwimmen Sie mit Ihrem Helden an Land, ohne sich sehen zu lassen. Ein kleiner Fels im Wasser dient als Sichtschutz.

Alle BOOYATS finden

TIP 46: Reden Sie mit Zafar über Booyats: Eins können Sie bei ihm kaufen, drei finden Sie im Darosham und das fünfte hat Martigar, der Gefangene auf der Zorkatraz-Insel. Sparen Sie sich das Geld für Zafars Information, wir verraten sie Ihnen kostenlos: Um am Feuer vorbeizukommen, müssen Sie die Felder auf der Steintafel dort in der richtigen Reihenfolge treffen: Faé, Elueé, Gandha, Ka.

Zum DAROSHAM

TIP 47: Gehen Sie nun zum Darosham. Wie Sie mit dem Feuer fertig werden, steht im vorigen Tip. Betreten Sie das Gebäude, und springen Sie über die Lava. Sammeln Sie die drei Booyats ein, und laufen Sie wieder zurück zum Ausgang.

Nach ZORKATRAZ

TIP 48: Reden Sie mit Zidar. Er bringt Sie für Geld nach Zorkatraz, doch Sie müssen seinem Boot hinterherschwimmen. Entfernen Sie sich nicht zu weit, da Sie sonst von einem Sanegtar erwischt werden. Auf Zidars Kommando tauchen Sie und schwimmen unter das Boot. Innerhalb des Schutzrings von Zorkatraz können Sie wieder atmen.

MORTIGAR befreien

TIP 49: Tauchen Sie ins Innere der Insel, und gehen Sie an Land. Sie zerschießen einige Kisten und springen zur anderen Seite, klettern über die Wand und holen den Schlüssel zur Zelle aus dem Raum. Befreien Sie nun Mortigar, und nehmen Sie seinen Booyat an sich. Rufen Sie Zidar mit dem Horn. Nun geht's per Boot wieder zurück.

DAGUER- ACHS finden

TIP 50: Lassen Sie sich von Sadar auf Orus Insel bringen. Gehen Sie von dort aus über die Brücke aus Seerosen. Sie kommen zu einer Insel, auf der Sie Daguerachs sammeln können. Damit haben Sie alles für Oru.

Kampf gegen den GORGOR

TIP 51: Nun geht's zur Insel des Gorgors. Heben Sie Orus Waffe auf, und bekämpfen Sie den Gorgor. Lassen Sie ihn auf keinen Fall nahe herankommen. Hal-



Tip 51: So sollten Sie es besser nicht machen: Der Gorgor ist bereits viel zu nah herangekommen.

ten Sie das Biest auf, und bearbeiten Sie es mit der LN-DUO 500 oder der HAWK-MK8.

TIP 52: Stellen Sie sich neben den toten Gorgor, damit Sie seinen Geruch annehmen. Weil die Sanegtar vor Ihrem neuen Gorgor-Parfüm Angst

haben, können Sie unbeschadet zur Insel im Nordosten schwimmen und das Mon aufammeln.

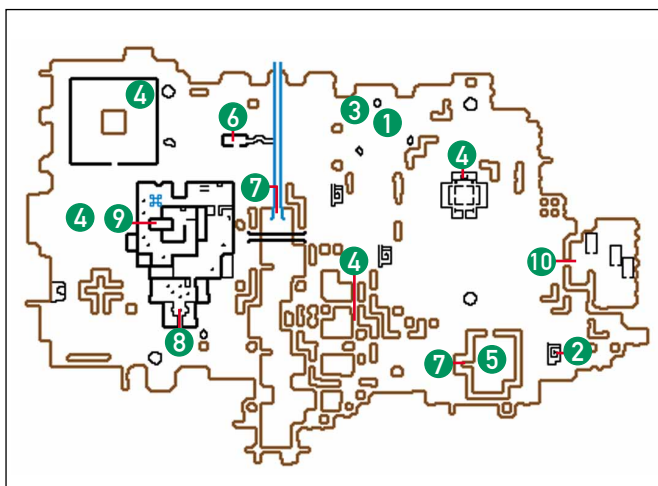
Mit ZERNAR reden **TIP 53:** Reden Sie mit Zernar, den Sie bitten, die Sankaarlieferungen einzustellen. Zernar möchte von Ihnen, daß Sie vorher den Leuchtturm reparieren. Er steigen Sie das Bauwerk, und nehmen Sie den defekten Kristall mit. Laufen Sie nun eine Weile in der Gegend herum, bis sich Marion wieder meldet.

MARION befreien **TIP 54:** Betreten Sie das Daoka nach Shamazaar und plazieren Sie dort ein F-LINK. Laufen Sie nun nach Norden an der Barriere vorbei. Erklettern Sie den nördlichen Turm, und drücken Sie den Schalter, um im anderen Turm eine Tür zu öffnen. Gehen Sie nun auf den südlichen Turm, und Marion ist wieder frei. Danach geht's per F-LINK und Daoka nach Okasankaar, wo Sie das Daoka nach Okaar nehmen.

Okaar

HOTI sammeln **TIP 55:** Lassen Sie Cutter die roten Früchte (Hoti) sammeln. Für die bekommt unser Held bei einem Händler in Talanzaar eine Menge Zorkins.

SHAMAZ befreien **TIP 56:** Kyuran berichtet von einem Shamaz. Gehen Sie nach Südosten, und Sie werden ihn finden, allerdings liegt er gerade auf einem Opferaltar. Erledigen Sie die Oogoobar. Das Messer des Schamanen benötigen Sie für den Händler Ominel in Talanzaar.



Okaar: (1) Daoka nach Okasankaar, (2) Shamaz Zave, (3) Kyuran, (4) Pfeifen, (5) Orgel, (6) Steinkugel, (7) Schlüssel, (8) Trainingslager, (9) Mon, (10) Kaserne.

Zurück zu
KYURAN

Die ersten
drei **PFEIFEN**

Auf
VENTILOPEN
schießen

Die vierte
PFEIFE

TIP 57: Shamaz Zave gibt Ihnen eine Karte, die Sie umgehend Kyuran zeigen. Der markiert darauf für Sie die Positionen von vier Pfeifen.

TIP 58: Die Pfeife im Osten erhalten Sie, indem Sie in die Arena klettern. Dort befinden sich Gamor – stellen Sie sich auf die Mauer der Arena. An die Pfeife in der Mitte kommen Sie am einfachsten von Norden, wo die Fallen weniger gefährlich sind. Überqueren Sie die Brücke, aber geben Sie vorher noch einen Schuß auf die Ventilopen ab, damit sie nicht angreifen. Die westliche Pfeife müssen Sie ein wenig suchen. Am besten, Sie folgen dem Klang.

TIP 59: Gehen Sie nun nach Nordwesten in das Gehege des Achondar. Bekämpfen Sie ihn mit dem Schnellfeuer-

gewehr. Dann nehmen Sie die Pfeife und steigen auf alle vier Schalter, damit das Tor aufgeht.

TIP 60: Nun geht's zur Steinkugel. Die wird von zwei Pendeln festgehalten. Versetzen Sie die Pendel mit gezielten Schüssen in Bewegung. Wenn der Schwung groß genug ist, fängt die Kugel an zu rollen. Wenn sie angehalten hat, folgen Sie ihr und holen sich einen der beiden Schlüssel zum Mon.

TIP 61: Springen Sie ins Wasser, und klettern Sie über die Treppe wieder ans Ufer. Gehen Sie dann zur Orgel ins Oogoobar-Dorf. Ordnen Sie die vier Pfeifen wie auf der Karte verzeichnet



Tip 59: Erledigen Sie den gefährlichen Achondar, um die vierte Pfeife zu erhalten.

STEINKUGEL
bewegen



Tip 60: Die kleinen Kugeln müssen gleichphasig schwingen, damit die große losrollt.

Die **ORGEL**

Den **MON**
finden

**FUNK-
SPRUCH** von
Marion

Zum
DAROSHAM

an. Die Orgel spielt eine kleine Melodie und spuckt dann den zweiten Schlüssel aus.

TIP 62: In der Mitte des Trainingslagers befindet sich der Raum mit dem Mon. Die Tür öffnet sich, wenn Cutter die beiden Schlüssel in die dafür vorgesehenen Steine steckt. Der dritte Mon gehört nun ihm.

TIP 63: Laufen Sie herum, bis Marions Funkspruch kommt. Gehen Sie also durch das Daoka nach Okasankaar und Richtung Darosham. Sie sollten vollständig geheilt sein und genügend Medikits dabei haben.

TIP 64: Beim Darosham werden Sie von einer Gruppe Krieger umstellt, die erst aus dem Weg müssen, ehe Sie Kroax angreifen können. Wenn auch er schließlich besiegt ist, befreien Sie Jan.

**Zurück nach
TALANZAAR**

TIP 65: Begeben Sie sich nun nach Talanzaar, und suchen Sie Ominel auf, dem Sie sein Messer geben (siehe Tip 36). Besuchen Sie Heza, der nun seinen Preis senken kann. Wenn Sie Zoss davon erzählen, wird er wieder Pilam verkaufen. Das sollte Zot erfahren, der dann die Steuerzahlungen einstellen läßt. Nehmen Sie das Daoka nach Motazaar.

Motazaar**Mit ASHKAR
reden**

TIP 66: In Motazaar winkt Ihnen ein Talaner zu, der Sie ins Dorf zu Ashkar schickt. Er beauftragt Sie, die Hinrichtung Shamaz Kebs zu verzögern und in der Nordmine wegen des Helidiums für die Leuchtturm-Reparatur in Okasankaar (siehe Tip 53) nachzufragen.



Tip 67: Diese Maschine hat die Brücke kontrolliert.

TIP 67: Bei der Nordmine sprechen Sie Zine an. Er benötigt zwei Faenea. Die finden Sie auf den Kakteen beim Lavafluß im Norden. Dort sprengen Sie auch gleich die Maschine, die die Brücke bedient, was die

**ZINE und
KEB helfen**

Hinrichtung Kebs verzögert. Bringen Sie nun die Faenea zu Zine. Er verspricht, einen Stein, der vielleicht Helidium enthält, zum Felszerkleinerer zu bringen. Er erwähnt auch, daß Sie das Helidium nach Talanzaar zu Azirad bringen müssen, um es dort zu schleifen.

**KARTE
betrachten**

TIP 68: Laufen Sie zum Lager. Dort finden Sie drei Schlüssel und eine Karte an der Wand. Shamaz Zagzy erzählt, daß darauf das Labyrinth zum Gefängnis von Shamaz Keb beschrieben ist.

**ZORAN
besänftigen**

TIP 69: Gehen Sie nun zu Ashkar, und bringen Sie ihm die Nachricht, daß die Brücke außer Funktion ist. Er schickt Sie zu Zoran, dem Brückenbauer. Vorsicht: Zoran ist umgeben von Kriegerern – passen Sie auf, daß Sie ihn nicht versehentlich mit umbringen. Zoran ist sehr aufgebracht und schickt Sie los, seinen Gehilfen Makee zu suchen.

**Zorans
GEHILFEN
finden**

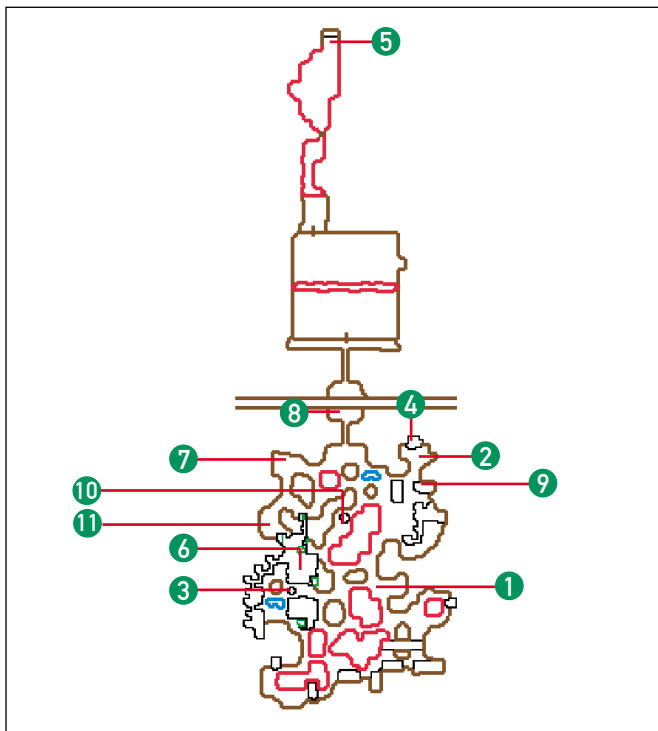
TIP 70: Cutter findet den Gehilfen beim Daoka nach Talanzaar. Makee berichtet, sein Freund sei von Gamors angegriffen worden, die sein Ersatzteil nach Süden geschleppt haben. Cutter folgt einfach der Spur, die ihn schließlich dorthin führt.

**Die Brücke
REPARIEREN**

TIP 71: Bringen Sie das Ersatzteil zu Zoran, der jetzt bei der Brücke ist. Während er sie repariert, lenken Sie die Krieger auf der anderen Seite ab.

**Durch das
LABYRINTH**

TIP 72: Kehren Sie nun zum Lager zurück, und nehmen Sie den Kriegerern dort den vierten Schlüssel ab.



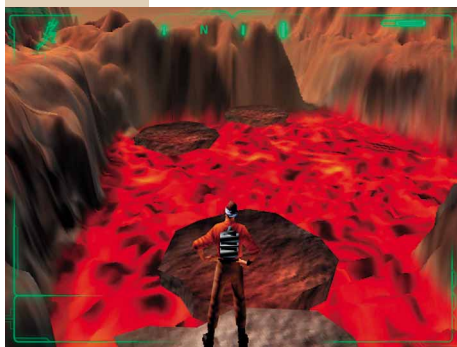
Motazaar: (1) Daoka nach Talanzaar, (2) Daoka nach Shamazaar, (3) Ashkar, (4) Shamaz Zagy, (5) Shamaz Keb, (6) Fühler, (7) Zine, (8) Maschine, (9) Lager, (10) Zoran, (11) Felszerkleinerer.

**Vorsicht
FALLEN**

Überqueren Sie die Brücke. Per Karte kommen Sie durch das Labyrinth. Auf der anderen Seite schenken Sie die nun nutzlose Karte dem Talaner.

TIP 73: Um den Shamaz zu befreien, müssen Sie erst an einigen Fallen vorbei: Bei den rollenden Felsen ist Timing gefragt. Die beweglichen Säulen passieren Sie am sichersten, indem Sie springen, wenn sich die

nächste Säule nach unten bewegt. Die schwimmenden Plattformen kippen, wenn Sie nicht in der Mitte stehen, Sie müssen also ständig den Schwerpunkt ausgleichen. Beim Lava-Feld dürfen Sie nicht auf die roten Bereiche treten.



Tip 73: Wenn Sie auf den Rand treten, kippt die Platte.

**Alle ZELLEN
öffnen**

TIP 74: Der Shamaz ist in der zweiten Zelle von rechts, trotzdem sollten Sie zuerst die anderen Zellen öffnen, um an die Sachen heranzukommen. Wenn Sie den Shamaz befreien, gibt er ihnen den Mon.

**HELIDIUM
holen**

TIP 75: Begeben Sie sich nun zum Felszerkleinerer. Dort warten Sie, bis die Maschine beim Zertrümmern der Steine endlich einen Helidiumkristall ausspuckt, den Sie an sich nehmen.

**Mit ASHKAR
reden**

TIP 76: Cutter bittet daraufhin Ashkar, den Bergbau einzustellen. Von da an werden die feindlichen Krieger schwächere Waffen verwenden.

Der letzte Mon

**Zurück nach
TALANZAAR**

TIP 77: Begeben Sie sich nun nach Talanzaar, wo Sie Azirad den Kristall überreichen. Unterwegs erhalten Sie den Funkspruch, daß das Rebellenlager in Ranzaar angegriffen wird. Gehen Sie umgehend dorthin. Sprechen Sie mit Jan, und bringen Sie den Talaner dazu, den Faé-Palast zu stürmen.

**Leuchtturm
REPARIEREN**

TIP 78: Reisen Sie nach Talanzaar, und holen Sie den Kristall ab. Bringen Sie ihn nach Okasankaar, wo Sie

ihn in den Leuchtturm einsetzen, damit er wieder funktioniert. Sprechen Sie dann mit Zernar, der brav die Sankaarlieferungen einstellt, wodurch die Krieger noch weiter geschwächt werden.

TIP 79: Sie stehen kurz vor dem Ende des Spiels. Neh-



Tip 78: So sieht der Leuchtturm von Talanzaar aus, nachdem Sie ihn schließlich repariert haben.

**Haben Sie
ALLEN geholfen?**

men Sie sich ein bißchen Zeit und grasen Sie noch einmal die Regionen nach hilfsbedürftigen Talanern ab. Je mehr Talanern Sie geholfen haben, desto einfacher wird der Schlußkampf.

**REBELLEN
befreien**

TIP 80: Reisen Sie nach Okaar. Kyuran und Zave sind der Meinung, daß die Rebellen in der Kaserne im Osten sind. Gehen Sie dorthin, und Sie werden gefangen genommen. Daran können Sie nichts ändern.

Der Showdown

**Aus der
Kaserne
FLIEHEN**

TIP 81: Marion befreit Cutter und bringt die Rebellen in Sicherheit. Unser Held verläßt sofort das Gebäude und sammelt in der Umgebung noch rasch ein Medikit und Munition ein.

**Der KAMPF
gegen
KROAX**

TIP 82: Es folgt der Endkampf, den Sie gegen den üblen Kroax bestehen müssen. Alle Talaner, denen Sie je geholfen haben, haben Gegenstände für Sie gesammelt (siehe Tip 79). Sie müssen zuerst die Schergen von Kroax besiegen, bevor Sie sich ihm widmen können. Wenn auch er endlich geschlagen ist, haben Sie Ihr umfangreiches Abenteuer bestanden, und Cutter kann nun die Erde retten. Gratulation,



Tip 82: Cutter muß den üblen Kroax erledigen, um die Erde zu retten und das Spiel erfolgreich zu beenden.

Sie haben sich der Rolle als Ulukai der Talaner würdig erwiesen und nicht nur Ihren Heimatplaneten, sondern auch die Parallelwelt bewahrt! **GUN**