

Durchgehüpft

Little Big Adventure 2

So putzig Twinsen auch sein mag: Sein neuestes Abenteuer ist nicht leicht.

Bevor wir die zehn Kapitel näher beschreiben, gibt's einige allgemeine Tips.

- ◆ Im Keller Energie tanken, Tritonmuschel füllen
- ◆ Die Perspektive wechseln, um Wege zu finden
- ◆ Aliens nicht bekämpfen, sondern weiträumig im sportlichen Modus umlaufen
- ◆ Shops besuchen und MecaPinguine kaufen
- ◆ Blumen auf der Wüsteninsel und Pilze auf dem Zitadelleneiland sammeln
- ◆ Blicken Sie durch das Teleskop auf der Hazienda, um den Schutzzauber der Wüsteninsel zu holen
- ◆ Kanalisation erkunden

Kapitel 1: Es werde Licht

Dinofly und Unwetter gelten Ihre ersten Sorgen. Vor dem Gang in die Stadt hilft ein Blick in den Keller (Schlüssel: in Kommode neben Tür). Wurfball, Holokarte sowie Darts schnappen, auf Zielscheibe oder Statue feuern (Tränke, Herzen), aufs Bild am Hausausgang gucken, und ab in die Stadt.

TIP 1: Ein Plausch mit dem braunen Mann enthüllt das Zelt des Wettermagiers. In der Pharmacia teilt Ihnen die Apothekerin mit, daß Sie keine Medizin hat. Die Kundin weiß Rat, aber erst wenn Sie ihr den Regenschirm zurückbringen. Den Dieb überlisten Sie, indem Sie sich von hinten anschleichen (Modus: Vorsichtig) und den Schirm zurückfordern.

Nächste Station: Hafen, Ticket kaufen. Leider geht kein Schiff, weil es stürmt. Also, den Wettermagier aufgesucht, der auf den Leuchtturm muß. Dort erfährt Twinsen, daß Raph herumstrolcht. Gespräche weisen den Weg zu Klippen und Tralü. Schnell noch Tunika und Medaillon im Museum holen.

TIP 2: Von außen in den Raum im Obergeschoß einsteigen und Sperrvorrichtung lösen. In den Klippen befindet sich nahe der Holzbrücke eine Höhle.

Hindurch, über die Felsen gehopst und rein in die nächste. Dort finden Sie Raph. Um ihn zu befreien, muß Twinsen zurück zu dem Raum oberhalb des Höhleneingangs. Hinter dem rechten der drei Fässer stehend, werfen Sie den Ball auf den

Schalter. Über die Spalten im nächsten Raum geht's schließlich zum zweiten Schalter, der auch mit dem Ball zu treffen ist, um ihn zu aktivieren.

So kommt man die LEITER hoch

TIP 3: Zurück an der Leiter erklimmen Sie diese mit einem Sprung und gedrückter »Pfeil nach oben«-Taste. Waschbären besiegen und über Steine sowie Mauern durch die Gatter zum Tralü klettern. Mit dem Schlüssel befreit Twinsen Raph und folgt ihm.

Kapitel 2: Ein Herz für Dinos

Ein Blick ins UFO verheißt nichts Gutes. Egal – Dino leidet! Deshalb auf zur Wüsteninsel.

Kera'oocs HAUS durchsuchen

TIP 4: In Kera'oocs Heim finden Sie eine Flasche Gallussäure und erfahren, daß der Magier verschwunden ist. Heißer Tip: Magierschule. Erkundungen in der Hazienda enthüllen den Ort: Erst den Barkeeper

weglocken, indem Sie in das Frauendampfbad gehen (rechts hinten) und dann die Leiter hinter der Bar erklimmen. Der Mann auf dem Dach schickt Sie zum Friedhof. Links neben dem Haupteingang (Nähe Baum) führt ein Pfad zur Schule. Drinnen die Geister umlaufen, den Schlüssel aus der Truhe holen (Modus: Vorsichtig) und durch

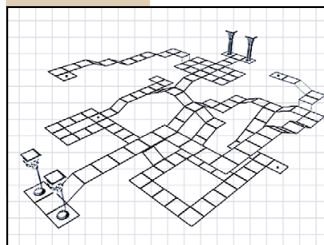


Am Friedhof: Seiteneingang zur Zauberschule (S), Aufstieg zur Schule (A), Cart zur Balsamine (B).

das Gatter zum Rektor. Er verlangt 120 Kashes.

Kashes gibt's an der DARTBUDE

TIP 5: Die finden sich massenweise im Tempel-Park, wenn Sie an der Dartbude zwei Enten abschießen (wichtig: Den Vorgang wiederholen, bis keine Kashes mehr da sind!). Zurück in der Schule stellt Ihnen der Direx drei Aufgaben: 1. Blasrohrprüfung: Geschicktes Timing hilft. 2. Heilerprüfung: Um an die Balsamine auf dem Felsen östlich des Friedhofs zu gelangen, benötigt Twinsen sein Auto: Ersatzteil bei Baldino in der Stadt holen, zurück zur Zitadelleneiland und Zoe das Lenkrad geben. Wieder zu Baldino gehen, das Funkgerät abholen und erneut Zoe geben.



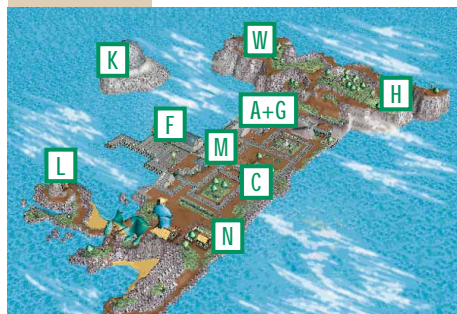
So sieht der Kreidedom von innen aus.

Den REIFEN-SPUREN folgen

TIP 6: Mit dem Cart geht's die Anhöhe links neben dem Seiteneingang zum Friedhof hinauf (Reifen-spuren), und ein Sprung über das Brett führt zur Blume. Als Belohnung erhalten Sie vom Rektor die Tritonmuschel, mit der Sie den Dinofly heilen (Muschel aktivieren, mit der »Alt«-Taste Herzen verschießen). 3. Kreideprüfung: Dino bringt Sie zum Kreidedom.

Mit dem braunen MANN reden

Der Weg ins MUSEUM



achbar (N), Chez Luc (C), Höhle (H), Wettermagier (W), Apotheke und Gepäckaufbewahrung (A+G), Museum (M), Hafenbereich (F), Kreidedom (K), Leuchtturm (L).

Karte einprägen, Goodies auflösen und auf der anderen Seite wieder raus (Bälle erleuchten den Weg). Der Rektor wartet schon sehnsüchtig auf Twinsen und beordert ihn zur Schule.

Kapitel 3: Magier-Notstand

Nun muß Twinsen die Zauberer suchen.

TIP 7: Der Schlangenbeschwörer auf dem Dach der Hazienda weiß Bescheid. Twinsen kauft sich eine Magiertunika beim Händler auf dem fliegenden Teppich (Diplom zeigen) und spricht den Alien vor dem Männerdampfbad an. Ab ins All! Im UFO schnappen Sie sich den Kommunikator (untere Ebene) und schauen den Film an (Automat links hinten). Nach der Landung folgt Twinsen den Esmers und wird gefangen. Joe ist ebenfalls da und erscheint in Ihrer Zelle. Wenn der Wächter öffnet: raus und zuschlagen.

TIP 8: Den Rebell befreien Sie, indem Sie den Schalter über seiner Zelle betätigen. Durch den unteren Ausgang gelangen Sie in den Innenhof, um den Walker zu zerstören. Jetzt schnell (Modus: Sportlich), nach links über den Hof, am Panzer und den Wachen vorbei und rein in den Raumhafen.

TIP 9: Dort nehmen Sie die rechte Rutsche, hetzen zum Ausgang und an den Wärtern vorbei zum Kontrollturm. Ganz oben schnappt sich Twinsen die rotierende Routenscheibe und rennt zum Raumschiff. Scheibe einsetzen, starten und ab nach Twinsun.

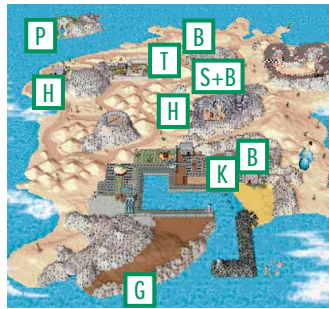
Kapitel 4: Kidnapper!

TIP 10: Kugel von Sendell finden und mit dem Blitzzauber freisetzen. Also, auf ins Zelt des Wettermagiers. Dort liegt eine Nachricht: Leuchtperle benötigt. Vorher müssen Sie die ProtoPack-Kiste bei der Gepäckaufbewahrung holen. Am Elefanten vorbei geht's in den Keller, wo Twinsen durch Besteigen der metallenen Pfeile einen Kopter dazu veranlaßt, die ProtoPack Kiste aus dem Raum zu fliegen (schwarze Pfeile).

TIP 11: Im oberen Lagerraum schläft ein Arbeiter, den Sie für 102 Kashes anweisen, das Paket zum Ausgang zu bringen. Nun besucht Twinsen seinen Nachbarn. Ihm gibt er die Gallussäure und erhält dafür den Pyramidenschlüssel. Der Kanalisationsplan zeigt, wo der Schlüssel zu verwenden und die Kugel von Sendell zu finden ist. Fehlt nur noch der Blitzzauber. Erneut weiß der hilfreiche Rektor der Zauberschule weiter.

TIP 12: Am Holzsteg südlich des Hafens klingeln Sie an der Glocke und Moya kommt. Nach dem Sprung auf ihren Rücken gleiten Sie zur Unterwasserhöhle, fliegen mit dem ProtoPack über die Stalagmiten und greifen sich die Perle. Diese werfen Sie in den Topf im Zelt des Wetterzauberers et voilà: Blitzzauber (Zauberenergie muß voll aufgeladen sein, sonst funktioniert's nicht).

TIP 13: Ab ins Chez Luc, Aliens ausgeschaltet, Schlüssel für den Keller hinter der Bar aus dem Faß geholt und Zauberenergie aufgefüllt (Trankständer auf Theke). Im Keller fällt Twinsen durch ein Loch in die Kanalisation, wo er an der goldenen Plakette den Pyramidenschlüssel benutzt. Hinter dem Tor schwebt die Kugel von Sendell, die Sie durch Aktivieren des Blitzzaubers enteisen und aufnehmen. Mit der wertvollen Kugel im Gepäck geht's weiter ins nächste Kapitel.



Kapitel 2:

Glocke ruft Moya (G), Baldino (B), Kera'ooc (K), Seiteneingang zur Schule und Auffahrt zur Balsamine (S+B), Balsamine (B), Eingang Tempel Park (T), Haupteingang Friedhof und Schule (H), Hazienda del Monte-Pelado (H), Insel (P).



Kapitel 3:

Hotel (H), Weg zur Oberstadt (O), Kasino (K), Hafenbar (B), Fähren (F), Zugang zur Insel (Z), Tankwart (W), Palast (P), Souvenirhändler (S), Zugang Raumhafen (K), Kontrollturm (T), Raumhafen (R), Fluchtweg aus Gefängnis (E).

Aufs
Dach der
HAZIENDA
klettern

Den **REBELL**
retten

Die rechte
RUTSCHE
wählen

Sendells
KUGEL
finden

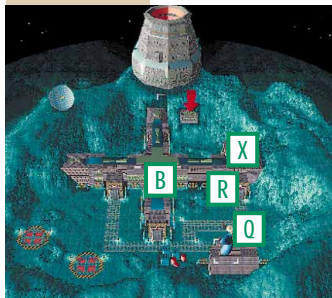
Den
ARBEITER
losschicken

MOYA rufen

Den
SCHLÜSSEL
aus dem
Keller holen

Kapitel 5: Twinsums Ende?

um **TEMPEL-PARK** laufen



on der **Rezeption** (Twinsen) zum **Quadrateingang** (Q), **Rad drehen** (R), u **Baldino** (B), »X-Ausgang« (X).

Die **NOTIZ** lesen

TIP 14: Mittels ProtoPack sowie schwimmender Fässer gelangt Twinsen ans Tageslicht und hetzt zum Tempel-Park. Ins Herz des Esmerierstützpunktes dringen Sie vor, indem Sie vor oder während der Fahrt auf der Lore die Pfeile entlang der Schienen durch Ballwürfe so umstellen, daß Sie irgendwann an zwei Statuen vorbeifahren, die eine Kiste umrahmen. Seien Sie »Vorsichtig« bei der Passage, und springen Sie dann zu dem Paket. Der Schlüssel öffnet die Tür unterhalb des Statuenraums.

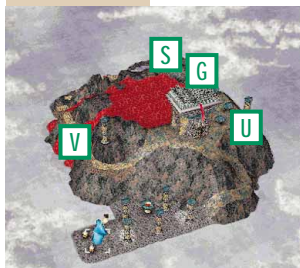
TIP 15: Im Stützpunkt lesen Sie die Notiz auf dem Tisch im Schlafzimmer, finden einen Schlüssel unter dem Anzug auf der rechten Bank und hasten, vorbei am UFO, zum Lift. Oben gleiten Sie mit dem ProtoPack über das elektrische Gitter und verprügeln die Wache. Mit dem Schlüssel öffnet Twinsen die Kugel in der rechten Ecke, schnappt sich die Routenscheibe, deaktiviert das elektrische Feld (Schalter: rechts neben Gang) und geht zum Raumschiff. Start!

Paßwort GREEN MOON

TIP 16: Vor der Landung auf dem Mond will ein Esmerier das Paßwort »GREEN MOON« wissen. Unten angekommen, hopsen Sie mit dem Raumanzug ins Freie und hinein in das südöstliche Gebäude (Rezeption). Anzug im blauen Raum abgelegt, eine Tafelskizze von der Station am Bildschirm gemacht, die drei Schalter für die Türen (Symbole) umgelegt und hinüber in den »Quadrateingang«.

Das **RAD** drehen

TIP 17: Im Inneren muß Twinsen das Rad auf dem gelbschwarzen Sockel drehen, bevor er mittels Tafel sowie Holokarte Baldino und einen Ingenieur findet (Zellenschlüssel vom toten Wächter). Gemeinsam fliehen, nachdem Sie erneut am gelbschwarzen Rad gedreht haben. Der Ingenieur wird erschossen und Sie treffen am »X-Ausgang« (s. Tafel) auf Baldino. Er wartet, daß Twinsen die Tür mit dem roten Schalter rechts oben öffnet. Ab nach Zeelich!



sel der Feste: Überlebender (U), **heimgang** zum Smaragd (G), maragd (S), Langer Weg zum maragd (V).

GELD beim Händler holen

TIP 18: Geld gegen Diplom gibt's beim Andenkenhändler in der Stadt. Vermehren läßt es sich an den Glücksspielautomaten (Kasino, Hafenbar). Zurück beim Seebären bringt Sie dieser auf die Insel der Feste. Der Überlebende am Rande des Kraters schickt Sie zu Rick in die Hafenbar.

Kapitel 6: Über den Wolken

Entlang der westlichen Klippen hüpfet und fliegt Twinsen zum Hafen. Dort will ein Seebär (gelber Steg) 100 Zlitos für die Überfahrt.

VORHANG hinter der Bühne öffnen

TIP 19: Dort führt, hinter dem Vorhang auf der Bühne, ein Weg nach innen. Twinsen dreht an den Rollen (Mitte, links, rechts), schiebt sich die Pappsäulen zurecht und hüpfet hinauf zum Lüftungsschacht. Rick meint, Sie sollten Johnny im Hotel Imperial aufsuchen – also los. Plötzlich ein Funkruf von Baldino: Sie müssen GazoGem besorgen.

TANKWART aufsuchen

TIP 20: Der Tankwart in der Stadt hat keines, weiß aber, daß es auf der Insel der Bifiden raffiniert wird.



Kapitel 6: Die Insel der Bifiden. Fels der Eule (F), Haus des Bürgermeisters (B), Pipelines (P), Fabrik (R), Fähre (L), Zugang zur Fähre (Z), Dorf-Palme (S), Grünfläche mit Fragment (G), Hacke (H).

Dort angekommen, laufen Sie zur Raffinerie und nach rechts zu den Pipelines. Auf die Rohre, über den Zaun gehopst und hinein in die Fabrik. Jump-and-run sowie Räder drehen ist angesagt. Kritische Stellen: schwebende Plattform vor Gasfontänen »vorsichtig« überwinden (vorher Räder drehen).

Den **SCHLÜSSEL** erkämpfen

TIP 21: Im nächsten Raum den fehlenden Schlüssel durch Bekämpfen des gegenüber patrouillierenden Wächters erlangen (mit Ball holen). Die Fässer nahe der Pipelines führen nach draußen.

Im Dorf eine **HACKE** kaufen

TIP 22: Im Dorf der Bifiden finden Sie das erste Schlüsselfragment: Hacke kaufen, mit dem Bruder des Bürgermeisters reden (Doppelhaus), der mechanischen Eule zum Felsen folgen, Schlüssel aufnehmen, Schrank im Bürgermeisterhaus öffnen, zum Grüngelände unterhalb der Dorfpalme stürmen und graben. Zurück geht's zu Baldino (Jetpack).

Im **KASINO** spielen

TIP 23: Twinsen hat Spaß im Kasino und gewinnt an den Slot-Maschinen den Schlüssel zum goldenen Raum. Vorsicht, eine Echse fällt herab. Draufschlagen, Schlüssel schnappen, mit dem Jetpack über den Fluß düsen und am Fuß der Oberstadt landen. Oben, im Imperial, verprügelt Twinsen den Hotelboy und trifft Johnny am Pool.

Den **RING** gibt's am Pool

TIP 24: Gemeinsam ziehen Sie sich zurück, und erhalten einen Ring. Dieser veranlaßt den Souvenirhändler dazu, einen Zugang zu den Rebellen zu öffnen. Die Beratung enthüllt neue Aufgaben (jeden Rebellen ansprechen): 1. Laserpistole reparieren. 2. Zum Aufzug unter die Gaswolke gehen. Zuerst muß Twinsen aber seine Ausrüstung vervollständigen. Auf der Insel der Feste ist hinter dem Überlebenden am Krater ein Weg zum Smaragd.

Den **LASER** einsetzen

Hacke raus und Diamant angraben. Bei den Bifiden dringt man dann erneut ins Raffineriegelände ein und läuft durch das westliche Gebäude zum Hafen. **TIP 25:** Dabei benutzt unser Held Twinsen den Laser, um Wachen und Schalter umzulegen. Die Fähre bringt Sie zur Plattform, auf der bereits ein Söldner wartet. Haben Sie auch den in die ewigen Jagdgründe geschickt, nehmen Sie den Lift nach unten.

Kapitel 7: Unter den Wolken

»Vorsichtig« nach den Schaltern werfen.

Den **FROSCH** küssen

TIP 26: Nun kämpft sich Twinsen zur Halbinsel im Nordwesten durch und küßt den Frosch im Lavateich (Herzen). Bei der Erkundung der Höhlen im Berginnern treffen Sie auf eine Familie, die Sie zum Essen einlädt und der Sie einen Handschuh mopsen. Den Kuchen gibt Twinsen dem Opa auf der Bank und erhält dafür den Schlüssel zur Kapelle. An den Feuerbällen vorbei (Warten: Kleeblätter), fordert ihn der Priester auf, doch einmal seine Haushälterin zu besuchen.

Ein **LIED** erlernen

TIP 27: Von ihr lernen Sie ein Lied und machen sich nun auf, mindestens vier Juwelen in der Mine zu sammeln. Hier findet Twinsen auch den Eingang zum Schlüsselfragment der Bleichlinge (bewachte Tür). Anschließend rufen Sie den Fährmann an der Anlegestelle (südwestlich) mit dem Lied und ab geht's zu den Moskibienos.

Den **TEST** der Wahrheit bestehen

TIP 28: Zeigen Sie der Königin den Ring. Test der Wahrheit: Steinbälle mit Wurfbällen zerstören, bis ein Schlüssel hervorspringt. Oft speichern, auch nach Erhalt des Schlüssels! Hinter einer Tür (Zufall) findet der Held ein Blasrohr. Jetzt greifen Soldaten an. Durch das Schlachtfeld kämpft sich Twinsen zum Ausgang vor (rechts) und hastet die Anhöhe hinauf.

Das **WAL-ROSS** ausschalten

TIP 29: Auf dem Gipfel sprechen Sie den Wächter an und bekämpfen ganz oben das Walroß mit Ihrem Handschuh: Bälle zurückschleudern. Dafür erhalten Sie den Schlüssel zum Moskibieno-Schlüsselfragment, das sich in der Kiste beim Wächter befindet. Auf dem Rückweg zum Schlachtfeld achtet Twinsen auf Juwelen. Im Höhleninnern rechts halten, dort ist der Ausgang zum Strand (Haken, rotes Seil).

FÄHRMANN zur Insel schicken

TIP 30: Den Fährmann beordern Sie nun zur Vulkaninsel. Hier wieder Juwelen sammeln. Twinsen gleitet über den Lavafluß bis zu den fünf schwimmenden Steinen. Dort geht's hinauf und weiter hinten, unterhalb des Berges, wieder in den Lavastrom hinab.

Per **JETPACK** zur Stufe fliegen

TIP 31: Die Stufe auf der anderen Seite per Jetpack anfliegen und in die Höhle springen. Man schickt Sie zurück zur Insel der Bleichlinge. Dort heilen Sie den Jammernden mit Ihrer Muschel. In der Mine schlittert Twinsen über die Förderbänder zum Aufzug. Dem Sprung in den anderen Raum folgt das Ausschalten des Bleichlings und Einrichten der Hebel, so daß diese die Kisten nicht mehr verschließen.

In die **KISTE** springen

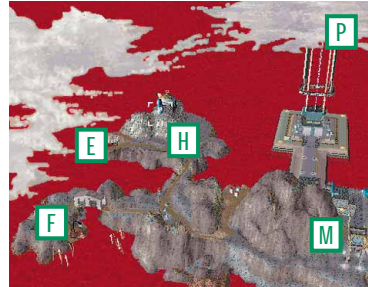
TIP 32: Twinsen hopst in eine Kiste und im anderen Raum wieder heraus: Leiter hoch, Sprung übers Dach und hinab in die Zelle der Königin. Nach Erhalt des Schlüssels wirft man auf den Schalter bei der Zelle und stürmt zur Insel der Moskibienos. Seil hoch (Modus: Normal), geradeaus, Wächter bekämpft und durch den Thron zum Eiland CX.

Kapitel 8: Katastrophe, Teil 1

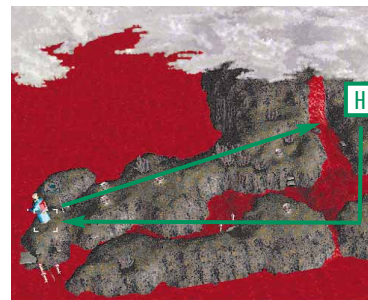
Jetzt befinden Sie sich in einem gasgefüllten Raum.

Den **GASRAUM** überfliegen

TIP 33: Diesen überfliegt Twinsen, aktiviert den Schalter und flieht durch die sich öffnende Tür. Nun alle Wachen ausschalten, insbesondere die auf der Plattform (Schlüssel). Im Kontrollturm hasten Sie direkt nach vorn, drehen am Rad und gehen nach oben. Im oberen Raum drehen Sie erneut am Rad, durchschreiten die Tür und landen



Die Insel der Bleichlinge: Eingang zu den Wohnhöhlen der Bleichlinge (H), Eule (E), Rufstelle des Fährmanns (F), Eingang zur Mine (M).



Kapitel 7: Die Vulkaninsel. Die obere Linie weist den Weg zur Höhle der Geflüchteten (H), die untere den Rückweg.

HUSAREN
ausschalten

an der Schlüsselbox. Twinsen nimmt den Schlüssel auf, betritt den Raum neben dem Eingang und fährt mit dem Lift nach unten. Der Admiral betätigt, nachdem Sie die Wache und ihn erwischt haben, noch im umfallen einen Hebel.

TIP 34: Jetzt aber schnell: Schlüssel nehmen, das Schwert aus der Kiste holen und damit den Husaren bekämpfen. Mit dem Lift wieder hinauf, erneut das Rad drehen und noch mal hoch in den Raum mit den Husaren. Twinsen schaltet die Angreifer mit dem Schwert aus. Deren Ableben bringt einen Schlüssel zum Vorschein, welcher die Tür mit dem Pfeil öffnet. Dort, oben im Tower, Routenscheibe schnappen und ab ins Raumschiff auf dem Hangar.

Kapitel 9: Das letzte Fragment**RECHTS**
halten

Die Husaren am Eingang ausschalten.

TIP 35: Drinnen hält sich Twinsen immer rechts. Dann durch die linken Türen gehen, bis rechts wieder eine Tür erscheint. Dahinter bewachen drei Husaren eine Statue, die plötzlich zum Leben erwacht. Mit dem Säbel schaltet Twinsen sie aus und holt sich endlich das heißersehnte letzte Schlüsselfragment aus der Truhe. Ein »vorsichtiger« Ballwurf auf das Glasfenster direkt hinter der Truhe enthüllt einen Geheimgang, der nach draußen führt.

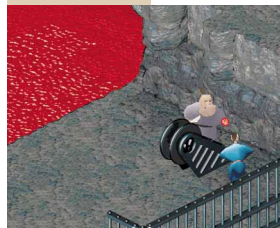
DARK MONK
verfolgen**Kapitel 10: Katastrophe, Teil 2**

Twinsen hastet in den Tempel und setzt den Schlüssel bei den vier Steinstatuen ein. Wieder im Freien, erwartet ihn Dark Monk (Dr. Fun Frock).

TIP 36: Folgen Sie ihm, indem Sie über die Säulen nach oben hopsen. Zuerst die Zauberer befreien: Schalter unterhalb der Bildschirme betätigen (von der Wand aus: zweiter, erster, vierter, dritter) und dann Hauptschalter umlegen. Ein Loch in den Gittern führt hoch. Folgen Sie Frock mit dem Lift und hetzen Sie ihm durch ein Loch im Boden hinterher.

SCHLÜSSEL
nehmen

TIP 37: Hier sucht Twinsen nach dem Torpedowerfer, beseitigt ihn, nimmt den Schlüssel und betritt durch



Rolle als Deckung nehmen

das Gatter den Zugang zur nächsten Ebene: Grobos besiegen, Loch geht auf und hinab. Wieder den Schlüssel vom Torpedowerfer erkämpfen, bevor hinter dem Gatter, unterhalb der Treppe, der Endkampf beginnt. Aufpassen, wer das Original ist (schneidet Seil durch), und ihn zuerst bekämpfen (Schwert).

Den KLON
bekämpfen

TIP 38: Taktik-Tip: Rolle als Deckung verwenden und aufpassen, daß FunFrock nicht in den Lavasee fällt. Der Blick in den See leitet die Endsequenz ein. **md**