

Wonderboy in Monsterland – Komplettlösung

(Arcade Version)

Wie versprochen hier die Komplettlösung zu Wonderboy in Monsterland. Die Lösung bezieht sich auf die Automatenversion.

Erstmal die allgemeinen Tipps:

- Man sollte immer alle Gegner mindestens 1 mal erledigen, da sie beim ersten mal immer Gold oder andere Hilfsmittel geben. Wenn sie nach einer Weile wieder auftauchen und man tötet sie noch mal, gibt's nur noch Punkte.
- An den Punkten wo man springen muss um Gold zu bekommen, sollte man immer beim springen schnelle rechts/links Bewegungen machen. Dann kann es vorkommen, dass statt niedrigen Goldbeträgen, hohe im 60er Bereich ausgeschüttet werden. Das funktioniert auch, wenn man beim Springen eine Waffe wie den Wirbelwind loslässt.
- Die Zwischengegner muss man zwar nicht erledigen, aber ich rate dringend dazu, es zu tun, da diese immer das nächstbessere Schwert geben.
- Wenn man die Runde mit voller Energie beendet, gibt's einen 10.000 Punkte Perfect Bonus.
- Man beginnt mit 5 Energieherzen. Mit zunehmenden Punktestand kommen noch mal bis zu 5 weitere Herzen hinzu.

Nun noch etwas zum Kaufverhalten. Jeden Ausrüstungsgegenstand gibt es in verschiedenen Klassen. Es macht keinen Sinn, immer nur den nächsthöheren Gegenstand zu kaufen. Das ist nicht nur teuer, sondern auch manchmal von Nachteil. Hier mal die verschiedenen Ausführungen:

Schuhe:

- Cloth Boots (erhöhen Geschwindigkeit, rutschen aber)
- Leather Boots (erhöhen Geschwindigkeit, guter Grip)
- Ceramic Boots (noch mal höhere Geschwindigkeit, rutschen aber)
- Legend Boots (noch mal höhere Geschwindigkeit, guter Grip)

Schild:

- Light Shield (wehrt wie alle anderen Schilde Pfeile ab und ist Pflichtkauf)
- Heavy Shield (etwas stärker, wenn man genug Gold hat, kann man gleich hiermit einsteigen. Ich rate aber, es zu überspringen)
- Hard Shield (wenn man noch das Light Shield hat, sollte man hier zugreifen, beim Heavy im Besitz geht man direkt zum nächsten Schild)
- Legend Shield (Das stärkste Schild und im Kampf gegen den Finalen Endgegner unverzichtbar)

Rüstung:

- Light Armor (sollte man nach Möglichkeit überspringen, nur bei wenig Gold ist diese Rüstung besser als gar nix)
- Heavy Armor (dies sollte die erste Rüstung sein, die man kauft)
- Knight Armor (einfach überspringen, die bringt keine Vorteile)
- Hard Armor (sobald das Gold reicht, auf diese Rüstung upgraden)
- Legend Armor (auch hier gilt, sobald das Gold reicht, zuschlagen)

Man sollte also Folgendermaßen vorgehen:

Erst kauft man das Light Shield, dann die Leather Boots. Danach kommt die Heavy Armor. Ab hier hängt es dann vom Gold ab. Ich hole mir dann immer als nächstes die Hard Armor und die Legend Boots. Dann die Legend Armor. Nun noch Hard Shield und zum Schluss das Legend Shield. Das Hard Shield kann man manchmal überspringen, wenn einem das Heavy Shield von einem Gegner

„geschenkt“ wurde. Kommt aber nicht so oft vor.

Jetzt noch ein paar Hinweise zu den verschiedenen Waffen und anderen Gegenständen, die im Spiel auftauchen:

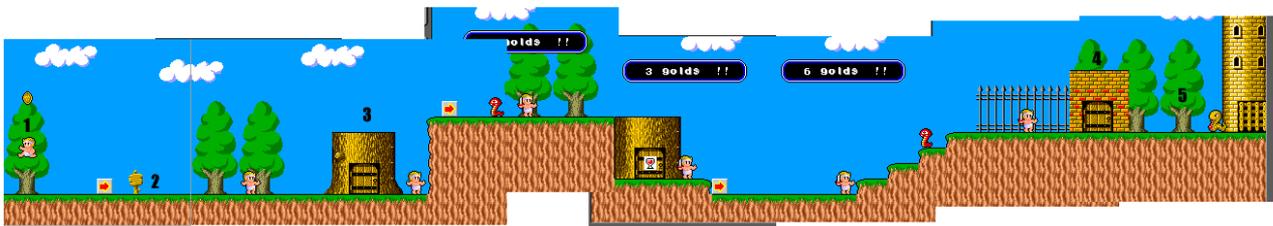
- Bomb (Bomben, die man werfen kann, die aber keine große Auswirkung haben)
- Fireball (Feuerbälle die gezielt auf den nächsten Gegner in Blickrichtung abgefeuert werden, sehr effektiv)
- Whirlwind (Wirbelwind, der sich am Boden bewegt und mehrmals schaden anrichten kann, bis er sich auflöst)
- Thunder (Blitz, der bei allen Gegnern im Blickfeld Schaden anrichtet)
- Gauntlet (erhöht für ein paar Hiebe die Stärke des Schwertes)
- Helmet (für einige Treffer erhöht sich die Widerstandskraft)
- Wing Boots (bei gedrückter Sprungtaste fliegt unser Held)
- QueerGown (man ist für eine Weile unverwundbar)

Alle diese Gegenstände, bis auf QueerGown kann man kaufen. Sie werden aber auch gern von erledigten Gegner „geschenkt“.

Eins noch. Wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, wird einem ein Herz Energie abgezogen. Es tauchen im Spiel aber immer mal wieder kleine Sanduhren auf, die beim einsammeln die Zeit wieder zurücksetzen.

So, nun aber genug Theorie. Auf in die Praxis:

Round 1:



Am Start gehen wir nach Links und springen beim Baum (1). Da gibt's 1x Gold.

Dann wieder nach rechts und hinter dem Schild springen wir wieder (2). Dafür gibt's einen Goldsack.

Nun muss an der ersten Tür geklopft werden. Da bekommen wir ein Schwert (Gradius) und die Revival Pill, ein Trank, der einmal die Lebensenergie wieder auffüllt (geht automatisch, wenn alle Herzen weg sind).

Wenn wir den Baum verlassen, erscheint eine sich auf und ab bewegend Plattform, die wir nutzen um auf den Baum zu kommen (3). Dort dreimal springen ergibt dreimal Gold.

Nun nach rechts und die Gegner erledigen bis zu Punkt (4). Dort verbirgt sich der erste Endgegner „Death“. Bei dem hat sich folgende Taktik bewährt: warten bis er runter kommt, zustechen, etwas zurück gehen, springen und im Sprung wieder zustechen, dann wieder unten warten und das ganze von vorn. Ist blöd zu beschreiben aber mit etwas Übung ist dieser Gegner kein Problem mehr.

Nachdem wir von ihm ne Menge Gold und einen Schlüssel bekommen haben, gehen wir raus, weiter nach rechts und erledigen die Schlägen.

Dann beim Baum (5) noch mal springen, da gibt's ein Herz. Nun können wir ganz rechts durch das Tor die erste Runde verlassen.

Round 2:

Sektor A:



Beim Start gehen wir nach rechts und bei (1) gibt's 1x Gold. Dann weiter nach rechts bis zum Schuhgeschäft (2). Dort noch nicht rein sondern von der Tür aus nach rechts runterspringen. Gibt 1x Gold. Weiter bis zum Schildgeschäft (3). Einmal von der Tür aus nach rechts runterspringen, dann nach links runterspringen. Gibt jeweils 1x Gold. Dann ins Schildgeschäft gehen und für 40 Gold das Light Shield kaufen. Wenn jetzt noch 80 Gold übrig sind, zum Schuhgeschäft gehen und die Leather Boots kaufen. Wenn nicht, erstmal weiter nach rechts, über das Wasser (da gibt's ne Sanduhr), die Schlange und den Bogenschützen erledigen. Jetzt sollten eigentlich 80 Gold zusammengekommen sein. Damit zurück zum Schuhgeschäft und die Leather Boots kaufen. Wenn es immer noch nicht reicht, keine Sorge in Sektor C gibt's noch mal ne Möglichkeit an die Schuhe zu kommen.

Wir verlassen Sektor A durch den Tunnelleingang ganz rechts.

Sektor B:



Wenn wir die Treppe runterspringen statt gehen, gibt's 1x Gold (1). Ohne Schuhe muss man ein bisschen ausprobieren, von wo man am besten Springt, da man nicht so hoch kommt, wie mit den Leather Boots. Dann weiter nach rechts und die Gegner erledigen. Auf den Plattformen kommen wir über die Lava. Bei (2) ist eine versteckte Tür, die mit einem "Someone is there" angezeigt wird. Hier müssen wir gegen die Wand klopfen. Der Bewohner gibt uns einen Brief. Dann gehen wir weiter nach rechts bis zur nächsten sichtbaren Tür. Hier müssen wir erst auf das Podest über der Tür und 3x springen. Dafür gibt's auch 3x Gold. Dann den Raum darunter betreten. Hier ist der erste Zwischengegener „Vampyr“.

Um den zu besiegen gibt es 2 gute Taktiken. Die erste ist für den Anfänger und den Fall, dass man noch keine Schuhe hat. Hierbei stellt man sich, nachdem man das erste mal zugestochen hat so hin, dass das Schild in etwa da ist, wo der rechte Pfosten anfängt. Von dort aus braucht man immer nur zu warten, bis der „Vampyr“ runterkommt und ihm dann immer wieder eins verpassen. Wenn ihr richtig steht, können euch die Feuerkugeln, die er manchmal wirft, nichts anhaben.

Die zweite Möglichkeit geht schneller und ist für geübte Finger. Warten bis er runterkommt, zustoßen, etwas zurück, wieder in seine Richtung springen und in der Luft wieder zustoßen. Dann wieder von vorn. Ist ähnlich wie beim "Death" der 1. Runde, nur muss man hier etwas schneller sein.

Wenn der „Vampyr“ erledigt ist, gibt's als Belohnung das "Broad Sword". Wir verlassen den Raum und gehen rechts die Treppe hoch in den nächsten Sektor.

Sektor C:



Wir gehen rechts, erledigen den Pilz und springen auf die Plattformen über der Lava. Die rechte Plattform bewegt sich hoch und runter. Da drauf springen und rechts in den Eingang springen. Dort kann man, falls noch nicht geschehen, die Leather Boots kaufen (oder wenn man ganz viel Gold hat und die Leathers schon besitzt, die Legend Boots ;-)). Dann weiter nach rechts zur Treppe (1). Dort runterspringen, ergibt 1x Gold. Dort unten kann man auch eine "Cure" machen. Die füllt die Energie wieder komplett auf. Das kostet anfangs 20 Goldstücke, wird aber mit jeder Cure um 20 Gold teurer. Also wirklich nur anwenden, wenn es energiemäßig richtig brennt.

Nun zurück zu den Plattformen. Dort springen wir wieder auf die sich bewegende und wenn sie oben ist, springen wir nach links. Da muss man ein bisschen timen, da auf der rettenden Plattform eine Schlange wartet. Dann weiter nach links zur nächsten Hoch/Runter Plattform. Damit bis ganz nach oben fahren und springen. Man landet auf der stillstehenden Plattform direkt darüber. Dann nach links auf die Wolke (2). Hier 3x Springen für 3x Gold. Wieder zurück auf die Plattform und dann weiter nach rechts und mit der rechts/links Schwebenden Plattform bis ganz nach rechts fahren und rechts springen. Wir landen vor einem Bogenschützen und erledigen ihn. Dann weiter nach rechts bis (3). Dort 1x springen (1xGold). Wieder nach links und an der Tür (4) klopfen.

Hier haust der Endgegner dieser Runde. Ein fieser Pilzkopf „Goblin“ der beim Springen immer wieder kleine Pilze ausspuckt. Hier eine Taktik zu empfehlen ist ziemlich schwierig. Man sollte ihm gleich am Anfang eins verpassen, dann nach links zurückweichen, bis er wieder landet, dann noch mal zustechen. Nun sollte der Pilzkopf links gegen die Wand springen. Wir drehen uns auch nach links und nageln ihn an der linken Wand mit schnellen Hieben fest. Das klappt aber nicht immer und das Timing muss perfekt sein. Wenn man schon ein paar Waffen wie den Wirbelwind hat, kann man die natürlich benutzen um sich einiges an Arbeit zu sparen.

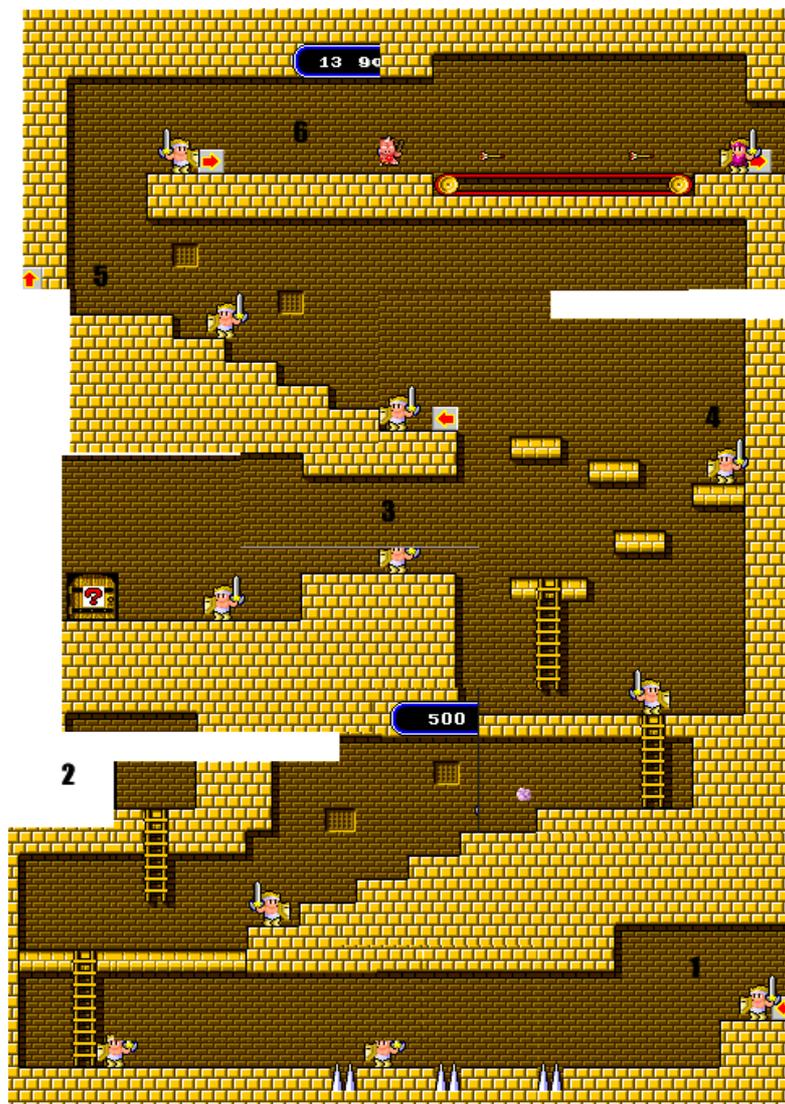
Wenn das Vieh erledigt ist, bekommen wir wieder einen Schlüssel, womit wir dann ganz rechts durch das Tor diese Runde verlassen können.

Round 3:
Sektor A:



Hier gibt's noch nicht viel zu tun. Einfach nach links gehen, die 3 Flammen erledigen und bei (1) von der Treppe oben noch mal runterspringen für 1x Gold. Dann links den Abschnitt verlassen.

Sektor B:



Erstmal weiter nach links und den Absatz runterspringen. (1x Gold). Dann über die Spitzen im Boden springen (Anm.: Mit den Legend Boots kann man einfach drüber laufen). Die Leiter hoch und dann nach rechts. Wenn man wenig Energie hat, kann man direkt darüber noch eine weitere Leiter erklimmen und kommt zu einem Getränkeshop. Ansonsten geht's rechts die Treppe hoch und

der Pilz wird erledigt. Dann die Leiter hoch und gleich noch eine. Diese 2 rumhüpfenden Nervensägen kann man auch ruhig verschonen (Mach ich manchmal), so bekommt man allerdings auch keine Waffen oder Gold geschenkt. Von der eben erklommenen Plattform aus springen wir nach links zu Punkt (3). Dort noch mal springen und man bekommt ein Herz. Dann wieder nach rechts auf die Plattform zurückspringen und dann weiter nach oben bis zu der Plattform an der rechten Wand (4). Dort einmal springen (1x Gold) und weiter nach oben über die Plattformen in Richtung links. Dort ist noch ein Pilz zu erledigen und ziemlich am Ende der Treppe gibt's eine Sanduhr. Nachdem man das Ende der Treppe erreicht hat (5) wird man von einer Feder nach oben geschleudert. Da muss man im Flug dann nach rechts steuern um auf den oberen Pfad zu kommen. Dann gehen wir nach rechts und erledigen den Bogenschützen. Bei (6) zeigt uns ein "Oh!" dass sich dort eine versteckte Tür befindet. Dort wieder an die Wand klopfen (einfach mal ein bisschen hin und her gehen und klopfen, wenn es nicht gleich beim ersten mal klappt und man nicht direkt vor dem Eingang steht). Hier kauft man sich dann für 150 Gold die Heavy Armor. Falls das Gold nicht reicht (kommt aber nicht so oft vor) nimmt man die Light Armor. Ist besser als gar nichts. Nun das Geschäft verlassen und nach rechts über das rote Förderband. Dies kann man nur überwinden, wenn man springt und nach rechts steuert (Außer man hat schon die Legend Boots. Mit denen kann man auch drüber laufen, geht aber sehr langsam). Dann rechts den Sektor verlassen.

Sektor C:



Hier nach rechts und den Absatz im hohen Bogen runterspringen (1). Nachdem wir dafür 1x Gold kassiert haben, geht's weiter nach rechts und die Flammen erledigen, bis wir an die rote Tür kommen. Dahinter befindet sich der Endgegner dieser Runde "Red Man". Auch hier gibt's keine todsichere Taktik, da sich der Red Man sehr willkürlich bewegt. Man sollte ihn möglichst auf Distanz halten und immer mal wieder zu einem Hieb vorstoßen und dabei hoffen, dass er nicht auch sein Schwert einsetzt. Und aufpassen, dass man nicht direkt unter ihm ist, wenn er springt. Wenn er erledigt ist, gibt's wie immer Gold, das eingesammelt werden sollte und damit ist die Runde beendet.

Round 4:
Sektor A:



Wir starten rechts. Bei der zweiten Palme (1) gibt's fürs Springen 1x Gold. Dann laufen wir weiter nach links und springen über die Plattformen. Hier sollte man bei jeder Plattform mal hochspringen, da es fast immer Goldsäckchen gibt. Dann kurz über Land und weiter über die nächsten Plattformen. Bei (2) muss man von der kleinen auf die größere Plattform darunter springen, um Gold zu bekommen. Bei (3) wird es etwas knifflig. Diese letzte Plattform bewegt sich links/rechts und wenn man hochspringt, während die Plattform ziemlich an ihrem rechten Punkt ist, gibt's auch ein Goldsäckchen. Das fällt dann gern mal ins Wasser, was aber nicht weiter schlimm ist. Einfach hinterher springen, einsammeln und durchs Wasser rechts gehen. Da wird das Wasser flacher, man kann wieder an Land und noch mal links über die Plattformen springen, um ganz links den Sektor zu verlassen.

Sektor B:



Hier geht's wieder von rechts nach links. Erstmal die 2 roten Mäuse erledigen, dann bei (2) einmal springen für Gold. Nun die Leiter hoch und eine weitere rote Maus platt machen. Dann müssen wir bei (1) an dem Fenster klopfen. Hier bekommen wir für das Symbol aus Round 2 eine Flöte. Wer schon wieder Gold angesammelt hat, kann in diesem Haus auch ein besseres Schild und/oder Rüstung kaufen, was aber ohne viel Glück noch nicht der Fall sein dürfte. Jetzt geht's weiter nach links auf den einzelnen Block über dem Wasser. Der katapultiert uns hoch auf die Wolke. Vondort aus müssen wir links auf die nächste Wolke (3), denn hier gibt's 3x Gold zu holen. Falls wir nun gerade Wing Boots haben, können wir zu Punkt(4) schweben um dort noch mal 3 Gold zu scheffeln. Falls nicht, geht's von der Wolke gerade nach unten und über die 2 sich bewegenden Blöcke über dem Wasser (5). Dort auf keinen Fall jetzt schon reinspringen. Erst an der Tür unter (4) klopfen. Dort hinter befindet sich mit KRAKEN der nächste Endgegner. Dieser ist etwas besonderes, da man durch ihn hindurchspringen kann, wenn man ihn gerade einen Schwerthieb verpasst hat. Also immer schön springen und gleichzeitig zustoßen. Den Blasen die er ausstößt, kann man eigentlich relativ einfach ausweichen, man darf sich nur nicht in eine Ecke drängen lassen. Wenn das Vieh erledigt ist, Schlüssel und Gold eingesammelt sind, geht's raus und dann UND WIRKLICH ERST DANN bei (5) in die Fluten.

Sektor C:



Wir kommen unter Wasser an. Keine Sorge, unser Held hat keine Sauerstoffnot, lediglich die Sanduhr läuft etwas schneller durch. Falls wir die Revival Pill schon verloren haben, können wir sie in dem Geschäft links unten für 100 Gold kaufen (Mach ich persönlich nicht so gern, weil ich das Gold lieber für Ausrüstung spare). Dazu müssen wir sobald der Sektor startet nach links steuern um zu Geschäft zu kommen. Sind wir einmal daran vorbeigeschwommen, kommen wir nur noch hoch, wenn wir schon die Legend Boots anhaben. Ansonsten geht's hier einfach nur nach rechts, die Gegner erledigen, die Stufen hoch und den Sektor verlassen.

Sektor B:



Wir sind wieder in Sektor B angelangt. Links gehen wir nun noch mal zu KRAKEN und erledigen ihn ein zweites mal. Das bringt zusätzliches Gold und meistens auch ein großes Herz (in seltenen Fällen auch Thunder) womit wir die Runde ganz links mit einem schönen "Perfect" verlassen können.

Round 5:

Sektor A:



Wir gehen nach links, bei (1) und (2) springen wir für jeweils 1x Gold. Dann die Affen und Schlangen erledigen und über das Podest ganz nach links (3) springen. Hier gibt's auch 1x Gold. Nun sich bei (4) in den Schacht fallen lassen. Hier geht's nur abwärts. Wenn man Wingsboots anhat, kann man sobald es losgeht die Sprungtaste drücken und den Schacht hinunterschweben und dabei die 3 Flammen töten. Ansonsten einfach fallenlassen und möglichst den Flammen ausweichen. Weiter geht's dann in Sektor B.

Sektor B:



Nach rechts gehen und die 2 Fledermäuse erledigen. Dann kommen die Ghouls (oder wie auch immer man die nennen kann). Diese kann man entweder erledigen, indem man Waffen einsetzt (Wirbelwind hat sich als sehr nützlich erwiesen) oder man schaut sich an, wo die "Masse" am Boden kriecht und stellt sich so hin, dass man sie gerade so nicht berührt. Der Ghoul erhebt sich dann immer direkt vor einem aus der "Masse" und man kann zustechen. Nachdem die 3 Ekelfiecher Vergangenheit sind gibt's bei(1) ein "Ha", was uns anzeigt, dass sich dort eine Tür befindet. Da hinter wartet GIGANT KONG. Früher habe ich diesen oft ausgelassen, weil ich schon mit wenig Energie angekommen bin und der KONG ist schon ein echter Brocken. Aber mit der richtigen Taktik und ein wenig Geschick ist er gar nicht so schwer. Er hüpfet immer hin und her. Man braucht sich nur unterhalb seiner Sprünge zu bewegen und immer wenn er unten ankommt, in die Richtung laufen und zweimal zustechen. Dann hebt er wieder ab, wir gehen ebenfalls in die Richtung in die er jetzt hüpfet und stechen sobald er unten ankommt wieder zweimal zu. Dass wiederholen wir, bis er erledigt ist. Sollte er Steine werfen, braucht es etwas Geschick, denn man kann die oben beschriebene Taktik einhalten indem man einfach im richtigen Moment 1x über die geworfenen Steine hüpfet und dann die Taktik gleich wieder aufnimmt. Wichtig bei diesem Gegner ist, die Ruhe zu bewahren. Ist er erledigt, gibt's dafür das "Great Sword". Nach verlassen des Raumes, weiter nach rechts und Fledermäuse erledigen. An der Tür kann man Rüstungen erwerben. Darüber (2) gibt's einen Goldsack. Nun noch die Treppe hoch um den Sektor zu verlassen.

Sektor C:



Sollte beim Kampf mit KONG die Energie gelitten haben, kann man durch nen Cocktail wieder etwas Kraft gewinnen. Weiter geht's rechts zu vielen nervigen Bogenschützen. Bei (1) zwischen 2 Kakteen fallen wir in einen geheimen Raum. Dort gibt's den Schlüssel und 4 Fledermäuse welche wir erledigen müssen. Für jede getötete Fledermaus kommt ein Block, wodurch uns mit Sprüngen ermöglicht wird, wieder nach oben zu kommen. Wieder oben angekommen, geht's weiter mit den Bogenschützen. Der rechte Kaktus neben (1) gibt bei einem Sprung 1x Gold frei. Dann müssen wir immer weiter nach rechts und immer wieder Bogenschützen erledigen, bis wie bei der Pyramide ankommen. Hier verlassen wir diese Runde.

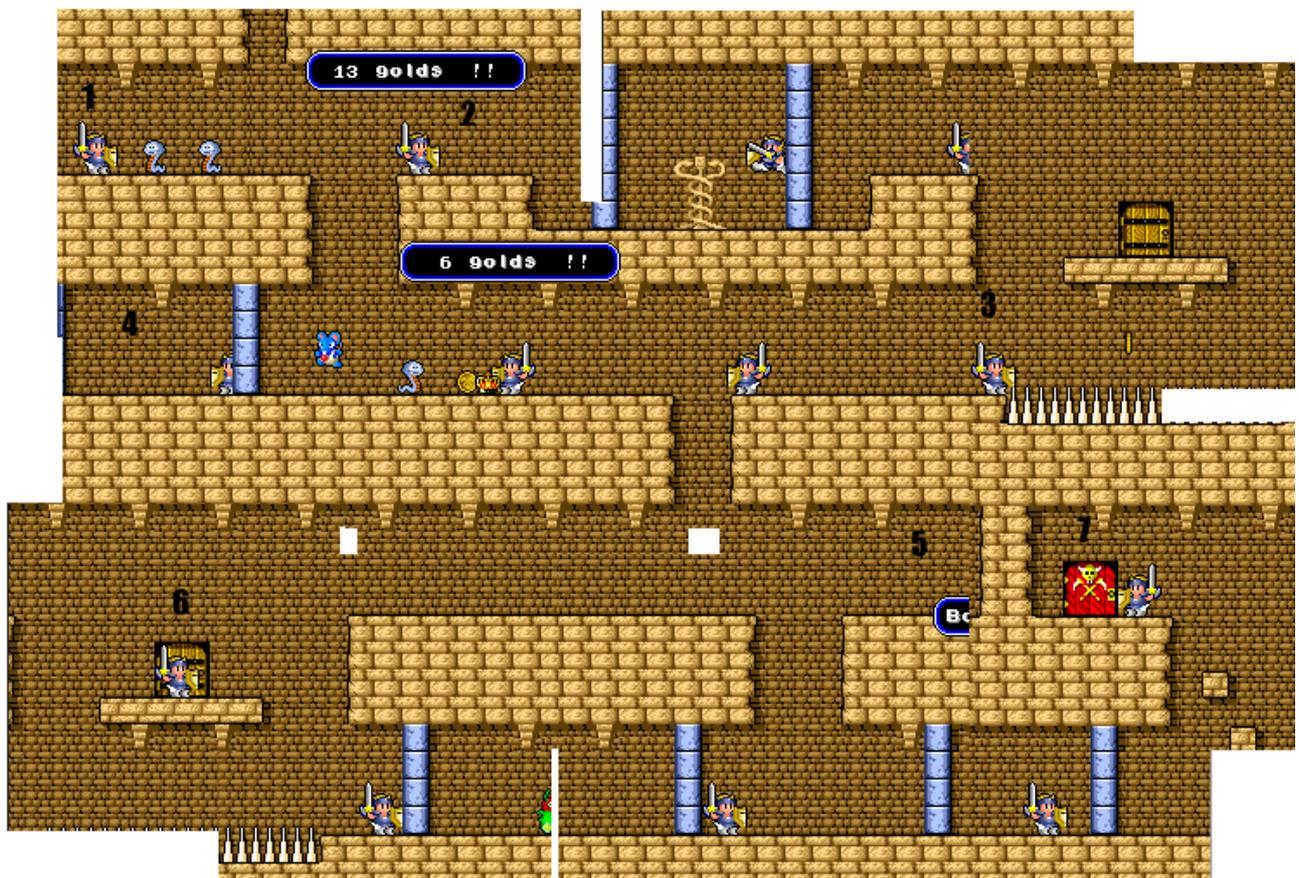
Round 6

Sektor A:



Wir sind nun in der Pyramide. In diesem Sektor gibt's noch nicht sonderlich viel zu tun. Man muss einfach von Plattform zu Plattform springen. Manche davon bewegen sich, nachdem man drauf gesprungen ist nach unten. Da muss man schnell Weiterspringen. Falls man mal runter fällt und auf den Spitzen landet, schnell zur nächsten Leiter springen. Je nach Rüstung verliert man dabei höchstens 1 Herz. Über der zweiten und dritten Leiter muss jeweils ein Ghost erledigt werden. Ist nicht schwer und bringt meistens größere Goldbeträge. Über die letzten 4 Plattformen muss man recht schnell springen, da sie sich alle sobald man drauf ist, nach unten bewegen. Falls man gerade WingBoots hat, kann man bei (1) klopfen. Darin gibt's entweder die Revival Pill, oder Waffen zu kaufen. Rechts oben verlassen wir Sektor A.

Sektor B:



Wir beginnen bei (1) und erledigen die Schlangen. Dann nach rechts weiter über den Abgrund springen bis zu (2). Da gibt's 3x Gold. Dann weiter rechts. Der komplette Absatz wo die 2 Gegner drin Rumspringen, besteht aus Federn, die uns immer wieder nach oben katapultieren. Also einfach nach rechts "treiben lassen". Die 2 Gegner muss man nicht unbedingt erledigen. Da geht wegen den Federn meistens nur Energie verloren. Nun weiter nach rechts auf die etwas tiefere Plattform springen und die Schlange töten. Hinter der Tür kann man eine "Cure" machen. Nun links runter

und sich bei (3) in Richtung der Spitzen stellen (so wie es auf der Karte abgebildet ist). Wenn man dann springt, kommt ein Goldstück direkt zu einem hingeflogen. Dies wiederholt man 9 mal (wenn man genug Wirbelwinde hat, kann man bei jedem Sprung einen loslassen. Sehr oft bekommt man dann 60er Goldstücke anstatt der üblichen 1-15. Dann weiter nach links. Vor dem Abgrund warten, bis auf der anderen Seite die blaue Maus erschienen ist. Sobald sie wieder in die andere Richtung läuft, über den Abgrund springen und die Schlangen killen. Auch die Maus, wenn sie wieder zurück kommt. Bei (4) ist eine Geheimtür, wo man neue Rüstungen kaufen kann. Im Normalfall kommt jetzt die Hard Armor dran. Am besten ist es, wenn danach noch etwa 400 Gold übrig sind. Diese benötigen wir, wenn wir nach rechts zurück gehen, uns eine Ebene tiefer fallen lassen und nach rechts zur (5) springen. Dort ist wieder eine Geheimtür. Hier kann man nun auf die Legend Boots aufrüsten. Doch Vorsicht! Es müssen noch mindestens 15 Gold übrig bleiben. Wir springen nun zurück nach links über den Abgrund und dann weiter links auf die tiefere Plattform zur Tür (6). Dort müssen wir uns einen Cocktail genehmigen, ob wir wollen oder nicht. Denn der Verkäufer gibt uns einen Tipp für den Endgegner dieser Runde SPHINX. Also nachdem man den Cocktail ausgewählt hat, nicht gleich weiterdrücken sondern den Tipp lesen. Dazu gleich mehr. Nach dem Drink, nach rechts weiter nach unten, Das grüne Vieh erledigen und die zwei springenden Gegner. Dann die 3 Blöcke hochspringen, zur roten Tür (7). Dahinter befindet sich mit SPHINX der Endgegner. Dieser stellt uns eine Frage, die wir beantworten müssen. Liegen wir richtig, brauchen wir ihn nicht zu besiegen sondern können Gold einsammeln und damit die Runde beenden. Bei einer Falschen Antwort muss gekämpft werden. SPHINX ist ne harte Nuss. Er teleportiert sich immer hin und her. Dabei wirft er Blitze. Man muss ziemlich flink sein und kann ihn immer nur treffen kurz nachdem er teleportiert ist. Also muss man schon immer dort sein, wo er erscheinen wird, dann zustechen und hoffen dass einen der Blitz nicht trifft. Damit das alles nicht nötig ist, gibt's hier alle Antwortmöglichkeiten. Ich hab es mal so aufgebaut:

Tipp des Barkeepers/Sphinx Frage/Antwort:

Lately not noisy at night/What was my Hobby?/POP

Windows broken/What was my Hobby?/GOLF

Yesterday one of our Chicken disappeared/What was my supper?/PIZZA

Sphinx is on a diet/What was my supper?/PIZZA

Es soll noch mehr Möglichkeiten geben, aber nach so vielen spielen sind mir noch keine anderen Möglichkeiten untergekommen. Damit ist Runde 6 beendet.

Round 7:

Sektor A:



Gleich am Anfang müssen wir uns gegen eine Schar von roten und blauen Mäusen wehren. Da hilft nur "Dauerfeuer" und wenn mal ein bisschen Luft ist, nach rechts weiter vorrücken. Die 4 Häuser kann man normalerweise links liegen lassen. Aber der Vollständigkeit halber notier ich mal, was es da gibt: (1) WingBoots, sehr zu empfehlen für diese Runde; (2) Waffen; (3) Bar; (4) Cure. Wenn man noch nicht vollständig alle Ausrüstungsgegenstände hat, kann es sein, das statt Waffen und WingBoots teilweise Schild oder Rüstung angeboten wird. Wir müssen nach ganz rechts gehen zum letzten Haus (5). Diese Kreatur teilt und mit, dass wir nach west gehen müssen und dann über die Wolken weiterkommen. Nun erscheint bei (7) eine sich auf und ab bewegend Plattform. Bevor wir dorthin gehen, müssen wir noch bei (6) klopfen. Dort ist wieder ein Zwischengegner: POOR GOD. Der Bursche hat Ähnlichkeit mit dem Ghost aus der ersten Runde, bewegt sich auch genauso. Hier gibt's aber zwei Erschwernisse. 1. erscheinen mit ihm zusammen einige Flammen. Um die sollte man sich zuerst kümmern. Sie erscheinen zweimal. Also erstmal killen, dann kommen sie noch mal und wieder killen. Das ganze kann man auch mit zwei Blitzen erledigen, sofern man gerade welche

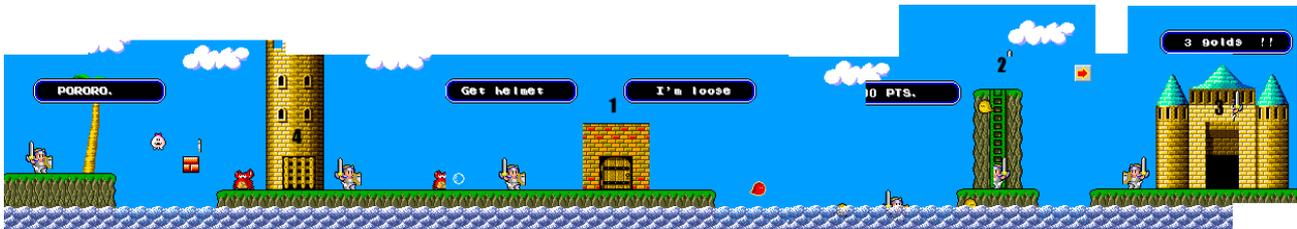
hat. Nun können wir uns um den eigentlichen Gegner kümmern. Der ist recht langsam und im Prinzip wie der GHOST zu erledigen. Aufpassen muss man aber, dass man ihn nicht berührt. Der Gute zieht nämlich nicht nur Herzen sondern auch Gold ab. Wenn er erledigt ist, bekommen wir ein neues Schwert von ihm. Das Excalibur. Jetzt raus da und weiter nach links bis zur Plattform. Draufspringen und eine Feder befördert uns nach oben aus dem Bild.

Sektor B:



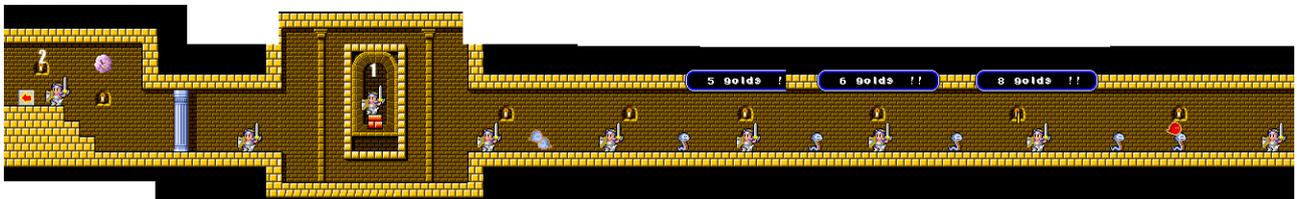
Hier machen sich Wingboots bezahlt. Wir müssen nach rechts über die Wolken. Auf jeder Wolke sollten wir springe, da es fast immer Goldsäcke gibt. Die allerletzte Wolke ganz rechts erreichen wir nur mit Wingboots. Ohne geht's nicht. Dort gibt's noch 2x Gold. Dann lassen wir uns nach unten fallen (sollten wir früher fallen, ist es nicht schlimm, es gibt eben nur weniger Gold).

Sektor C:



Wir landen in Pororo. Es geht nach rechts über das Wasser und die roten "Blasköpfe" müssen dran glauben. Dann bei (1) klopfen. Es erwartet uns der BLUE MAN. Der ist genauso zu erledigen wie der RED MAN aus Runde 3. Er ist nur etwas flinker und unberechenbarer. Außerdem braucht er ein paar mehr Hiebe mit dem Schwert. Schlüssel und Gold sammeln wir ein und verlassen den Raum. Wenn wir jetzt in Baraboro (Round 4) den fatalen Fehler gemacht haben und nicht an dem Fenster geklopft haben um die Flöte zu bekommen, ist hier nicht mehr zu tun als nach links zum Ausgang (4) zu gehen. Aber da wir ja die Flöte (hoffentlich) haben, geht's nach rechts auf den Aussichtsturm (2). Hier wird automatisch die Flöte gespielt und man kann weiter nach rechts gehen. Im günstigsten Fall haben wir jetzt die Wingboots und können auf die Plattform über dem Tor (3) fliegen. Dort gibt's 3x Gold. Dann zum Tor gehen.

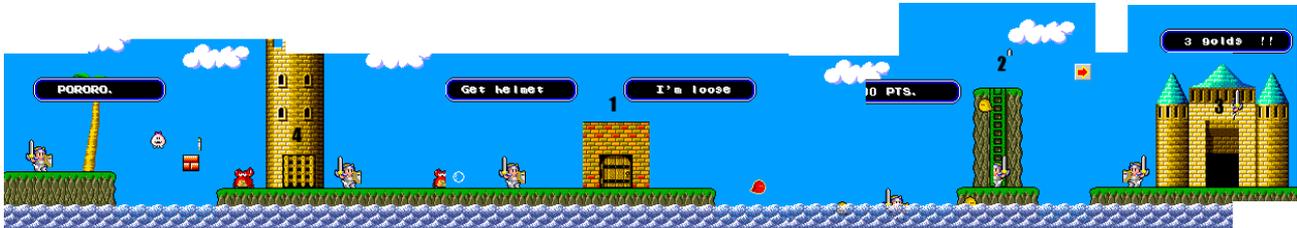
Sektor D:



Hier müssen wir nach links und nach und nach die Schlangen erledigen. Wenn wir auf Punkte aus sind, bietet sich hier eine recht einfache Möglichkeit in Form der blauen Flammen (pro Flamme 30.000 Punkte). Dazu am besten wenn wir auf dem Weg nach links sind vor dem Absatz über die Flammen springen und sie dann nach rechts (bis zum Startpunkt des Sektors) treiben. Die Flammen brauchen nämlich sehr viel Hiebe und wenn wir sie erstmal am Levelanfang festgenagelt haben, lassen sie sich schneller und einfacher durch "Dauerfeuer" erledigen. Dann zurück bis zum Absatz. Dort wartet ein RED MEN auf uns, der aber nicht sehr schwer ist und auch nicht viele Hiebe

braucht. Wenn er erledigt ist, erscheint eine Hoch/Runter Plattform wo wir draufspringen müssen (1). Wenn die Plattform oben ist, muss geklopft werden, da sich dort eine Tür verbirgt. Dort bekommen wir ein Emblem. Jetzt weiter nach links, wo noch eine blaue Flamme auf uns wartet. Diese kann man recht einfach erledigen, indem man sie an die erste Stufe der Treppe drängt und als draufhält. Nun die Stufen hoch, bei (2) 2 x Gold und ein kleines Herz ergattern und links den Sektor verlassen.

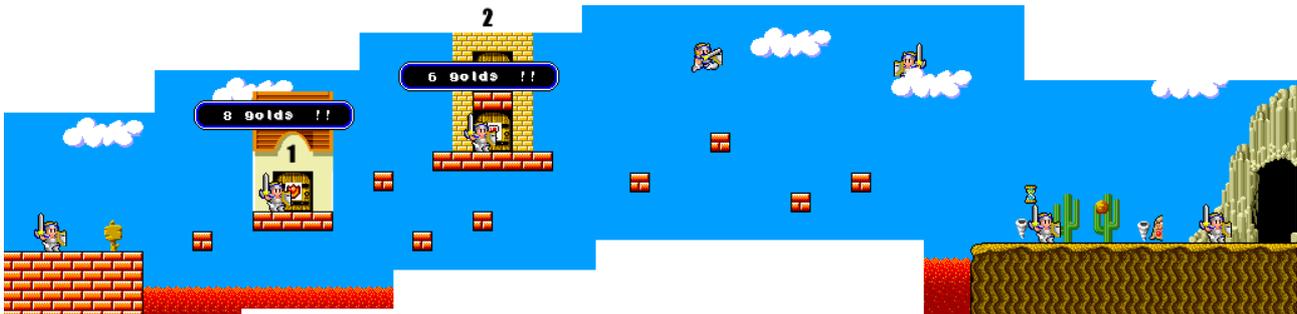
Sektor C:



Wir sind wieder in Sektor C gelandet und müssen nach links gehen. Den BLUE MAN können wir noch mal erledigen was auch wegen dem Gold zu empfehlen ist (aber für den weiteren Spielverlauf nicht unbedingt nötig). Dann zum Levelausgang nachdem noch ein paar rote "Blasköpfe" gekillt wurden. Wenn wir jetzt weiter auf Punktejagd sind, können wir uns an den vielen blauen Flammen austoben. Dabei aber nicht die Energie aus dem Auge verlieren, da das ja doch sehr aufhält. Verlassen tun wir die Runde durch das Tor (4).

Round 8:

Sektor A:



Beim Start geht's nach rechts über die Plattformen. Hier sollte man möglichst nicht in die Lava fallen. Wenn es Goldmäßig bisher gut gelaufen ist, sollte jetzt nur noch das Schild nicht den "Legend"-Stand haben. Das können wir bei (1) nachholen. Sollte es noch nicht reichen, bzw. es fehlt noch die Legend-Rüstung, ist es ratsam die vor dem Schild zu kaufen. Bei (2) bekommt man sie. Darunter kann man noch einen Drink zu sich nehmen, wenn es die Energie erforderlich macht. Dann weiter nach rechts über die 4 Klötzchen. Vorsicht, sie bewegen sich nach unten, sobald man drauf springt. Hier machen sich auch die WingBoots wieder bezahlt. Sobald wir wieder festen Boden unter den Füßen haben, müssen wir eine Horde kleiner Affen erledigen. Dann durch den Höhleneingang in den nächsten Sektor.

Sektor B:

Wir starten am linken Rand und springen erstmal über die kleine Plattform nach (1). Hier springen für 1x Gold. Dann nach unten fallen lassen und die Gegner erledigen. Nun links noch einen Absatz weiter nach unten fallen lassen. Dann rechts springen und zwar so, dass man etwa bei (2) runter kommt. Dafür gibt's 1x Gold. Rechts runterfallen lassen und bei (3) durch springen Gold kassieren. Nun noch mal runter und die Gegner erledigen. Und, wie sollte es anders sein, noch mal weiter runter, Gegner töten und links runterspringen (oder fallenlassen). Dann müssen wir rechts springen und auf der Plattform bei (4) landen. Dort ist eine Geheimpforte, wo geklopft werden muss. Es folgt ein weiterer Zwischengegner, der DEMON. Der ist ein echter Widerling, bei dem nur die pure Gewalt hilft. Ich hab's immer wieder mit verschiedenen Taktiken probiert, aber am einfachsten ist es, wenn man ihn in eine Ecke drängt, wild drauflos sticht und ein paar Herzen Abzug in Kauf nimmt. Mehr als 2 sind's eigentlich selten. Man kann zwar versuchen, den Feuerkreisen die er zieht, auszuweichen und immer wenn sie zu ihm zurückkehren zustechen, bevor er sie wieder losschleudert, aber das dauert ewig und ist auch nicht sehr sicher, da der Radius der Flammen immer größer wird. Also einfach Augen zu und durch. Als Belohnung gibt's das "Sword of Legend". Wenn wir den Burschen geschafft haben, geht's links runter zur (5). Dort bekommen wir fürs Springen noch mal Gold und springen dann rechts runter zur Leiter. Hier ein bisschen aufpassen, da sich unter der Leiter ein roter Gegner befindet, der uns Schaden zufügen kann, wenn wir gerade die Leiter nach unten klettern. Also das ganze ein bisschen timen oder einfach ein bisschen Energieabzug riskieren. Nachdem der Gute erledigt ist, steht uns noch ne Fledermaus im Weg und dann können wir den Sektor rechts unten verlassen.



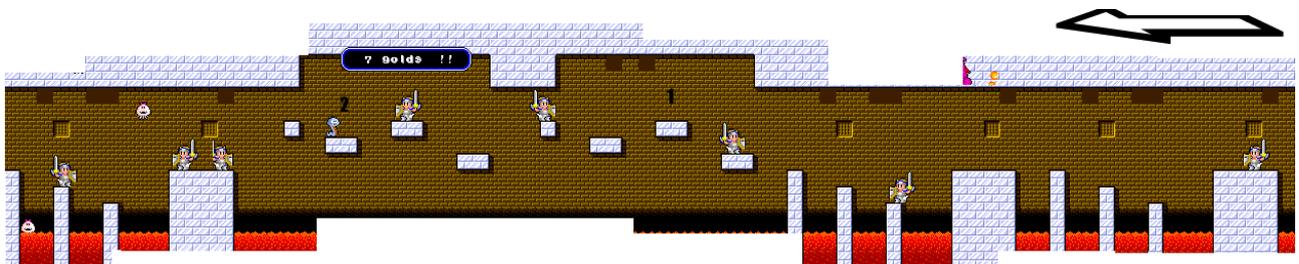
Sektor C:



Jetzt wird's rutschig. Auf dem Eis ist der Grip natürlich nicht so gut, was auch die Legend Boots nicht ganz kompensieren können. Eine weitere Schwierigkeit sind hier die kleinen weißen Affen. Die springen und werfen mit Eiswürfeln. Man sollte sie etwas auf Abstand halten und nachdem sie geworfen haben unter dem Würfel durchhuschen und dann gleich mehrmals zustechen. So hat man sie recht schnell erledigt. Das ganze wiederholt sich mehrmals, bis wir an die 3 nach oben verlaufenden Plattformen kommen. Die benötigen wir, um auf die andere Seite des Wassers zu kommen (oder man hat WingBoots, dann fliegt man einfach drüber). Bei (1) klopfen und sich dem Endgegner dieser Runde stellen. Dem GHOST. Im Idealfall hat man jetzt 2-3 Feuerbälle zur Verfügung. Mit denen feuert man sobald es losgeht auf den Gegner, sodass er mit dem Rücken zur Wand steht. Dann zur Stelle sein und zustechen, was das Zeug hält. So ist er ganz einfach erledigt. Schwerer wird es ohne Waffen. Auch da sollte man versuchen, ihn irgendwie in eine Ecke zu bekommen. Vorsicht: Der Typ feuert einen echt fiesen Laserstrahl auf euch ab, wenn ihr ihn nicht permanent bekriegt. Ist er erledigt, gibt's Gold und Schlüssel. Wir verlassen den Raum und gehen rechts die Treppe runter. Hier warten noch 2 Eisäffchen und dann geht's zum Tor in den Eispalast.

Round 9:

Sektor A:



Die 9. Runde ist insgesamt sehr kurz. Dafür aber umso knackiger. WingBoots sind hier der beste Freund des Wonderboy. Ohne müssen die Sprünge gut getimt sein und man muss immer mit einberechnen, dass man noch ein bisschen weiterrutscht nach der Landung. Das Abrutschen in die Lava ist nicht das Todesurteil, weil uns Federn wieder nach oben katapultieren aber es kostet natürlich Energie. Wie auch immer man sich nun fortbewegt, als erstes geht's nach links über 3 Pfosten. Auf der breiteren Säule wartet ein VAMPIR, der aber recht schnell Geschichte sein dürfte. Dann über die nächsten 3 Pfosten zur ersten freistehenden Plattform. Keine Angst, alle Plattformen in dieser Runde bleiben an ihrem Platz und bewegen sich nicht. Wir springen weiter nach links von einer Plattform zur anderen. Bei (1) und (2) gibt's Geheimtüren mit Geschäften drin. Hier können wir noch mal Schild oder Rüstung kaufen. Falls wir alles schon haben, gibt's Waffen und andere Hilfsmittel. Wir kommen zur nächsten breiteren Säule, wo wir etwas erholen können. Über die letzten 3 Pfosten in diesem Sektor müssen wir sehr geschickt springen, da in den Zwischenräumen 3 Gegner hoch und runter springen. Diese können wir erledigen oder so schnell wie möglich links bei dem letzten Pfosten aus dem Bild springen.

Sektor B:



Hier ist es im Prinzip genauso wie im Sektor A. Einfach von rechts nach links über die Säulen, Pfosten und Plattformen springen und die sich in den Weg stellenden Gegner erledigen. Alles halb so wild. Bei (1) und (2) gibt's wieder Geheimgtüren mit Geschäften. Das letzte Stück ist noch mal etwas knifflig. Wenn wir bei der roten Tür angekommen sind, huscht über uns ein POOR GOD umher, dem wir entweder aus dem Weg gehen oder erledigen sollten. Bevor wir an der Tür klopfen, springen wir nach links zu (3). Dort gibt's für 3x springen 3x Gold. Dann aber bei (4) an der Tür klopfen. Es erscheint der SNOW KONG. Dieser springt wie der Gigant Kong. Aber die Taktik von dort lässt sich hier nicht anwenden, da er beim Springen kleine Eisaffen abwirft, welche wiederum Eiswürfel werfen. Am besten lässt man hier das ganze Kleinvieh links liegen und konzentriert sich auf den großen Brocken, welcher zum Glück nicht allzu viele Treffer aushält. Man sollte ihm im Sprung entgegenkommen und zustechen. Wenn sich die Möglichkeit bietet, sofort an der Wand festnageln. Auch hier sind WingBoots hilfreich, da sich die kleinen Gegner am Boden aufhalten. Nach erfolgreicher Schlacht kassieren wir wie immer Gold ein und die Runde ist beendet.

Round 10: Sektor A:



Wir starten links, töten den Gegner und beim Baum (1) gibt's Gold. Dann mit Hilfe der Plattform das Wasser überqueren. Jetzt Vorsicht, da unten die springenden Gegner sind und von oben die grünen Quallen ihre Blasen auf uns abfeuern. Am besten schnell durch und nach oben über die Tür gelangen und die grünen erledigen. Dort oben gibt's auch 3x Gold zu holen (2). In der Tür kann man wenn nötig seine Energie mit einem Drink auffüllen. Aber schnell machen, da die bereits erledigten Gegner rasch wiederkommen und dann war das Getränk vielleicht umsonst. Weiter nach rechts über das nächste Wasserhindernis. Bei (3) einmal springen, da es dort ein kleines Herz zur Energieauffüllung gibt. Dann noch mal weiter nach rechts übers Wasser zum Punkt (4). Dort auch noch 3x Springen für ebensoviel Gold. Nun in das Wasser fallen lassen (2).

Sektor B:



Wir befinden uns wieder in einem Wasserschacht. Dort noch beim Herabfallen nach links steuern um an die Tür (1) zu gelangen. Dort kann man nun was kaufen, und rausgehen oder man muss zweimal klopfen und ohne etwas zu kaufen den Raum wieder verlassen. Auf jeden Fall muss dann die Tür mit 2 Latten verriegelt sein. Dann müssen wir noch mal klopfen (das geht übrigens nur dieses eine Mal im Spiel und nur an dieser Tür. Sonst kann man nicht an verriegelte Türen klopfen). Das Wesen dort drin gibt uns einen neuen Gegenstand, den wir nehmen. Der wird am Ende dieser Runde benötigt. Nun wieder raus und nach rechts. Die Gegner zwischen den Steinen kann man erledigen indem man wartet, bis sie hochspringen und dann zusticht. Ich lass sie aber gern links liegen indem ich drüber weg springe, denn die kosten viel Zeit, welche in diesem Sektor auch schneller vergeht. Ganz rechts verlassen wir den Sektor.

Sektor C:



Hier gibt's eigentlich keine großen Geheimnisse. Eigentlich müssen wir nur nach rechts und uns einigen nervenden Gegnern stellen. Auch ein Gigant Kong ist darunter, welcher aber nicht annähernd so schwer zu besiegen ist, wie der Zwischengegner vor ein paar Runden. Weiter rechts müssen wir die Lava über die Plattformen überqueren. Bei (1) ist noch ein Vampyr und ein Poor God zu erledigen. An dieser Stelle bekommt man auch ein kleines Herz, was sehr Fair ist, da wir diesen Sektor nur verlassen können indem wir in die Lava springen (3) was natürlich ein Herz Energie kostet. Vorher aber noch mal schnell bei (2) springen um Gold zu kassieren.

Sektor D:

Hier geht's wieder von oben nach unten. Es ist im Prinzip dasselbe Leveldesign wie Runde 8 Sektor B. Man sollte sich einfach langsam von oben nach unten arbeiten und die Gegner töten. An den markierten Punkten (X) einen hohen Bogen springen, da es dort Gold gibt. Ziemlich am Ende (1) ist noch eine Stelle wo es 2x Gold gibt. Unten rechts wird der Sektor verlassen.



Auf zum letzten Gefecht. Was soll ich zu Runde 11 schreiben. Also erstmal hab ich sie nicht in Sektoren eingeteilt, sondern alles auf eine große Karte gepackt. Ich werd da nur kurz was zu schreiben und an welchen Punkten man in welche Richtung muss. Die Gegner, die uns hier in der Runde erwarten, sind alle nicht so schwer zu besiegen (mit Ausnahme des Endgegners). Also erstmal nach rechts, bis zur Gabelung (1). Dort den unteren Weg nehmen. Dann weiter nach rechts bis zu (2). Dort nach unten fallen lassen. Hier begegnen uns acht Fledermäuse. die ersten vier reihen sich rechts auf, die anderen dann links. Also erst links halten mit Dauerfeuer nach rechts und dann nach rechts wechseln mit Dauerfeuer nach links. Wir landen bei (3) wo wir den rechten Weg wählen. Dann geht's nach links wo uns einige rote und blaue Flammen im Weg stehen. Die roten sind ja kein Problem aber die blauen brauchen wieder ewig, biss sie erledigt sind, geben dafür aber auch massig Punkte. Bei (4) nach unten fallen lassen und gleich nach rechts drücken. Bei (5) den Gang rechts rein und bei (6) weiter nach unten fallen lassen. Auch hier gleich rechts drücken um in den Gang (7) zu kommen. Dort sind 2 blaue Flammen die wir erledigen oder eben nicht. Rechts den Bereich verlassen und dann weiter nach rechts. Bei (8) den Gegner erledigen und weiter nach rechts und die 4 hüpfenden Gegner besiegen. Wenn der letzte der 4 erledigt ist, zurück zu (8). Dort wartet der LASER, den wir auch erledigen müssen. Dann wieder nach rechts zu (9) wo jetzt eine Plattform auf uns wartet womit wir nach oben kommen. Jetzt kommt der wie ich finde ekligste Teil des Spiels. Sobald wir von der große Plattform aus nach oben gesprungen sind, müssen wir nach links steuern, denn dort befindet sich eine kleinere Plattform auf die wir drauf müssen. Es befindet sich etwas weiter oben rechts eine weitere kleine Plattform, auf die wir dann sofort springen müssen, da die Plattformen sofort nach unten gehen, sobald man drauf kommt. Während wir die eine Plattform verlassen, bewegt sich sie andere nach oben. Man muss nun im Rhythmus immer links/rechts springen ohne auf einer Plattform zu verharren. Bei (10) kann man eine kleine Verschnaufpause einlegen, dann geht's im selben Stil weiter nach oben. Dort angekommen geht's nach rechts (11) bis zur nächsten Gabelung (12). Dort diesmal den oberen Weg nehmen. Weiter nach rechts und bei (13) wieder nach unten fallen lassen. Es kommt wieder die Nummer mit den 8 Fledermäusen. bei (14) nehmen wir diesmal den linken Weg. Auch hier warten Fledermäuse die aber diesmal abwechselnd links und rechts warten. Also entweder entsprechend töten oder durchfallen lassen. Sind wir unten angekommen, werden wir von lauen Mäusen überrannt. Wir müssen hier nach links, zur Treppe und bei (15) links in den nächsten (und letzten) Bereich.

Glückwunsch. Der letzte Weg vor dem großen Drachen. Einfach nach links gehen bis (16) und an der roten Tür klopfen. Es erwartet uns DRAGON. Wenn wir jetzt direkt an ihm hochspringen und Feuer drücken, kommt die Meldung „Ruby shines“ und Mr. Drache bekommt sehr viel Energie abgezogen. Hat man sich in Runde 10 allerdings für „Bell“ entschieden, passiert hier natürlich nichts und man muss auf herkömmliche Weise dem Drachen Schade zufügen. Der Drache ist nur am Kopf verwundbar, deshalb muss man immer an ihm hochspringen und wenn man in Kopfnähe ist, zustechen. Man kann auch springend Waffen auf ihn abfeuern, was aber natürlich weniger Wirkung wie ein Schwerthieb hat. Haben wir das Legend Shield, können wir auch die Feuerstöße von ihm abwehren, wenn wir richtig stehen. Der Drache ist allerdings ziemlich flott erledigt aber man sollte sich nicht zu früh freuen, denn direkt nachdem wir ihm den tödlichen Stoß verpasst haben, verwandelt er sich in einen Roboter-Drachen. Den müssen wir auf dieselbe Weise erledigen, was aber länger dauert, weil man ja kein „Ruby“ mehr hat. Da hilft nur vor den Feuerstößen in acht nehmen und immer schön an ihm hochspringen und am Kopf zustechen. Ich hab nicht mitgezählt, aber in der Schwierigkeitsstufe Easy sind's so um die 15 - 20 Treffer. Bei Stufe Hard müssten es um die 40 sein. Haben wir ihn erledigt, ist das Spiel geschafft. Jetzt werden noch die Punkte gezählt (für jedes übrig gebliebene Gold gibt's Punkte) und dann kommt die Schlußmelodie...

Puh, endlich geschafft. War doch sehr viel mehr Arbeit als anfänglich gedacht. Viel Spaß beim nachspielen und falls noch Sachen unklar sind, kann man mir ja eine Nachricht zukommen lassen.