

ALLGEMEINES

Rad ist ein ziemlich lustiger Weltraumforscher, doch auch er hat Probleme, obwohl er immer so gut gelaunt aussieht. Der erste Planet, den er sich vornimmt, Cyberia, macht nicht zu viele Probleme und gibt Rad Informationen über die Koordinaten der weiteren Planeten. Auf diesen gibt es viele Geheimnisse, die nur einer Handvoll Weltraumreisender bewusst waren - bis jetzt!



PLANET EFFLUVIA

Aufgabe: Rette den Computer

Gegenstände: 2 Energiebehälter, Laserschwert

Hier jagt Rad diesen Kerlen mit dem Computer hinterher. Wir verwenden die Conveyogürtel, um auf das grüne Feuer zu schießen, das herunterfällt. Weiters behalten wir die Geister im Auge - wenn sie nach Rads Kopf greifen, springt er unter eine Plattform, um sie abzuschütteln. In der zweiten Sektion müssen wir die Blasen verwenden, um die gefährlichen Feuergruben zu überqueren. Nahe am Ende dieser Stufe muss Rad den Topgürtel behalten und am Ende nach oben und unten hüpfen, um in einen Geheimlevel zu gelangen, der einen Energiebehälter und ein noch effektiveres Schwert enthält! Um zurückzukommen, auf die oberste rechte Plattform stellen und gerade nach oben springen.

PLANET SAURIA

Aufgabe: Finde die Bombe

Gegenstände: 1 Energiebehälter, Sauria Kristallbomben

Das Land der Dinosaurier ist sehr schwer zu beginnen - auf die immer wieder erscheinenden Ameisen achten und den herumtobenden Sauriern aus dem Weg gehen! Wir gehen nach rechts, bis wir zu einem Tor gelangen, für das wir einen Schlüssel brauchen. Wir müssen die Schlüssel oben auf das Tor legen, es gibt aber neun solche Hindernisse und wir haben nur acht Schlüssel. Der neunte, der es uns ermöglicht, den Energiebehälter zu bekommen, ist oben auf den drei Blöcken über dem siebenten Tor versteckt. Dort springen wir hinauf, bewegen den dritten Block und drücken die Taste B, um den Schlüssel aufzuheben. Sobald wir den Energiebehälter eingesammelt haben, gehen wir nach rechts, um die Bomben zu erreichen. Dann teleportieren wir uns zurück zum Schiff.

PLANET TURVIA

Aufgabe: Finde die Schwerkraftvorrichtung

Gegenstände: 2 Energiebehälter, Schild, Vertigun, Schwerkraftvorrichtung

Um durch diesen verdrehten Planeten zu kommen, müssen wir zuerst nach rechts an den Bäumen vorbei gehen, bis wir eine grüne Plattform erreichen. Dann springen wir nach links auf die Äste und gehen weiter nach links, bis wir eine Stadt erreichen. Nachdem wir durch die Tür gegangen und dem Bürgermeister begegnet sind, gehen wir nach rechts zurück (die Waffe verwenden, um die Haie über uns zu erledigen), dann lassen wir uns in das Loch fallen. Anschließend weiter soweit es geht nach rechts, und erneut in das Loch fallen lassen. Jetzt betreten wir das Haus, um mit dem Roboter zu sprechen, dann wenden wir uns nach rechts (am See niederknien) und heben den Knochen sowie den Energiebehälter auf. Den Knochen geben wir dem Hund, der die Kuh ins Haus bringt und uns erlaubt, hinaufzuspringen und auf der Quelle zu landen, die uns in den vorhergehenden Bildschirm zurückbringt. Wir springen nun auf die dritte Blase von rechts (die ersten beiden zerplatzen!) und gehen einen Raum nach unten, in dem wir nach links drücken, um in den neuen Raum zu gelangen. Wir gehen nach rechts, nehmen die winzigen Magneten und tragen ihn, bis wir drei Metallkugeln und damit die Schwerkraftvorrichtung erreichen. Wir legen den Magneten unter jeden Gegenstand, um diese und die Vorrichtung mitnehmen zu können. Nun nach links zurück, wo wir uns von der Blase nach unten (oben?) auf den Startbildschirm tragen lassen. Anschließend gehen wir in die Stadt zurück, wo wir dem Bürgermeister die Vorrichtung geben (springen, nach unten und Taste B drücken). Wir verlassen sein Haus, springen über die linke Mauer und sammeln den Energiebehälter ein. Nachdem wir rechts das Schild gefunden haben, kehren wir auf unser Schiff zurück.