



*Minden olyan szép volt. Minden olyan...más volt. De aztán történt valami, amitől minden megváltozott.*

*Odakint esik az eső, s a szobámba beáramló hold sápadt fényét néha megtöri egy-egy megvadult macskaként cikázó villám. Fény. Aztán csend. Mennydörgés.*

*Akárcsak az életem. Minden olyan...fényes volt. A csendből tudnom kellett volna. A vihar előtti csend. Tudnom kellett volna, hogy az mindig jelent valamit.*

*Ezután jött a mennydörgésszerű változás.*

*Azóta csak fekszem az ágyon, és nézem a villámok fényében gyerekeként játszó árnyékokat a sarokban.*

*Valaha én is gyerek voltam. Boldog gyermek. Megjártam Csodaországot, és boldog voltam a szüleimmel. Most már csak a hang maradt. A hang, amely néha szól hozzám.*

*Mint most is.*

- Mi a baj Alice?
- A szüleim...elmentek.
- Mi a baj Alice?
- Valami...eltört.
- Mi tört el Alice?
- Én...

## Village of the Doomed

### Dementia

Megérkeztünk hát Csodaországba. Ha felnézünk, még láthatjuk az alagutat, melyen idejöttünk. De... ez a hely nem olyan, mint Csodaország. Ezek a hangok... minden

megváltozott. Ha továbbfutunk, ezt a kis fickó is megerősítheti. Beszélgetésünk után ugorjunk át a feltörő gőz segítségével. A másik kis fickótól megtudhatjuk, hogy ismét a Kör Királynő áll minden mögött. Talán a halála megoldana mindent. A Houdini-macsskától megtanulhatunk ezt-azt. Például, hogy a meta-eszenciával tudjuk elvesztett életerőnket, és a fegyverek energiáit pótolni. Vegyük magunkhoz a konyhakést, ami ugyan nem sok mindenre jó, de egyelőre megteszi. Szerencsére lehet dobni is. Ekkor meglátjuk a nyulat, aki viszont meglátva minket, menekülni kezd. Összeszugoerodik és eltűnik egy apró ajtóban. Ha megkérdezzük a fenti fickót a zsugorodásról, akkor sem leszünk okosabbak, és még ez a rébuszokban beszélő macska is. Ezután megtámad minket az első kártyakaton. Intézzük el néhány suhintással, és induljunk tovább. A lefelé vezető rámpától balra ugorjunk fel. Menjünk fel, majd ugorjunk át az alagúthoz, amely felett a felirat van (Yur Mine).

### Pandemonium

Ugorjunk át a köteleken a másik oldalra, s lehetőleg ne essünk bele a zöld trutyiba. Az öreg pipástól végre megtudhatjuk, hogyan lehetnénk olyan kicsik, mint amilyen a nyúl lett. Csak ő meg nem árulja el ingyen. Vissza kell szereznünk neki egy kulcsot, ezért induljunk hát tovább a kulcskereső útra. Szálljunk fel a csillére, és az izgalmas kocsikázás után azonnal forduljunk jobbra, mert egy újabb katona támad ránk, s könnyen a csille után küldhet. Ha kettészeltük, fent rábukkanhatunk a második fegyverünkre, egy kártyacsomagra. Menjünk be az ajtón, és készüljünk fel a harcra, nagyon vigyázzunk a káró kártyákkal, mert ők már löni is tudnak. Ha elintéztük őket (és feltöltöttük energiánkat), vegyük fel a kulcsot az asztalról. Fel a lépcsőn, és be a teleportba, aminek köszönhetően visszajutunk oda, ahonnan indultunk. Balra rögtön egy treffkártya vár ránk, fent néhány káró társaságában. A késsel (dobálva) vagy a kártyákkal intézzük el őket, és kövessük az öregot a másik teleportba.



## Fortress of Doors

### Fortress of Doors

Induljunk el a falon lévő lyukon bemenne (ha megfordulunk, eszenciára lelhetünk), majd odabent a falak mögött is be az ajtón. Vigyázzunk, mert eltűnik az ajtó, és egy repülő, sikoltó lény támad ránk. Miután sikerült elintéznünk, a szoba darabjaira hasad. Nem kell megijedni, egy idő után abbahagyja. Menjünk fel a lépcsőn, és ugorjunk át a levegőben lévő hídra. Igyekezzünk a közepe felé, mert ott van a súlypontja. Ezután már csak át kell ugranunk a teleporthoz.

### Beyond the Wall

Forduljunk jobbra, intézzük el a treff katonákat, majd ugorjunk fel a vörös kristályhoz. Egy kissé démonikus változáson megyünk keresztül, ami időlegesen megnöveli támadásunk erejét. Küzdjünk meg az újabb kártyalapokkal, majd keressük meg az ajtót, és menjünk be. Tovább a többi ajtón, míg a teleportkapun keresztül el nem jutunk oda, ahol a három ajtó csukódása egy-egy hangot ad ki. Jól figyeljük meg a hangokat, és miután leküzdöttük a sikoltó rémet, menjünk le a balra lévő lépcsőn. A fent lévő karral újra és újra meghallgathatjuk az ajtók hangját, lent viszont a három kar egy-egy ajtónak a hangját adja ki. Tehát a feladat egyszerű, ugyanabban a sorrendben kell meghúzni a karokat, mint ahogy az ajtók becsukódtak (jobb, bal, középső). Menjünk vissza fel, és induljunk el a pepita úton, mire az út darabjai egymás után fognak a helyükre kerülni. Keresztül az ajtókon, és be a teleportba. Ugráljunk fel a mozgó padlódarabokon a teleportig. Az se baj, ha leesünk, mert csak az ajtótól kezdjük újra. Miután a nagy teremben legyőztük a sikoltót, menjünk be a jobb oldali ajtón.

### Fortress of Doors

A kártyakatonák megölése után két sikoltó támad ránk, őket is intézzük el. Ha nagyon lecsökkenne az életerőnk, próbáljuk meg úgy elintézni őket, hogy a falra essenek. Így az eszenciát fel tudjuk venni. Menjünk át a ház másik oldalára, a nyitott ablakhoz, és ugorjunk be.



## Skool Daze

Belépve a nagyterembe, miután kinyírtuk a katonákat, ugorjunk fel balra a kandallóra, és arról pedig a sarokba, ahol felvehetjük a harmadik fegyverünket, a madárfejű botot (aki emlékszik a mesére, ott ilyen flamingókkal kriketteztek).

Ugyanabban a sarokban lévő lenti ajtón bemelve, az előadóteremben találkozhatunk az öreg pipással. Mikor befejezte a mondandóját, újabb katonák rontanak nekünk. Amikor kimegyünk, láthatjuk, hogy az öreg kinyit egy rejtékajtót a könyvtárban.

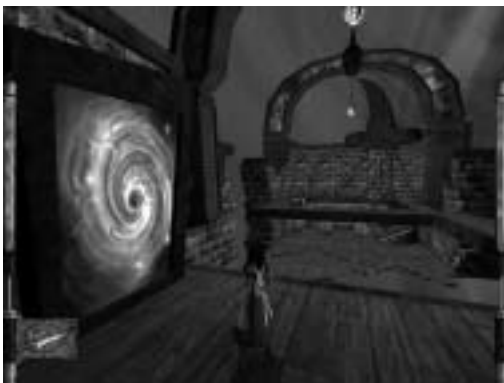
Menjünk fel az emeletre, és a csapkodó ajtó melletti másik ajtón menjünk be. Az örökön átverekedve magunkat, máris a könyvtárban vagyunk. Keressük meg idelent a nagy lebegő könyvet, ami mikor hozzáérünk elrepül. Menjünk fel a csigalifttel, és balra van a második könyv, majd a jobb oldali elborított polcon felmenve keressük meg a harmadikat. Újfent menjünk fel az itteni lifttel, s fent a negyedik könyvet megtalálva most már kiderült, miért repültek el.

Ugráljunk át rajtuk a fülkéhez, amiben egy különleges könyv van. Menjünk le a könyvek segítségével a leesett könyvhöz, amiben végre rálelünk a kicsinyítőszer receptjére.



## Skool's Out

Küzdjünk meg a sikoltóval és a kártyákkal, majd lent menjünk be balra azon az ajtón, ami mellett két világító tojás van. Ugorjunk át a negyedik fegyverünkért, a dobókockáért, de utána figyeljünk, mert egy újabb sikoltó tör az életünkre. A kockát akár azonnal használhatjuk, ha visszamegyünk a nagyterembe. De ügyeljünk rá, hogy olyankor ne használjuk, amikor nincs ellenfél, mert akkor ránk támad a kapun keresztül érkező démon. Ezután menjünk be idelent a szívvel jelzett ajtón, és a nagyszobában balra menjünk fel, ahol az egyik ajtónyílás mögött kapcsoló, míg a másíknál a démonkristály van. Húzzuk meg a kart, menjünk fel az így keletkezett lépcsőn, és ugorjunk fel a leszakadt gerendára a falnál. A gerendákon menjünk át az öreghez, közben ügyeljünk a lámpásokra, s nehogy leesünk a padlón lévő lyukba. Beszélgetésünket hamarosan megzavarja néhány sikoltó. Utánuk induljunk vissza a nagyterembe, fel az emeletre, és be az egyetlen le nem



deszkázott ajtón. Itt néhány kártya társaságában van egy ajtó szembe (felette a táblán a számot figyeljük), valamint egy-egy jobbra és balra. Menjünk be szembe a kis laborba, ahol az öreg harcol néhány kártyával, segítsünk neki. Vegyük fel az üveget a szekrényből, és menjünk vissza az előző folyosóra. Mindegy, hogy jobbra vagy balra megyünk, de a következő folyosón menjünk be a hármasszobába. Itt egy újabb madárfejes botra lelünk (egyre erősebb lesz a fegyver), és menjünk tovább a másik ajtón, ahol a kis ültetvényesben öntözzük meg odalent a csúcsos növényeket a szerrel, amit a laborban szereztünk. Vegyük fel a nyalókát, és menjünk vissza a folyosóra, balra vagy jobbra, és a laborban adjuk oda a nyalókát az öregnek. Végre elkészült a kicsinyítő szer.

## Skool Daze

Menjünk fel az emeletre a könyvtárba, ahol az előbb már jártunk. Itt irány fel a lifttel, és most a balra lévő elborított polcon menjünk fel, majd be a csillagvizsgáló (observatory) ajtaján. Menjünk fel itt is a lifttel, majd pedig a

lépcsőn a távcsőhöz, de ügyeljünk a lyukra a lépcsőn!

## Vale of Tears

### Pool of Tears

Összezsugorodott formánkban hova máshová is kerülhettünk volna, mint a rovarok birodalmába. Nyúl úr ismét feltűnik, majd el is tűnik a szemünk elől egy járatban, amit eltorlaszol egy sziklagolyó. Balra a tábla figyelmeztet is minket a kőomlás-veszélyre. Ugorjunk át a szirtre, és induljunk el felfelé. Amikor meglátjuk, hogy egy hangya ránk görget egy sziklát (legalább egy morzsányi lehet), ne essünk pánikba, maradjunk ahol vagyunk. Továbbmenve a második golyóbisnál már ügyeljünk, hátráljunk, míg le nem esünk, aztán előre egy szakadékot ugorjunk át. Várjuk meg ott, amíg leesik a golyó, és ismét induljunk felfelé. A vízesésnél vigyázzunk, hogy pontosan a kis kőre ugorjunk, különben lesodor a víz. Mikor sikerült végre feljutnunk (a harmadik golyóval sem kell törődni), figyeljünk a repülő rovarokra, mert robbanó makkokat hajigálnak a nyakunkba. Valamint ne menjünk a hangyák

közelébe, mert szuronyukkal elhajítanak minket (rosszabb esetben le), hanem távolról intézzük el őket. Kövessük a folyó folyását visszafelé, amíg a tóparton meg nem látjuk a teknősbikát. Beszélgetésünk után ő felpattan egy lehullott falevéltre, és elhajózik. Kövessük mi is a példáját. Útközben figyeljük a repülő bogarakat, nehogy eltaláljanak (őket is le lehet lőni, de újak jönnek a helyükre). A gyökereknél ugorjunk le a levélről, majd szálljunk vissza. A vízesésnél csorogjunk le, és rögtön másszunk ki balra a vízből, nehogy haleledel legyen belőlünk. Intézzük el a



hangyákat, majd a két kerek levélen keresztülugorva szálljunk ismét fel a „hajónkra”. Ezután már kicsit több akadály lesz. Az alagút után jobbra, ha kiugrunk, fel tudjuk venni a szívet, és még vissza is tudunk szállni a levélre. Amikor meglátjuk a következő vízesést, ne csurogjunk le, hanem ugorjunk át jobbra, a partra. Csússzunk le, és szálljunk vissza a levélre. Ügyeljünk a gyökerekre, s a harmadik vízesésnél vagy a szemben lévő indára ugorjunk, és aztán ki a partra, vagy rögtön balra ki a partra. Fent továbbmenve miután a teknősbika elhajózott, várjuk meg a levelet, és utána. A vízesésnél csorogjunk le.

## Hollow Hideaway

Kövessük a parton a vizet, közben intézzük el a hangyákat, majd a két levélen ugorjunk át a gyökérre. Nehogy beleessünk a vízbe, mert egy óriási hal egyszerre bekap minket. Továbbmenve a másik gyökérről szálljunk fel ismét a levélre. A gyökerekből kiálló tuskék elől először húzódjunk a levél jobb szélére, aztán balra, majd ismét jobbra. Ezután, amikor partra szállunk, elég sok hangyába botlunk, valamint egy gonosz virágba, és egy beszipantani akaró gombába. Őt egyfolytában dobáljuk, miközben hátrafelé haladunk, így nem tud beszipantani. Keressük meg a másik levelet a vízben, és induljunk tovább. A két kerek levélnél ugorjunk ki a partra, és menjünk oda a házhoz. Egy hosszú beszélgetés után maga a ház szív be minket.

## Just Desserts

A szobában vegyük fel az asztalról az ötödik fegyverünket, a meglepetésdobozt. Erre a kandallóból érkező kedves anyóka meghív minket ebédre, csak éppen mi leszünk ott a desszert. A madárfejjel dobálva a labdákat, közel engedve magunkhoz könnyedén elintézhethetjük, habár elég sok trükköt bevet közben. Ha elkezd gyorsan szaladgálni, akkor nem támadjuk, amíg ismét nem jön felénk lassú iramban. Miután legyőztük, végre visszakapta a teknősbika a páncélját.



## Wholly Morel Ground

Mindig a teknősbika által „termelt” légbuborékok között maradunk, és kövessük, miközben ügyelünk a leomló oszlopokra, és a kis vulkánokból feltörő „gőzre”, mert belesodornak a plafonon lévő tüskékbe. Mikor beérünk a régi épületbe, figyelünk a leomló vakolatra, valamint a ránk támadó lábakra is. Tehát csak követnünk kell a teknősbikát, miközben figyelünk a leomló dolgokra, a halakra, a kagylókra, és arra, hogy mindig a buborékok között maradjunk.

## Wonderland Woods

### Dry Landing

Búcsúzóul – nem túl kedves szavak közepette – a teknősbika egy légpáncélt ad nekünk ajándékba, amivel most már sokkal több ideig bírjuk a víz alatt. Induljunk tovább, és a kis vízesésnél ugráljunk át a leveleken az indához, amin másszunk fel. Vegyük a vízesés felé az irányt, kerüljük meg, majd a falból kinőtt gombára – aminek villog a kalapja – ugorjunk rá, s ez egyfajta ugródeszkeként szolgál. Ugrás közben forduljunk meg, így pont elkapjuk az indát, amin másszunk fel, ha előre-hátra himbálózunk, könnyebben át tudunk ugrani a nyúlhoz. Miután ismét eltűnt, ugorjunk le a fa törzsén lévő taplógombára, majd át az indára, és arról el tovább. Kövessük a bal oldali falat, amíg el nem érjük a szakadékot, ahol lent villogó gombák vannak. Essünk le balra, majd az egymás fölött lévő gombák közül először a kisebbikre, aztán a nagyobbikra, amiről felpattanva el tudjuk kapni az indát, himbálózunk egy kicsit, és ugorjunk át a másikra, utána pedig le. Bent a fa törzsében ismét másszunk fel az indán elég magasra, és ugorjunk át a gombára, arról pedig fel a taplóra. Ugorjunk át, és menjünk ki a fatörzsből. Induljunk tovább, amíg egy hídhöz nem érünk. Ne keljünk át rajta,



mert leszakad, hanem ugorjunk rá a villogó gombára, át a másikra, végül pedig át a szirtre. A szippantó gomba mellől vegyük fel a meglepetésdobozt. Indulás tovább, a szakadéknál, ahol a fa van, ugorjunk át az indára, majd le a taplóra. A második indán másszunk fel, és ugorjunk át a szirtre. A gyorsfolyású pataknál ugráljunk keresztül a köveken, közben ügyeljünk a virágra, és a vízesés mellett menjünk el balra.



### Herbaceous Border

Miután szegény nyúl urat eltaposták, induljunk neki, hogy legalább bosszút álljunk. Kétfelé is elindulhatunk, vagy egyenesen és le a lyukba, vagy pedig megfordulunk, és a virág melletti lyukon megyünk le. Mindenesetre ügyeljünk a földből előbukkanó lóbogarakra. Ha egyenesen mentünk tovább, akkor lent a gőzön továbblebegve az elágazásnál forduljunk balra. A dobbantás hatására leomlik a híd, így ugorjunk le balra a gombára, amivel feljutunk egy másik hídra. Hogyha megfordultunk, és abba a lyukba estünk le, ami a virág mellett volt, akkor a leszakadt hídtól jobbra lent a gőzre ráugorva juthatunk el az előbbi gombához, és arról fel a hídra. Keljünk is át a hídon, és vegyük fel a madárfejú botot. Ha esetleg jobbra mennénk az elágazásnál, akkor egy újabb dobbantás következtében ismét leszakadnak a hidak. Innen kétfelé mehetünk, vagy a gombán tovább, vagy pedig a gőzzel visszafelé az elágazáshoz. Tehát miután felvettük a botot, induljunk tovább, át a másik barlangba lévő hídon, míg el nem jutunk a harmadik barlangba. Ugorjunk le a gőzhöz, szálljunk fel egész magasra, amíg el nem érjük az indát. Ugráljunk tovább, és vegyük fel a kártyapaklit. Ha odalentről érkezünk ebbe a barlangba, akkor is hasonló módszerrel kell feljutni. Ám ha lemegyünk teljesen az aljába, a gomba mellett elkapjuk az ugráló szöcskét, és kiisszuk a tartalmát, akkor egy ideig mi is szöcske módjára tudunk ugrálni. Tehát miután a kártyapaklit felvettük, menjünk tovább, és fel a felszínre. Ugorjunk át a másik szirtre, és keressük meg az újabb lyukat a földben.

### Rolling Stones

Futás Indiana Jones módra. Már csak egy kis Rolling Stones hiányzik aláfestő zenének. Soha ne nézzünk hátra, mert a kő úgy is mindig ott lesz mögöttünk, és azzal csak időt veszítenénk. Az első barlangban ugorjunk át jobbra a gombára, aztán a taplóra, majd a másik gombáról tovább a járatba. Keljünk át a csontvázon, és amikor elérjük a jeget (ne lépünk rá) húzódjunk jobbra a falhoz, így a golyó elmegy mellettünk. Ám be is tőri a jeget, megnehezítve a dolgunkat. De a maradékon át lehet még ugrálni. Balra induljunk el, és nagyon óvatosan haladjunk, hogy le ne essünk. Amikor átjutottunk, induljunk tovább a járatban.





## Icy Reception

Induljunk el a jégen, ami nem más, mint egy befagyott folyó, amíg el nem érjük a barlangot. Óvatosan, mert minden csúszik! Balra induljunk el, ugorjunk át a hídra, és felmenve vegyük fel a következő fegyverünket, a jégesernyőt. Mivel a továbbvezető híd leszakad, induljunk vissza addig, ahol a jég körbeöleli az oszlopot. Itt vissza tudunk ugrani, és menjünk vissza a befagyott folyóig, ahol most attól jobbra ugorjunk le. Miután elindult a golyó, mi is kezdjük neki rohanni, amíg ki nem érünk a barlangból.

Menjünk balra, és vegyük fel a meglepetésdobozt, eközben a golyó is leesett. Menjünk hát a másik irányba, ahol a gőz hátán vitorlázzunk fel. Itt találkozhatunk a hernyóval, aki elég érdekes dolgokat ad tudtunkra.

## Fungiferous Flora

Küzdjük át magunkat a gombák, hangyák, és virágok seregén. Amikor elérjük a nagy fehér gombákat, velük szemben van egy kis tócsa. Azon keresztül át tudunk úszni a fatörzs alatt. Induljunk tovább, és a virágtól jobbra fent vegyük fel a dobókockát. Továbbmenve másszunk be a járaton, ahol rengeteg hangyába botlunk. Megpróbálhatjuk felvenni velük a harcot, de a végén úgyis elkapnak.

## Centipede's Sanctum

Magával a főhangyával kell megküzdenünk, ami talán a legnehezebb (szerintem) ellenfél a játék során. Ha szétnézünk a barlangban, akkor egy újabb szöcskekockára bukkanhatunk. Elég sokféle támadása van az óriáshangyának, savat köp, bekap, ránk uszít néhány kis férget, nekünk rohan a sisakjával. Alapesetben csak akkor lehet sebezni, ha felágaskodik, és akkor lehet eltalálni a hasán lévő foltot. Ez igen nehéz dolog, és hosszadalmas. Az egyszerűbb mód, ha a jégesernyővel közelebb megyünk hozzá, és egyfolytában nyomjuk neki a jéges áldást. Ezzel rövidebb idő alatt el lehet intézni, habár eléggé zabálja az eszenciát. De a jégernyő akkor is sebzí a folton keresztül, amikor nem ágaskodik. Miután elintéztük, ugráljunk fel a leszakadt sziklák segítségével a középben lévő kiemelkedő sziklatömbre.

## Caterpillar's Plot

Újra a régi méretben. Eléggé hasonlít ez a hely a pokolhoz. Az ördögfattyak nem túl erős ellenfelek, de a lávaszörnyekre és a repülő köpenyekre vigyázzunk, ne hagyjuk, hogy a közelünkbe érjenek, mert lefagyasztanak. Vegyük fel odalent az oszlop közepéről a legerősebb fegyver legelső darabját. Ekkor kinyílik a rács, és indulunk is el arra. Amikor

átmentünk az alagúton, nézzünk fel, mert mögöttünk két kártyakatonna fog lövöldözni. Induljunk el balra (jobbra csak eszencia), és hallgassuk meg a hegy beszédét (hegyi beszédet). Az előbb megszerzett botról tudunk meg ezt-azt tőle. Menjünk vissza oda, ahol megszereztük a bot darabját. A felfelé vezető alagúttól jobbra lévő járatban menjünk tovább (Pale Realm). Jobbra a lyuk után, ha bemegyünk a kőlap alá, akkor szerezhetünk egy láthatatlanság-tükört. Megérkeztünk a sakk birodalmába. Keressük meg a telepörtöt.

## Looking Glass Land

### **Pale Realm**

A fehér bábuk barátok, és a vörösek az ellenség. De legalább most már tudjuk, miért hívják sápadt birodalomnak. Olyan, mintha egy fekete-fehér filmben mi lennénk az egyetlen színés szereplők. Menjünk oda balra a fehér futóhoz, és nemcsak hogy továbbenged, de még át is változtat minket futókká. Így csak eszerint léphetünk tovább, csak a fehérre lépve (balra 1 lépés, jobbra 2, balra 3, jobbra 2, jobbra 1, balra 1, jobbra 2, jobbra 1, balra 2, balra 2, balra 1, jobbra 2). Miután átjutottunk, ismét visszaváltozunk, és kiérve a térre vegyünk fel a botot a talapzatról. A világosszürke kétszárnyú ajtón menjünk be, fel a lifttel (balra életerő), és a jobbra lévő ajtón tovább. A fordulónál vigyázzunk, mert karók jönnek ki a padlóból. Egyszerű rajtuk átmenni, mert kétszer jönnek elő ugyanabból a sorból. A hídon keljünk át, jobbra tovább az ajtón. A lépcsőnél vegyünk fel a kártyapaklit, majd menjünk ki az erkélyre, és húzzuk meg a kart. Ezzel kinyitottuk a fehér bástya mögötti ajtót, kövessük hát. Tisztítsuk meg a terepet a vörösektől. Keljünk át a hídon, és menjünk oda a fehér lóhoz, mire ismét átváltozunk (előre, balra 1, balra 2, jobbra 2, előre 2, balra 1, jobbra 1, balra 2, jobbra 2, balra 1). Ha átjutottunk, menjünk be a világosszürke ajtón, fel a lépcsőn, és vegyünk





magunkhoz a meglepetésdobozt. Ki a teraszra, át a hídon, és a második toronyban húzzuk meg a kart. Ez elindította a malomkereket. Menjünk le, és ugorjunk be a vízbe. Másszunk ki, ahol még nem jártunk, és menjünk be a kétszárnyú kapun.

## Castling

A téren fehér bábuk holttesteire bukkanunk, majd ha jobbra elindulunk láthatjuk, ahogy elcipelik a fehér királynőt. Miután elintéztük a vöröseket, menjünk be a várba, ahol még mindig folyik a harc. Segítsünk a fehéreknek, ezután mindegy, hogy jobbra vagy balra indulunk, csak a távolabbi ajtó legyen. Egy újabb csata után menjünk be a trónterembe, beszéljünk a fehér királlyal, aki megkér, hogy szabadítsuk ki a királynőt, és segítségül még egy gyalogot is ad mellénk. Menjünk vissza oda, ahol a két-két ajtó vezet minkét oldalon, és menjünk be most a másikba (a bejárati ajtóhoz közelebbi). Mindkettő ugyanoda vezet, a teleporthoz.

## Checkmate in Red

Itt vagyunk hát a vörösek birodalmában, ami majdnem olyan, mint a fehéreké volt (a malomkerekes rész). Intézzük el a vöröseket, majd ugorjunk a vízbe. Ússzunk be abba a járatba, ahol a buborékok vannak, és az indán másszunk fel. Át a hídon, s a házban vegyük fel a dobókockát, majd menjünk ki a másik ajtón. De úgy tűnik elkéstünk, épp most fejezték le a királynőt. Induljunk tovább, és legalább vegyünk elégtételt. Be a kétszárnyú ajtón, és ugorjunk le a lyukon. Kint a téren a vörös királlyal kell megküzdenünk. Ha legyőztük, akkor érnek majd minket meglepetések!

## Mirror Image

Elég furcsa helyen térünk magunkhoz, leginkább bolondok házához hasonlít. Ráadásul még olyan is, mintha a falon járnánk. Jobbra fent van egy démonkristály. Induljunk el mondjuk jobbra, a tükörfalú útvesztőben érhetnek minket meglepetések, például a tükör mögül előtörő robotok. Miután befordultunk, egyenesen menjünk a boltív alatt tovább, s tulajdonképpen nem lehet eltévedni, mert mindig csak egyfelé lehet menni. Az egyik kitört tükör mögött van egy cső, ugorjunk rá a fogaskerekhez, majd át az órához. Törjük szét az órát, és lám az egyik tükör mögött valami járat van. Induljunk tovább, és ezzel a járattal szemben kitört tükör mögött hozzájuthattunk következő fegyverünkhöz. Menjünk be a csőbe, és amikor elérünk a feléhez, akkor elfordul. Mindegy merre indulunk el, csak minden szobába nézzünk be, ahová be lehet, és törjük össze az összes ép órát. Vigyázzunk a fehér arcokra a falon, mert azok pókok! Ne menjünk tovább a kétszárnyú ajtókon, amíg mind a két oldalon lévő szobában szét nem törtük az órákat. Akkor jó, ha látjuk kinyílni az ajtót.

Mindegy balra vagy jobbra megyünk tovább, de elég trükkös lesz a padló. Az első része előre-hátra mozog, a második része jobbra-balra, míg a harmadik része ismét előre-hátra. Ha ehhez érünk, álljunk meg a szélén, míg a másik széle szinte teljesen felmegy. Ekkor induljunk el, és így már fel tudunk ugrani az ajtóhoz. Ám ha továbbmentünk jobbra vagy balra, akkor fent hasonló módon lehet bejutni a kisszobába, és onnan átugrani a római szalmokra. Így fel tudjuk venni vagy a szívet, vagy a démonkristályt. Szóval, ha bementünk a fenti ajtón, akkor az ottani teremben vigyázzunk a falon lévő nagy fejekkel, mert beszippantanak. Középen menjünk oda a három himbálózó karikához. Ugráljunk át rajtuk, és menjünk be az ajtón. A két testvért minél gyorsabban támadjuk, hogy ne legyen idejük másolatot csinálni magukról. Akkor jó, ha elfogytak mind.

## Behind the Looking Glass

### **Crazed Clockwork**

Ugorjunk át a jobbra lévő ajtóhoz. Menjünk keresztül a kőlapokon, és húzzuk meg a jobbra és balra lévő karokat. Ugorjunk rá a fogaskerekre, és menjünk tovább az ajtón. Ezután ugráljunk át az „órákon”, de ügyeljünk, mert lesüllyednek. Itt kapcsoljuk át a kart szemből, majd induljunk tovább a bejáratnál jobbra. Egyenesen tovább (balra egy zárt ajtó), jobbra forduljunk be, és a szobában lévő lyukon essünk le. Menjünk be a kétszámjű ajtón, ahol furcsa gépeket, és még furcsább lényeket találunk. Húzzuk meg a kart, és induljunk vissza. Intézzük el a kiszabadult robotokat, majd menjünk be a most már nyitott ajtón. Át a lapokon, és be az ajtón, ahol találkozhatunk a bezárt griffel, Gryphon-nal. Miután beszélünk vele, induljunk vissza, le a lapokon, be az ajtón, amíg el nem érjük a teleportot. A hatórai teásasztalra érkezünk, ahol essünk le a négy székre egyenként, és a segítségükkel feljutunk a teába. Nyomjuk le mind a négy kockát a négy csészében, majd ugorjunk be a teleportba. Húzzuk meg a kart az órában, végül ugorjunk be a kinyílt teleportba.

### **About Face**

Vegyük fel középről a bot második részét. Ezután meg kell küzdenünk az Órással. A csillagokkal elég könnyű, mert csak eldobjuk őket, amikor becéloltuk, majd elfutunk a trükkjei elől. Miután legyőztük, menjünk oda a beindult órához, és az órasúlyal menjünk fel, és vegyük fel a következő tárgyat, az órát (megállítja az időt). Ha nagyon megsérültünk, akkor menjünk ki az órából, és vegyük fel a szívet, ezután menjünk be a teleportba. A kiszabadított griffel elhagyjuk végre ezt a helyet.

## Land of Fire and Brimstone

### **Burning Curiosity**

Intézzük el a kis ördögfattyakat, és



keljünk át a láván a köveken keresztül, majd ugráljunk fel. Haladjunk felfelé, itt találkozhatunk sárkányszerű lényekkel. Innen nem messze a szirten van egy démonkristály. Ezután a barlangban is haladjunk arra, amerre a járat vezet. A lávafolyónál ismét a köveken ugráljunk, vegyük fel a csillagot, és vigyázzunk a lávából elő-előbukkanó tűzköpő lényekre. Ott, ahol a lávafolyam elindul, másszunk fel (a szikla túoldalán egy csomó eszencia van), és induljunk el jobbra. Kövessük a lávát és a szorost, amíg a végére nem érünk. Itt jobbra tovább lehet menni (balra démonkristály), mikor ismét a hegy szől hozzánk. Vagy mégsem? Érdekes dolgokat tudhatunk meg az öreg hernyótól. Mégpedig, hogy az egész galibát mi okoztuk Csodaországban, azaz először magunkat kell megmenteni, és azzal megmentjük Csodaországot. Miután eljutunk a járat végéhez, ugráljunk fel, és a háztól jobbra vezető köveken tudunk feljutni a házhoz, ahol menjünk be a teleportha.

## **Jabberwock's Lair**

Meg kell hát küzdenünk a mechanikus sárkánnyal is. Nála is jól beválhat az Órásnál használt fegyver. Kerüljünk el a kiokádott tüzét, amibe egyúttal bele is csalogathatjuk a meg-megjelenő lényeket. Az órát ne is próbáljuk ki, mert nem működik rajta. Amikor eléggé megütöttük, megjelenik Gryphon, és kikapja Jabberwock szemét. Már csak ez kellett a csodafegyverhez.

## **Wonderland Woods**

### **Caterpillar's Plot**

Visszaérkeztünk hát ide, ahol a bot első darabját szereztük, induljunk el balra. A szivarozó tojásfej melletti kiálló téglát nyomjuk be. Menjünk le az alagútba, és a vaskapu mellett balra a résen be. Megszereztük hát az utolsó fegyverünket, a puskát. Elég hatásos egy-egy lövés, de az összes energiát elhasználja (a teljeset). Ezután menjünk a labirintust (Majestic Maze) jelző tábla által mutatott irányba. Menjünk oda a hullámzó falhoz, és lőjünk bele a speciális fegyverrel (Jabberwock Eye Staff).



### **Queen of Heartland**

#### **Majestic Maze**

Induljunk el balra, azután forduljunk jobbra (a végén démonkristály), majd jobbra le. A kapu mellett egyenesen tovább, majd balra. Amikor a teleporthoz érünk, a kis fickó eltűnik a kapuban, és az bezáródik. Álljunk rá a kapcsolóra a földön (a teleporthal szemben), és használjuk az órát. Így már simán be tudunk menni a nyitott kapun.

#### **Airborne Terror**

Essünk le a gőzre, és

vitorlázunk át a szemben lévő hídhoz, majd tovább a másik gőz segítségével. Valamennyivel feljebb egy csomó csőből feltörő gőzhöz érünk, a harmadiknál vigyázzunk a falon lévő fejre, mert lefújhat minket. Ezután még lesz kettő. Mielőtt tehát ráugranánk a gőzre, használjuk az órát, akkor nem fognak lefújni minket az arcok, de mi vitorlázhatunk a gőz hátán. Ha az utolsó csőből nem jönne gőz, akkor várjuk meg az előtte lévőn lebegve, míg lejár az óra hatása. Menjünk tovább, amíg el nem érjük a többi sok csövet, itt is használhatjuk az órát. Ezután a három egyre magasabb csövön mindig vitorlázunk a legmagasabbra, és azután a másikra. Már csak be kell menni a teleportba.



## Mystifying Madness

Fel a lépcsőn, az elágazásnál balra, azután jobbra, balra, megint jobbra, és vegyük fel a csillagot a beugróból. Ezután ugorjunk be a vízbe a nyíláson, és ússzunk a nagy buborékok irányába. A nagy barlangban az első beugrónál ússzunk jobbra, és ott másszunk ki a partra. Jussunk el a pikk katonához, és a pókszerű gépnél menjünk egyenesen. Húzzuk meg a kart, és mivel lezártál a visszafelé vezető utat, irány jobbra. Fel a csigalépcsőn, majd balra az ablakon ugorjunk a vízbe. Ússzunk vissza az előző nagy barlangba, keressük meg a csövet, és ügyeljünk, hogy megálljunk a buborékoknál, így levegőhöz jutunk. A felfelé vezető csőben ússzunk fel, és másszunk ki a vízből. Az elágazásnál balra, majd jobbra forduljunk (itt balra egy láthatatlanság-tükör van), menjünk át a hídon, és keressük meg a kart, húzzuk meg, forduljunk vissza, jobbra ugorjunk le, menjünk be a boltív alatt, majd be a teleportba.

## Water Logged

Jobbra induljunk el a folyosón, és ott ugorjunk a vízbe. Ússzunk a terem végébe (vigyázzunk a halakra), és balra a sarokba ugorjunk ki a partra. Fent ugorjunk rá a láncon lógó platformra. Súlyunkra az lesüllyed, míg a vízszint megemelkedik. Ússzunk vissza abba a terembe, ahol kiléptünk a teleportból, és mivel az úszó felemelte a fedelet, ússzunk be a csőbe. Át a rácson lévő lyukakon, és az elágazásnál jobbra vegyünk magunkhoz levegőt, majd a ventilátornál balra ússzunk fel. Ismét ugorjunk rá a láncon lógó platformra, mire még magasabb lesz a vízszint. Vissza a vízbe, ússzunk oda a másik csőhöz, mert most ennek emelkedett fel a fedele. Az elágazásnál jobbra ismét levegőt vehetünk magunkhoz. A ventilátorokkal vigyázzunk! A harmadik után ússzunk fel a negyedik ventilátor részén, másszunk ki, és ugorjunk rá az utolsó „liftre”. Menjünk át a szemben lévő folyosón, le a lyukon, majd be a harmadik csőbe.

## Labyrinthine Revenge



Ugorjunk le balra a kiálló világítótestekre (ahol nincs korlát), majd át a falból jövő fogaskerékre. Ugorjunk rá, át a bokorhoz, majd tovább fel a falra. Kövessük a látát egészen a végéig, ahol ismét essünk le, és ugorjunk át a másik kiálló „fogra”. Másszunk fel, és be az ajtón. A forgó szerkezetnél, ahol gőz tör fel, könnyedén át lehet ugrani. A következő teremben a kerekeken csak akkor tudunk továbbmenni, amikor a nyílás pont ott van. A teremben, ahol a

lávából gőz száll fel, jobbra az indán csak egy szívhez juthatunk. Indulás tovább, keresztül a sөvénylabirintuson, míg visszaérkezünk a gyárba. Várjuk meg, amíg nem jön balról gőz, és álljunk a két fog közé. A következő teremben a fogaskerékről ugorjunk a gőzre, és szálljunk fel. A másik gőzről át a folyosóra, a következő kettőről pedig át a fogaskerékre. Erről ugorjunk fel a folyosóra. Egy másik teremben, ahol az egyik fogaskerék vízszintesen, a másik függőlegesen forog, ugorjunk rá a vízszintesre, és álljunk az egyik fogra. Várjuk meg, amíg átfordul a falon, és ugorjunk fel az ajtóhoz. Egy újabb könnyed séta következik a természet lágy ölné, majd néhány tipikus csapda, ahol csak az időzítés a lényeg. Ha elértük a három egyre magasabb csövet, vitorlázunk fel, majd a fogaskerekeknél ismét a fogak között kell átmennünk.

## **Machinations**

A fogaskerekeken egyszerűen át kell ugrálni. Az elején használhatjuk az órát is, de aztán a le-fel mozgó fogaskerekeknél már nem érdemes. A következő teremben pedálokra kell ugrálnunk, itt is az időzítés a lényeg. Talán a legnehezebb a ketrecszerű fogaskerékről átugrani a pedálra. Ezután ugorjunk át annak a tetejére, és a kis fogaskerékről a függőlegesre, amivel vitessük magunkat a folyosóra. A következő teremben várjuk meg, amíg felér a kis fogaskerék. Menjünk le vele, és ugorjunk le róla a falban ide-oda vándorló kerékre. A nyelén menjünk végig, ugorjunk át a kis fogaskerékre, menjünk fel. Át a billenőpallóra, ugorjunk tovább a másik fel-le mozgó fogaskerékre, ami csak akkor fog menni, ha a palló eleje feljebb van, mint a vége. Menjünk fel, és a következő pallónál is hasonlóképpen járjunk el. Ugorjunk át a legnagyobb fogaskerékben forgó kisebb kerékre, majd arról egy másik fel/le mozgó fogaskerékre. Menjünk ezzel is fel, és ugorjunk át a legnagyobb kerékre. A köröm egyik szárán menjünk fel, és ugorjunk a teleporthoz.

## **Queensland**

### **Royal Rage**

Miután Jaberwock legyőzi szegény Gryphon-t, ismét meg kell küzdenünk vele, immár véglegesen. A puska jó fegyver ellene, csak győzzük feltölteni az energiát. Amikor végeztünk vele, a hidon át menjünk be a kapun.

## Battle Royale

Eljött hát a végső harc ideje. Vigyázzunk a leugráló kártyakatonákkal, a lábából is előbukkanhat egy-egy lávalény. Útközben találhatunk egy démonkristályt. Ügyeljünk rá, hogy mindig töltsük fel az energiánkat.

## Ascension

Ugorjunk át a másik szirtre, és induljunk felfelé. A második tartógerendától jobbra vezet lefelé egy lyuk. Átkelve a gerinchídon, ismét szabad ég alá kerülünk. Menjünk lefelé, és ugorjunk át a tartógerendára (itt van egy démonkristály a fal tövében). Indulás fel, át a szirtre, majd be a barlangba. Mindig csak felfelé. A második gőz után ugrálni kell még egy kicsit, majd a nyílásnál essünk le a fal mellett jobbra. Most már tényleg eljutottunk a palotához, és ahhoz méltóan, elég jó a védelme. Amikor kinyílik az ajtó, dobjunk be egy dobókockát, majd az elfoglalt katonákra dobjunk meglepetésdobozokat. Utána menjünk fel a lifttel.

## Castle Keep

Menjünk egyenesen be az ajtón, körbe menjünk oda a karhoz, és húzzuk meg. Menjünk le, és nézzük meg a képet a tükörrel szemben, majd a tükröt (a piros ruhással szemben-treff jel). Menjünk vissza, el a lift mellett jobbra vagy balra, be a kőfejek mögé. Szálljunk fel a gőzzel, és menjünk be a treff ajtón, s vágjunk hozzá valamit a piros ruhás fickó képéhez (pl. kést). Indulás vissza, húzzuk meg a kart, nézzük meg a képeket (Jabberwock-kal szemben a káró). Menjünk vissza, fel a gőzzel, jobbra a káró ajtó mögött dobjuk meg Jabberwock képét. Harmadjára is húzzuk meg a kart, és most a gőz után balra menjünk be a pikk ajtón, ahol az Órás képét kell megdobni. Ekkor kinyílik a kör ajtó, és menjünk be rajta.

## Heart of Darkness

Vegyük elő a Jabberwock Eye Staff-ot, mert csak az győzheti le a királynőt. Amikor meglátjuk a csillámlást magunk körül, fussunk arrébb, különben a falhoz vágódunk. Az oszlopok takarásából be-bevihetünk neki egy-két találatot. Miután kifáradt, még néhány lövés kell neki, amikor is rá kell jönnünk, ha legyőznénk, magunkkal végeznénk. Ekkor felveszi valódi alakját, és ismét az Eye Staff-ot használva tudjuk legyőzni. Állandóan mozgásban kell maradnunk, ami nem könnyű, mivel lebegő sziklákon kell ugrálnunk. Amikor egy-egy csápján meglátjuk Jabberwock fejét, lőjük arra.

