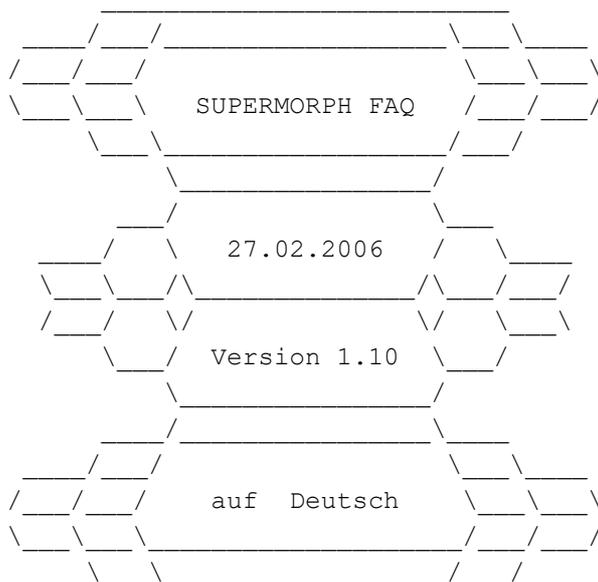


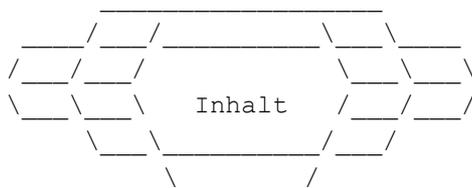
# Super Morph FAQ/Walkthrough (German)

by selmiak

Updated to v1.10 on Feb 26, 2014



[.inh.]



Ich habe diese ganze Lösung inklusive der Levelkarten nochmal ein wenig aufgepeppt und auf meine Homepage gestellt, schau es dir unter der folgenden Adresse an:

<> <http://selmiak.bplaced.net/games/snes/index.php?game=supermorph> <>

Ansonsten bleib hier und schlag dich mit dem .txt File hier rum.  
Um schnell zu dem Kapitel zu kommen, das du gerade brauchst, drücke Strg+F und gebe den komischen Code am Ende der Zeile (inklusive der Punkte, und am besten inklusive der Klammern) an und lasse deine Suchmaschinen suchen.  
Wer sucht, der findet.  
Wenn du etwas zu diesem FAQ beitragen willst, meine Mailadresseindest du in den rechtliche Hinweisen und ganz am Ende nochmal.

Inhalt .....	[.inh.]
Vorwort .....	[.vorw.]
Steuerung .....	[.strg.]
Lösung .....	[.Lsg.]

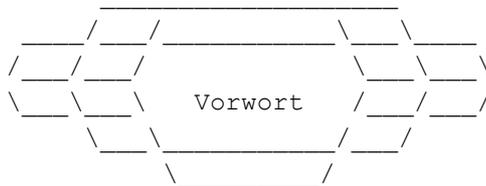
Garten Areal ..... [.Gar.]  
Level 1 ..... [.Gar.1.]  
Level 2 ..... [.Gar.2.]  
etc.  
Labor Areal ..... [.Lab.]  
Level 1 ..... [.Lab.1.]  
Level 2 ..... [.Lab.2.]  
etc. ...  
Fabrik Areal ..... [.Fab.]  
Level 1 ..... [.Fab.1.]  
Level 2 ..... [.Fab.2.]  
etc.  
Abfluss Areal ..... [.Abf.]  
Level 1 ..... [.Abf.1.]  
Level 2 ..... [.Abf.2.]  
etc.

Versionen..... [.Vers.]  
Rechtliche Hinweise ..... [.Lgl.]  
Dankeschöns ..... [.thx.]

---

---

[.vorw.]



Hallo und herzlich willkommen zu meinem FAQ zu Supermorph.

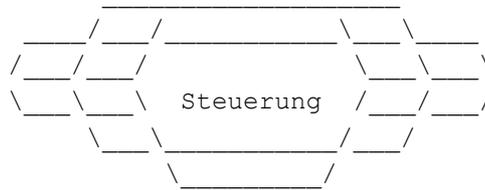
Supermorph ist ein klasse und knallbuntes Puzzlespiel, dass deine grauen Zellen ganz schön anstrengen kann, wenn du nicht diesen FAQ benutzen willst. Warum du dann das hier liest ist mir dann zwar schleierhaft, aber macht ja nix, also weiter im Text. Du übernimmst die Rolle eines springwütigen Gummiballs, der in diversen Levels ein Steuerrad einsammeln muss und dann noch in der vorgegebenen, mitunter ziemlich knappen Zeit zum Ausgang des jeweiligen Levels kommen muss. Das ist jetzt nicht so die Brecherstory, aber das Gameplay ist sehr ansprechend und fordernd, wie ich ja schon gerade eben erwähnt habe, deshalb schreibe ich auch diesen FAQ.

Also, viel Spaß mit Supermorph und enjoy.

selmiak - Januar '06

---

---



Start: Drücke Start um das Spiel zu starten, und während des Spiels um es zu pausieren, bzw. wieder zum Spielgeschehen zurückzukehren.

Select: Schaub dir die Karte des Levels an, (wenn du sie zuvor eingesammelt hast) während des Pausescreens: Level verlassen.

Steuer: Bewege den Gummi Flummi, oder eben das, in welcher Form er sich kreuz : gerade befindet

A: Morphe zum Gummiflummi.

B: Morphe zur Bowlingkugel.

X: Morphe zur Wolke.

Y: Morphe zum Wassertropfen.

Leider bietet das Spiel keine Speicherfunktion oder Passwortfunktion an, also musst du, wenn du das Spiel komplett durchzocken willst, das in einem Zug machen. Es sei denn, du benutzt so einen tollen Emulator wie z.B. snes9x, der ist super und nur zu empfehlen, da du damit unter anderem auch eben überall speichern kannst, wo du willst, zu jeder Zeit, an jedem Ort.

::: Steuerung als Gummiflummi:

Lass die nach oben Taste gedrückt und dein Supermorph fängt an zu springen.

Halte dich fern von Spitzen oder Flammen, da das den Gummiflummi zerstört.

Der Gummiflummi schwimmt auf jeder Flüssigkeit.

::: Steuerung als Bowlingkugel:

Mit der Bowlingkugel kannst du nicht springen oder ähnliches, aber brüchiges Material wie Mauern zerstören.

Achtung, du kannst auch durch brüchigen Untergrund brechen. Manchmal musst du es auch.

Die Bowlingkugel geht in jeder Flüssigkeit unter.

Dafür kannst du mit der Bowlingkugel unbehelligt durch Feuer jeder Art walzen.

Der Bowlingball lässt sich mithilfe von Magneten an der Decke entlang bewegen.

::: Steuerung als Wolke:

Mit der Wolke kannst du höher gelegene Stellen erreichen als nur durch springen mit dem Ball.

Bedenke, dass du einplanen musst eine weitere Verwandlung einzurechnen, da die Wolke nur nach oben steigen kann, runter kommt sie in der Form nichtmehr.

Die Wolke verbrennt an Flammen und wird von den Ventilatoren eingesaugt.

::: Steuerung als Wassertropfen:

Der Wassertropfen passt auch durch die kleinsten Öffnungen hindurch.

Vorsicht vor großen Wassermengen oder später den gerillten Bodenfallen die den Wassertropfen killen, da gehst du unter.

Der Wassertropfen löscht Feuer.

Der Wassertropfen kommt keine Schrägen hoch.

Der Wassertropfen lässt sich im Fallen nicht steuern, sprich, er knallt gerade nach Unten.

---

---

!! Noch Zwei sehr wichtige Gegenstände !!

---

---

---

Die Heizung

...lässt dich durch alle Formen des Morphs durchwechseln, und zwar in folgender Reihenfolge.

Bowlingkugel > Gummiflummi > Wassertropfen > Wolke

---

Der Eisblock

...lässt die Wolke zum Wassertropfen kondensieren. und so weiter, eben

Wolke > Wassertropfen > Gummiflummi > Bowlingkugel

---

---

noch ein nicht ganz so wichtiger, aber trotzdem wichtiger Gegenstand

---

... und dann war da noch:

---

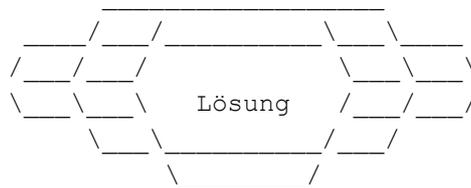
Die Karte

... findest du in jedem Level entweder total offensichtlich in deinen Weg gelegt, oder schön versteckt, in den richtig miesen Leveln. Sie sieht aus, wie eine alte Piratenschatzkarte. Sobald du sie eingesammelt hast, kannst du durch drücken der Select Taste die Kartenansicht auswählen. Leider kann man in der Kartenansicht die Karte nicht anzoomen, und das mieseste ist, die Zeit die dir noch für den Level verbleibt, läuft weiter, wenn du dir die Karte ankuckst. Da hilft es nichts den Pause Modus einzuschalten, die Zeit läuft gnadenlos weiter ab.

---

---

[.Lsg.]



Die Lösung ist natürlich in die einzelnen Spielabschnitte eingeteilt, welche auch über die Schnellsuchfunktion in diesem Dokument zu erreichen sind:

Die einzelnen Level der Areale erreichst du in dem du hinter den Punkt des Areals noch die Zahl für den Level gefolgt von einem Punkt und der Klammer eingibst.

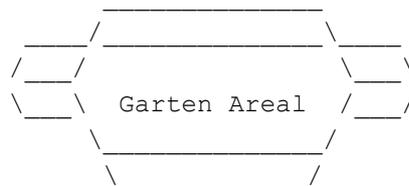
Garten Areal ..... [.Gar.]

Labor Areal ..... [.Lab.]

Fabrik Areal ..... [.Fab.]

Abfluss Areal ..... [.Abf.]

[.Gar.]



Hier erwarten dich einige fiese Fallen, die da wären:

\* Dornen: tödlich nur für den Gummiflummi, allen anderen Formen macht das nichts.

\* Feuer : tödlich für den Gummiflummi und die Wolke, der Wassertropfen löscht diese sogar und macht sie dann für die eben genannten Formen passierbar. Die Bowlingkugel rollt einfach durch.

\* Wasser: Im Sinne eines Sees, oder am Ende eines Wasserfalls, die Bowlingkugel geht darin unter, und der Wassertropfen verschwindet darin, der Gummiflummi schwimmt darin, verbraucht dann aber einen Morphball und eine Verwandlung zur Wolke, da diese einfach darüberschwebt.

## Level 1

[.Gar.1.]

Bleibe erst mal in der Ballform und springe über die Mauer die im Weg steht. Durch die erste Heizung verandelst du dich automatisch in einen Wassertropfen, gehe noch mal in die selbe Heizung und du verandelst dich in die Wolke. Nun kannst du nach oben schweben und das Steuerrad einsammeln. Mit Schmackes durch den Eisblock und dein dadurch entstandener Wassertropfenkörper packt die erste Lücke. In die zweite fällst du aber. Macht aber auch nichts, hier kannst du dich, indem du in die dort angebrachte Heizung hineinfährst wieder den Wolkenzustand anmorphen und nach oben entgleiten gleite nach rechts bis es nichtmehr weiter geht. Hier morphst du dich in einen andere Zustand, welcher ist an sich vollkommen egal, Hauptsache keine Wolke. Nun kannst du dem Ausgang entgegen rollen oder schwappen oder springen.

Bonus:

\* Die Karte diese Levels ist ganz rechts oben auf der Karte versteckt.

\* nachdem du durch den ersten Heizkörper durch bist, bleib stehen und stell dich auf die brüchigen Teile. Verwandle dich in die Bowlingkugel um dort durchzucrashen und einen Wolkenmorph und einen weiteren Transformationspunkt einzusammeln

## Level 2

[.Gar.2.]

Da verwandle dich doch mal in den Gummiflummi und springe über das Loch im Boden und dann weiter über den kleinen Abgrund, schnappe dir die Schatztruhe und die 4 Verwandlungsbälle und verwandle dich in die Bowlingkugel.

Um die 4 Bälle zu bekommen, sollte sich dein Gummiflummi in Ruhe befinden und natürlich auf der Ebene direkt neben den 4 Dingelchen.

Direkt unter den Morphbällen ist das ersehnte Steuerrad.

Knalle volle Knetze gegen die brüchige Wand (zweimal) und verwandle dich gleich wieder in den Wassertropfen, da du sonst mit der brüchigen Brücke einbrichst, heize weiter und dann musst du mit gutem Timing genau dann, wenn der Wassertropfen die Brücke verlassen hat und kurz bevor du die Wand berührst dich wieder in den smasher Bowlingball verwandeln.

Mit dem rumpelst du bis nach unten, vergiss den einen Morphball(\*) und rolle bis kurz vor den Wasserfall und hinter die Dornen. Verwandle dich in den Gummiflummi und durch den Wasserfall geht's jetzt ab in den Ausgang.

(\*) Vergiss den Verwandlungsball, da du den Gummiflummi brauchst um ihn zu erreichen, und dann später kommen Dornen, da geht dein Gummiflummi kaputt dran, und dann hast du dich zweimal verwandelt und nur einen Morphball eingesammelt. Naaa, merkst du was?

Hier sehen wir gleich das Steuerrad, kommen aber noch nicht ran, also springe erst mal auf die Plattform, ohne in die Dornen unten drunter zu kommen, und dann sammle die beiden Morphbälle und den Wassertropfen ein, um damit dann durch die Holzpflocke zu flutschen und dabei die Wolke und den Morphball einzusammeln.

Da du eh nass bist, macht dir das Feuer nichts aus, also nun geht's weiter durch den Tunnel mit dem Pfeil, welchen man nur in der Richtung des Pfeils passieren kann, und dann nach rechts weiter, den Schlüssel und die Karte einsammeln, als Wolke verwandeln und durch die Massen von Transformatoren durch, um dann als Wassertropfen wieder rauszukommen.

Flutsche runter, schnapp dir die Bowlingkugel und die Morphbälle hinter der verschlossenen Mauer, und dann schwebe als Wolke nach oben, vergiss nicht jetzt das Lenkrad mitzunehmen, und dann geht's nach rechts weiter. Ganz nach rechts, dann morphe dich zu der Bowlingkugel und krache durch die brüchige Wand und ab geht's in den Ausgang.

Rechts über das Feuer ist schon der Ausgang zu diesem Level, aber noch kein Steuerrad, also gehe erst mal nach links. Springe über die Dornen in die Heizung und als der daraus entstandene Wassertropfen quetscht du dich durch die Holzpflocke.

Schnappe dir das Steuerrad und als Gummiflummi geht's ab in die Heizung. Zweimal natürlich um dann als Wolke herauszukommen, und mit dieser schwebst du dann zum Ausgang rechts.

Waaaah, hier geht's erst mal steil bergab.

Du kannst dich nicht dagegen erwehren erst mal 5 Morphbälle und die 5 Verwandlungen einzusammeln. (Danke an den Organspendeausweis der Verwandten.) Mach dich nun zum Gummiflummi und springe in den hinteren Pfeiltunnel nach oben. Oben angekommen verwandelst du dich in eine Bowlingkugel und zerstörst alle 4 brüchigen Wandteile. Als Wassertropfen quetscht du dich durch diese komische Wand und dann auf die orangenen Steine. Hier springst runter, und verwandelst dich in die Wolke und fliegst nach links oben und sammelst alles ein, was dir in den Weg kommt, weiter nach oben um dann als Wassertropfen verflüssigt nach unten zu tropfen und durch die verschiedenen Aggregatzustandsänderungen als Wassertropfen wieder rauszukommen und das Feuer zu löschen, den Schlüssel zu nehmen und durch den Eisblock von Wassertropfen zum Gummiball zu werden, die Wolke und den Morphball durch Springen zu nehmen, und dann eben zur Wolke zu morphen um dann mal nach oben zu entschweben. (bei 1:14 Restzeit jetzt bist du gut dabei).

Oben angekommen schwebst du ganz nach rechts, und verwandelst dich in dein Gummiflummi, springst auf die Treppe und machst die brüchige Wand kaputt, springst über das Wasser, nimmst dabei die hintere Stoppuhr mit, weiter bis zum Steuerrad, welches du natürlich einsammelst, wieder zurück über das Wasser (wobei du die vordere Stoppuhr einsammelst) zum Fuß der Treppe, hier kannst du nun (immer noch in Gummiflummi-form) durch die kleinen Pfeilblöcke durchbrechen. Ab geht's nach rechts bis zu der Stelle, an der du zu Beginn des Levels gelandet bist. In der Wolkenform geht's ab nach oben und dann (ohne an Höhe zu gewinnen) nach links weiter bis zum Ausgang.

## Level 6

[.Gar.6.]

Dieser Level ist recht interessant, also als erstes geht's durch die Heizung um zum Wassertropfen zu werden, nimm die Wolkenform mit, aber rolle nicht den Abhang hinunter, sondern flutsche zurück durch die Heizung, in der Wolkenform geht's nun an der Felswand entlang aufwärts, gerade so hoch, dass du dort oben knapp über dem Boden bist, weiter nach rechts bis zu dem Ballverwandlungssymbol und dann wieder zurück nach unten in der Wassertropfenform, durch die Holzpflocke durch und lande besser auf der Hecke und nicht links daneben sondern rechts neben der Hecke geht's weiter, gleich ins erste Loch. Aufpassen, dass du nicht den Abhang hinterrollst, sondern in den Eisblock hinein und als Gummiflummi wieder hinaus.

Nimm nun das Steuerrad mit und ab geht als Wolke ein Stockwerk höher und als Bowlingkugel durch alle nach rechts im Weg stehenden Mauern durch, aber nicht ins Wasser fallen, hier verwandelst du dich als Gummiflummi, schwimmst auf die andere Seite des herabhängenden Felsens und dann schwebst du als Wolke aus dem Teich heraus in Richtung Ausgang

\* Die Karte für den Level ist vom Startpunkt aus rechts, eigentlich nicht zu übersehen.

## Level 7

[.Gar.7.]

Hüpf hier nun als erstes bis zu dem Wolkenpickup, pass auf, dahinter sind gleich Dornen, passiere diese Dornen, weiter bis zur Karte, und jetzt springe in den Abgrund, darin sind 2 Heizungen, mit diesen kannst du dich zur Wolke verwandeln ohne eine Wolkenverwandlung zu verpulvern, und als Wolke gerade nach oben fliegen, dort den Schlüssel und die Wassertropfenform mitnehmen. Nun geht's wieder fast an den Anfang zurück, dort ist ein Durchgang durch den du nur als Wassertropfen durchpasst, also verwandle dich und stürze hinab.

In dem Gang unten verwandelst du dich als Gummiflummi, ehe du auf die Blauen Kästchen kommst, da du sonst in ihnen ertrinkst (die bösen tiefen gefährlichen blauen Kästchen...) und durch den Eisblock am Ende des Gangs wirst du zur Bowlingkugel und weiter geht's abwärts, als Gummiflummi springst du durch die Tür zum Steuerrad, und dann geht's ab als Wolke nach oben.

Der Ausgang ist ganz rechts, verwandle dich nun noch mal in einen Wassertropfen oder den Gummiflummi, und ab geht's in den Ausgang.

## Level 8

[.Gar.8.]

Für diesen Level gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten, hier ist eine davon, nämlich meine.

Rolle die Bowlingkugel nach links, stoße sanft gegen die Wand und lande durch die Reflektion der Bowlingkugel eine Etage tiefer, also direkt unter der Eben auf der du startest. Nun breche durch die Wand am Ende dieser Ebene, wenn du noch ein wenig springst, ist das auch okay, dann geht mehr kaputt. Nun verwandelst du dich in den Gummiflummi, machst die restlichen Stücke der brüchigen Wand kaputt um nicht aus Versehen dagegen zu stoßen und ins Wasser zu fallen und springst dann über das Wasser, Vorsicht, auf der anderen Seite sind Dornen. Nachdem du nicht in die Dornen gebounct bist springst du die Schräge

hoch, nimmst den Schlüssel an dich, gehst noch ein Stückchen weiter auf die abwärts führende Schräge und springst von da auf die kleine, erhöhte Plattform und nimmst den Wassertropfen und den Morphball mit.

Nun springst du wieder den ganzen Weg zurück zum Anfang und lässt dich als Bowlingkugel verwandelt ein gutes Stück weit runterfallen.

Hier unten rollst du nach rechts, schließt mit dem Schlüssel das Schloss auf (das geht von alleine, einfach dagegenrumsen) und crashst durch die brüchige Wand. Als Bowlingkugel macht dir das Feuer natürlich nichts aus, also einfach schnell durch, wenn du schnell genug bist springst du und kannst noch 2 Verwandlungen und 2 Morphbälle einsammeln. Auf dem Steinboden angekommen rollst du nach rechts in die Heizung um dich in den Gummiflummi zu verwandeln.

Mit diesem hüpfst du nach links und dort durch den Hindernisparcours nach oben bis zum Steuerrad, aber Vorsicht, dass du nicht in die Heizung kommst, die fieser weise kurz vor dem Steuerrad ist. Falls du doch reinkommen solltest und nun dahängst wie 'n Schluck Wasser in der Kurve morphe dich einfach noch mal in den Gummiflummi, du solltest noch genügend Verwandlungen und Morphbälle haben, und dann pass mal gefälligst besser auf!

Nun zurück zu der Heizung die dich gerade von Bowlingball in den Gummiflummi verwandelt hat und da zweimal durch, um dann als Wolke bis zum Wasserfall nach rechts zu schweben und am Wasserfall dann nach oben zum Ausgang.

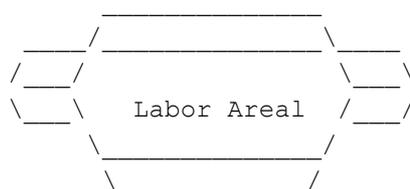
Level 9

[.Gar.9.]

Starte gleich durch und schnapp dir den Morphball, der über dem Eingang schwebt. Nun verwandelst du dich in den Wassertropfen und erlöscht das Feuer unter dir und weiter deines Weges geht's durch die Heizung um als Wolke die Karte und den Schlüssel quasi zwangsweise einzusammeln. Nun geht es für die süße kleine fluffige Wolke nicht mehr weiter, also muss der Gummiflummi her. Quetsche dich durch den kleinen Durchgang und springe in den Eisblock um als Bowlingkugel die bröckelige Wand vor der Heizung zu durchstoßen. Man, klingt das Heldenhaft, nunja, weiter geht's, stürze dich in die Heizung und das so oft, bis du als Wolke wieder rauskommst. Fliege nun ganz sachte nach oben und nimm den Wassertropfen und EINEN Morphball mit. Ich habe das EINEN MORPHBALL bewusst groß geschrieben um darauf hinzuweisen, dass du sonst nicht mehr aus diesem Areal herauskommst, wenn du den zweiten auch noch nimmst. Also fliege weiter nach links und dann hoch, über die Holzpfähle, unter denen das begehrte Steuerrad ist und rate mal, verwandle dich in den Wassertropfen, schnapp dir das Steuerrad, wenn du in der Heizung wieder verdampfst, schnappe dir auch noch den Morphball und während du noch unterhalb der Holzpflocke bist, verwandelst du dich mal wieder in ne Bowlingkugel, denn als Bowlingkugel kommst du locker durch die Heizung und den Eisblock. Nun geht's noch ein paar mal in die Heizung um dann als Wolke gen Ausgang zu schweben.

Vorsicht, wenn du zu hoch schwebst, kommst du nicht mehr in den Ausgang.

[.Lab.]



Hier erwarten dich neue fiese Fallen, welche da wären:

Ventilator: Dieser zieht den Gummiflummi an, wenn er ihm zu nahe kommt, die Wolke saugt dieser gleich weg, den anderen beiden Formen macht der Ventilator nichts aus.

#### Level 1

[.Lab.1.]

okay, der erste Level ist mal wieder zum warm werden, rolle über die durchlässigen Stäbe (die sind wasserdurchlässig, sollte ich die jetzt goretex Stäbe nennen, oder ist das Schleichwerbung???) und flutsche als Wassertropfen hindurch. Verwandle dich in den Gummiflummi, spring über das Buch, nimm das Steuerrad und ab geht's nach oben. Da solltest du dich aber vorher in die Wolke verwandeln, sonst geht da nix. 2 Etagen höher ist auch schon der Ausgang.

#### Level 2

[.Lab.2.]

Verwandle dich in die Wolke um nur ein Stückchen nach oben zu schweben, und dann auch gleich als Wassertropfen oder Bowlingkugel unter der Lüftung hindurch zu tauchen. Am Ende des Ganges stürzt du dich in die Heizung, und zwar so oft, bis du als Wolke wieder herauskommst. In dieser Form schwebst du noch oben, nimmst den Gummiflummi mit und benutzt diesen auch gleich. Springe nach links weiter, nimm das Steuerrad mit und dann geht's ab in den Ausgang.

\* Leider kann man in diesem Level die Karte nicht mitnehmen ohne die Runde nicht zu schaffen. Aber da der Level eh so klein ist, macht das auch nichts aus.

#### Level 3

[.Lab.3.]

Verwandle dich in die Gummiflummi form, und lasse dich mal ein Stockwerk tiefer fallen. hier schnappst du dir die Wolkenform und ein wenig weiter rechts den Morphball.

Nun schau dir den komischen Kasten da genau an. Er ist an eine Steckdose angeschlossen, und der Schalter der Steckdose ist oben, wenn du den mal eben berührst, kippt der um und schaltet das Gebläse das da eben dranhängt an. Wenn es nicht an ist, noch mal über den Schalter rüber, dann geht es irgendwann schon mal an. Mit dem Gummiflummi springst du nun in den Strahl des Gebläses und lässt dich nach oben treiben und lenkst ein in Richtung Waschbecken, auf dieses springst du nun drauf und slidest rüber in die Badewanne. Hier verwandelst du dich in die Wolkenform, schnappst dir spätestens jetzt das Steuerrad und fliegst dahin, wo dieser Level angefangen hat. Von dort aus geht es noch einen Stock höher, hier bekommst du noch eine Gummiflummi Verwandlung und da ist auch schon der Ausgang.

\* Wenn du willst, kannst du am Ausgang vorbei weiter nach oben segeln, noch 3 Morphbälle absahnen und dann mit dem Gummiflummi zum Ausgang flanieren.

#### Level 4

[.Lab.4.]

Morphe dich in die Gummiflummi-form und klettere eine Stufe hoch, dort angelangt springst du von einem Fensterbrett zum nächsten, aber dann Vorsicht, da ist eine Glasscherbe die deinem Gummiflummi nicht gut tut, also springe geschickt über diese drüber, schnapp dir das Steuerrad und unter Berücksichtigung der Glasscherbe geht's nun schnurstracks ab zum Ausgang. Bloß nicht zuviel Text schreiben, gelle!

Level 5

[.Lab.5.]

Jetzt fängt es mal wieder an Spaß zu machen! Flutsche in den Eisblock um als Gummiflummi die Wolkenform einzusammeln. Benutze diese indem du dich in eben jene verwandelst und dann suche dir einen geraden Weg nach oben, nimm dabei die Karte mit, und dann geht's ab nach links über die Bücher hinweg und genau dahinter verwandelst du dich in den Wassertropfen, so dass du auf den Büchern landest. Ganz vorsichtig und langsam lässt du dich nun von der Kante fallen und schon geht's einmal in den Eisblock hinein. Mit dem Gummiflummi springst du nun herunter und nimmst das Steuerrad mit. Eine kleine Gemeinheit gibt es noch, springe nun von dem Kästchen so hoch du kannst über die kleine Flamme und verwandle dich im höchsten und weitesten Punkt des Sprungs in den Wassertropfen. Flamme gelöscht, Heiße Füße bekommen, auf zum Ausgang.

\* du kannst auch auf die Karte verzichten und dann eben gleich zu dem Eisblock herüberschweben und dich dort in den Wassertropfen verwandeln.

\* Es ist möglich ohne sich in einen Wassertropfen zu verwandeln über die Flamme hinwegzukommen, das klappt aber eher selten.

Level 6

[.Lab.6.]

Verwandle dich in den Gummiflummi, um damit dann in die graue Röhre neben der Heizung zu springen. Sobald sich der Gummiflummi in den Wassertropfen (innerhalb der Röhre, erkennbar durch das typische Geräusch und das Glitzern am Bildschirm) verwandelt hat gehst du noch ein kleines Stück weiter und verwandelst dich in die Bowlingkugel. Springe aus der Röhre heraus, nimm den Morphball mit und heize zweimal durch die Heizung um dann als Wassertropfen links neben der Heizung zu stehen.

Nun flutscht du durch die Stäbe und sammelst das Steuerkreuz ein. Sofort nachdem du es erlangt hast verwandelst du dich in die Wolke, da du sonst am Boden ertrinkst. Fliege nach rechts bis zum Ausgang und dort lässt du dich mit dem letzten Gummiflummi oder dem Wassertropfen hinab.

Level 7

[.Lab.7.]

Ganz schön knifflig dieser Level, aber auch zu schaffen, also, verwandle dich in den Gummiflummi und springe nach rechts, nimm die Morphbälle mit und dann geht's schon ab als Wolke zu dem Gummiflummiitem. Fliege nun über die verschlossenen Blöcke hinweg in das linke obere Eck des Levels und nimm den Schlüssel mit. Schweben nun in Richtung Ausgang und benutze die letzte mögliche Verwandlung. Lasse den Gummiflummi links vom Ausgang zur Ruhe kommen, schlüpfte unter dem Ausgangssymbol durch und springe über den Abfluss, um ganz rechts den Ventilator anzuschalten, springe schnell wieder zurück und pass auf, dass du nicht angesaugt wirst.

Hast du dass geschafft geht's durch den Abfluss zwischen dem Ausgang und dem

Ventilator wieder abwärts, fliege (immer noch mit dem Gummiflummi, du hast keine weiteren Verwandlungen mehr zur Verfügung) aus dem Luftstrom des Gebläses und öffne die weiteren verschlossenen Blöcke.

Von der Seite in den Luftstrom springen bekommst du das Steuerrad, pass aber auf, dass du nicht ins Wasser fällst.

Nun kommt der beschissenste Teil dieses Levels, der dich bestimmt auch zur Verzweiflung bringen wird, aber vertraue mir, es ist möglich. Bounce mit dem Gummiflummi auf einem der kleine braunen Blöcke neben dem Gebläse, und kurz nach dem aufkommen, also direkt in der Aufwärtsbewegung lenkst du den Gummiflummi in den Luftstrom so dass der Flummi direkt in den Abfluss gepustet wird, sobald er im Anus, sorry, Abfluss ist, lenkst du nach links, mit etwas Glück und einigen Versuchen wirst du einen Halt bekommen und kannst nun in den Ausgang springen.

## Level 8

[.Lab.8.]

Begebe dich hier zuerst mal nach rechts durch das Gebläse und warte, bis du oben bist. Das ist nicht schwer. Nun sammle aus den einzelnen Regalen den Morphball und den Gummiflummi, die 2 Truhen, die 2 Morphbälle und den Wassertropfen und die Karte ein.

Klettere nun die Treppe halb hoch und komme durch die 2 Apparate durch ohne als Wolke zu enden. Bewege dich nun so weit nach unten, bis du neben den 2 entgegengerichteten Pfeilen stehst, bewege dich in Richtung Ausgang (links) und nimm die Bowlingkugel und den Morphball mit, dann geht's zurück zu den Pfeilen und hier kannst du dich endlich in die Wolke verwandeln, schwebe bis zu den Pfeil nach rechts, denn nur hier kommst du durch, nimm die Wolke und den Morphball mit und lasse dich als Bowlingball auf den Schlüssel smashen.

Nun wird es Zeit wieder zur Wolke zu werden und zu dem Pfeil nach links zu schweben. Pass auf, dass du nicht zu hoch kommst, oder der Level ist gelaufen, da du dann nichtmehr durch den Pfeildurchgang kommst. Nachdem du den Pfeil hinter dir gelassen hast, schwebe einen Stock höher zu dem Anfang der Treppe und diese nun nach oben. Über den verschlossenen Blöcken positionierst du die Wolke und springst mit dem Gummiflummi hinab. Nimm den Morphball und die Bowlingkugel mit. Springe auf das silberne Fass, das da steht und dort oben drauf verwandelst du dich schon in die Bowlingkugel. Nun geht's nur noch abwärts bis zum Steuerrad, nimm dieses mit und stell die auf die wasserdurchlässigen sehr lässigen Stäbe, verwandle dich in den Wassertropfen und ab geht's nach Hause.

\* nachdem du weißt, in welchem Regal was ist, brauchst du die Truhen und die Karte nicht unbedingt.

## Level 9

[.Lab.9.]

Springe in die erste Heizung um als Wassertropfen durch den Eisblock zu kommen und dort wieder als Gummiflummi zu enden. Bounce nun nach oben zu der Heizung, schnüffle zweimal rein um als Wolke durch die Stäbe zu gleiten.

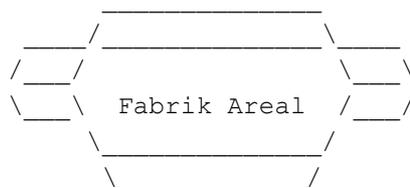
Fliege nach links in den Eisblock, sooft, bis du als Bowlingkugel herauskommst um dann durch die Heizung zum Gummiflummi zu werden, schalte den Schalter mit dem Gummiflummi aus (rotes Licht AUS!) um dann durch ein paar Verwandlungen als Wolke aus der Heizung zu kommen, fliege durch den Eisblock, als Wassertropfen flutschst du durch die Stäbe in die tiefergelegene Heizung um dann endlich als Wolke weiter oben links anfangend bis zur Wolke, dann rechts den ganzen anderen Rest und dann links noch den allerletzten Rest einzusammeln und durch die Öffnung nach oben zu verschwinden. Falls du mit einem Emulator wie snes9x spielen solltest empfehle ich dir nun auf den Punkt hier zu speichern,

ansonsten, halte durch, verzweifle nicht, nun musst du ganz nah an die Flammen ran, dich in den Bowlingball verwandeln, mit Restspeed über die Kuppe drüber die Karte einsammeln, und am besten stehen bleiben ohne abzusaufen und dich dann auch schon wieder in den Gummiflummi verwandeln, sonst gehst du unter.

Nachdem du das geschafft hast, kommt mal wieder ein Buchregal, im zweiten Fach sind 2 Uhren, die dir einen kleinen Zeitvorteil gewähren, in dem selben Regal ist ganz rechts ein rotorangenes Buch, auf dieses springst du und der Kreis verschwindet und enthüllt einen Schlüssel, so, weiter geht's nach unten, nicht in die Flammen kommen und unter dem Regal durch in die Pfeile nach oben, verwandle dich noch während dem Pfeilaufzugfahren in die Wolke und steuere nach oben, bis du den Pfeil nach rechts links siehst, hier steuerst du beim durchqueren des letzten Pfeils nach oben nach unten, damit du ja nicht abhebst, sobald du den Pfeil nach oben verlassen hast, nun geht's nach links weiter, durch die verschlossenen Blöcke, durch die Stäbe und als Wassertropfen kannst du die Flammen ohne Probleme löschen und auch durch die Stäbe wieder einen Abgang bis ganz nach unten machen. Im Flug sammelst du noch ein Paar Stoppuhren ein, da kannst du dich gar nicht dagegen wehren.

Nun geht's in der Gummiflummi form ein Stockwerk höher, dort unterhalb der Wolke und dem Morphball ist ein unsichtbarer Durchgang, durch diesen lässt du dich bis direkt neben den Ausgang fallen und nun rate mal, jawohl, das Labor Areal ist beendet.

[.Fab.]



Level 1

[.Fab.1.]

Verwandle dich in den Wassertropfen und glitsche durch die Stäbe nach unten, mit dem Eisblock verwandest du dich bis zur Bowlingkugel, weiter gehts in die Heizung, als Gummiflummi springst du die Karte einsammelnd in den Pfeil nach oben. Weiter geht's nach links, 2x in die Heizung und ab nach oben durch den Pfeil nach rechts, hier nimmst du automatisch das Steuerrad mit fällst nach unten und kannst nun ein ganzes Stück am Ventilator vorbei nach rechts glitschen. Vorsicht bei dem Stück kurz vor dem Ausgang, hier ertrinkst du in der Wassertropfenform, verwandle dich deshalb in die letzte verbleibende Form, die Wolke und schwebe gemütlich zum Ausgang.

Level 2

[.Fab.2.]

Dieser Level schaut schwerer aus, als er ist, verwandle dich als erstes in die Wolke und schwebe durch die kleine Öffnung oberhalb der brüchigen Mauer und der orangegelben Streifen hindurch, und verwandle dich gleich wieder in den Gummiflummi.

Im Oberen linken Eck ist ein Morphball, nimm den mit, aber fall nicht in die Röhre, zumindest noch nicht, springe an das rechte Ende der oberen Ebene und nimm noch einen Morphball und die Karte mit.

Nun wieder zurück zum Anfang, wo du durch den Spalt als Wolke nach oben geschwebt bist. Da drüber ist ein Schalter, lege diesen in der Gummiflummi form um, wenn der Schalter in der richtigen Stellung ist, drehen sich die Magnete einen Stock tiefer.

Verwandle dich nun in die Bowlingkugel und crashe durch die Wand einen Stock tiefer, du wirst von den Magneten angezogen und kannst noch einen Morphball mitnehmen und nach rechts an dem Ventilator vorbei durch den Eisblock über die zwei Schrägen einen Stock tiefer vor den Pfählen zum stehen kommen. Als Wassertropfen kommst du durch die Pfähle und kannst das Steuerrad am Ende des Rohrs mitnehmen.

Wieder zurück durch die Stäbe verwandelst du dich in den Gummiflummi und springst hinab. Der erste Schalter ist egal, der zweite Schalter der über dem Abgrund schwebt ist wichtig, schalte diesen Unbedingt ein, dann treibt dich das Laufband in die Heizung, und als Wassertropfen kommst du bis nach unten.

Als Wolke schwebst du bis zum Eisblock hinauf und kannst ab da wahlweise als Wassertropfen oder Bowlingkugel, nur NICHT als Gummiflummi den akrobatischen Weg über die Plattformen bis zum Ausgang fortsetzen.

### Level 3

[.Fab.3.]

Rolle einfach mal über den Rand und spreng dich bis nach unten durch. Unten angekommen nimmst du die Wolke mit und morphst du dich in den Wassertropfen um dich durch die Stäbe zu quetschen und auf der sich auf und ab bewegenden Plattform zu landen. Vergiss die Uhr und flutsch weiter auf die nächste Plattform, mit dieser geht's weiter nach rechts und wechsele hier nun wieder auf die auf und ab Plattform um 3 weitere Morphbälle und eine Bowlingkugel einzusammeln um dann oben auf die letzte Plattform zu wechseln wobei du das Steuerrad einsammelst.

Flutsche auf die Aufundabplattform zurück, fahre herunter und verwandle dich in den Bowlingball. Rolle über die Stäbe und auf das Wasser zu. Lasse dich mit Schwung auf das Wasser zu rollen, und während du fällst (nicht eher) verwandelst du dich in die Wolke und fliegst nun gemütlich zum Ausgang.

\* Am Anfang kannst du nach oben fliegen und eine Wolke 2 Uhren und einen Morphball einsammeln, indem du nach oben fliegst und das "in den Wassertropfen Verwandeln" schnell hinter dich bringst und die sichere Ebene erreichst, das ganze bringt dir aber gar nichts.

### Level 4

[.Fab.4.]

Rolle also mit dem Bowlingball bis auf die Plattform, und fahre mit dieser bis nach oben, bis du die Karte hast und sofort am höchsten Punkt mit Schwung nach rechts die Schräge hinauf und auf der anderen Seite wieder herunter. Lasse dich in die rechte Röhre fallen und verwandle dich am untersten Punkt in eine Wolke, so dass du die 3 Morphbälle und den Wassertropfen einsammeln kannst.

Fliege nun hoch und verwandle dich Mithilfe des Eisblocks in die Bowlingkugel. Es kann sein, dass du auch gleich wieder abstürzt, dann verwandle dich in den Gummiflummi und springe mit diesem in den Eisblock um dann als Bowlingkugel schnell über die rechte Röhre hinwegzuflitzen und zur linken Röhre zu kommen. Nun stürzt du dich in die linkste Röhre und wirst durch diverse Heizungen transportiert und kommst hoffentlich als Wassertropfen am Ende raus und stürzt mal wieder einen Stock tiefer.

Einen Stock tiefer kommst du als Wassertropfen durch einen Eisblock. Hier lenkst du gegen das Laufband um etwas abzubremesen und verwandelst dich, nachdem du wieder aus dem Eisblock raus bist SOFORT wieder in einen Wassertropfen, oder du wirst platzen. Nun kannst du dich in den Eisblock stürzen und zur Heizung hinübertreiben. Als Wolke kommst du ohne Probleme wieder aus dem Dreckswasser durch die Heizung heraus.

Fliege nun nach links bis es nicht mehr weiter geht, verwandle dich in die Bowlingkugel und dann geht's ab nach oben, als Wolke natürlich. Ab durch die 2 Verwandlungsapparate und hoch noch mal, oben vorsichtig und langsam auf die niedrigste Höhe die nur möglich ist um das Hindernis unter dem sich der Ausgang

befindet zu überwinden, und dann so gerade noch den Morphball einsammeln und ab geht's als Gummiflummi herunter, durch die Heizung verandelst du dich in den Wassertropfen, und schon sind wir am Steuerrad, sammle dieses ein, und ab geht's nach links in die Heizung, und als Wolke wieder hoch zum Ausgang. Nun eben noch die letzte Verwandlung einsetzen und als Wassertropfen durch die Stäbe herunter in den sicheren Ausgang.

wenn du schnell bist, mit ein wenig Übung hast du noch gut eine dreiviertel Minute übrig, manchmal kann es aber auch knapp werden, also beeil dich.

#### Level 5

[.Fab.5.]

Rolle in diesem Level erst mal nach links und lege den Schalter um, aber falle nicht in das Loch, dann musst du dich über die Stufe nach oben zum Eingang zurückkämpfen und durch die Heizung in den Wassertropfen verwandeln. In dieser Form geht es durch die Stäbe nach unten und schon verandelst du dich wieder in die Bowlingkugelform. An den Magneten entlang geht's nach rechts bis durch die Heizung. In der dadurch erworbenen Gummiflummi form springst du bis zur Bowlingkugel, schau, dass der Schalter dort nach unten steht wenn du ihn verlässt und dich durch die Heizung in den Wassertropfen verandelst und durch das Laufband in die Mitte transportiert wirst wo du dann nach unten durchtropfst. Hier lässt du dich nach rechts fallen, nimmst den Morphball mit, durch die Heizung morphst du dich zur Wolke, fliegst auf die andere Seite und morphst dich zur Bowlingkugel. Nun geht's weiter durch die Röhre und die Plattform ganz nach Unten.

Unten angekommen benutzt du die Heizung um dich in die Wolke zu verwandeln, pass aber auf, dass du mit dem Wassertropfen nicht rechts neben der Heizung ertrinkst. Mit der Wolke schwebst du nach recht weiter und lässt dich von der nach oben und unten fahrenden Plattform nach unten DRÜCKEN und schwebst rechts neben der Mauer wieder nach oben um das Lenkrad, einen Morphball und eine Wolkenform einzusammeln.

Als Gummiflummi springst du wieder herunter, legst den Schalter um (nach unten) und springst auf das Laufband. Noch auf dem Laufband verandelst du dich wieder in den Wassertropfen um dann als Wolke zwischen den zwei Ventilatoren nach oben zum Ausgang zu schweben und hast auch diesem Level gemeistert.

#### Level 6

[.Fab.6.]

Willkommen im beklopptesten Level soweit in diesem Spiel.

Lasse dich als erstes mal nach unten durchrollen ohne ins Wasser zu fallen und morphhe dich in der Heizung zur Wolke, pass auf, dass du als Ball oder Wolke nicht in den Ventilator kommst, der in unmittelbarer Nähe ist.

Fliege dann bei den beiden Plattformen nach oben, durch die Stäbe durch und am Eisblock oben morphst du zum Gummiflummi, springst auf die andere Seite und sammelst 2 Morphbälle, 2 Wolkenformen, 2 Stoppuhren und die Karte des Levels ein, dann benutzt du die Heizung um dich zur Wolke zurückzuverwandeln, um dann am Eisblock die Wassertropfenform anzunehmen und so dann nach ganz unten zur Heizung zu tropfen.

Hier kannst du als Wassertropfen durchkommen, wenn du schnell genug wieder bei dem Eisblock bist um dann wieder als Wassertropfen nichtmehr vom Ventilator angezogen zu werden.

Als Gummiflummi springst du durch das kleine Loch in der Plattform, im Dreckswasser angekommen willst du nicht sehr lange hier bleiben und verandelst dich zurück in die Wolke um eine weitere Stoppuhr, einen Morphball, und eine Gummiflummi form einzusammeln. Gleite nun auf selber Höhe wie gerade auf die rechte Seite dieses Schmutztümpels, durch die Stäbe hoch und lass dich von der Plattform runterdrücken um das Steuerrad einzusammeln.

Jetzt geht's nach rechts oben weiter und wird richtig schön schieße zu beschreiben. Also, dann mal los, fliege die erste links in den Eisblock um als Wassertropfen gleich nach unten durchzuflutschen. Hier geht's weiter durch einen weiteren Eisblock, als der nun resultierende Gummiflummi springst du in die Pfeilbox um dich gleich darauf in die Wolke zu verwandeln und nach oben links durch den Eisblock zu entfleuchen, durch die Stäbe und die Heizung wirst du wieder zur Wolke, schwebe so nach oben und finde deinen Weg durch den Eisblock, und zwar so oft, bis du die Bowlingkugel bist. Mit der Bowlingkugel zerstörst du die Bruchige Wand, die dir im Weg ist und gleich in die Heizung um als Gummiflummi wieder rauszukommen und nun aber die andere Heizung nutzen um zum Wassertropfen zu werden und dann noch mal die ebenerdige Heizung nutzen um zur Wolke zu werden.

So fliegst du dann nach oben weg und verwandelst dich in den Gummiflummi um den Ausgang zu erreichen.

Level 7

[.Fab.7.]

Als erstes geht mit voll Speed um die Ecke nach unten links und dann wieder zurück ehe du in die Kiste fällst, und dabei sammelst du schon das Steuerrad und einen Morphball und eine Wolkenform ein. Weiter geht's nach untenrechts durch

die Einbahnstraße bis auf die Plattform. Oben wechselst du die Seite und schon geht's weiter auf die nächste Plattform, nimm den Morphball und die Gummiflummi form mit und ab nach unten!

Über die Transportbänder geht's weiter nach links, bis du nach unten fällst. Hier hilft es dir, wenn du die Brille eingesammelt hast, aber auch ohne Brille kommst du weiter, lasse dich nach unten fallen und kämpfe dich in der Gummiflummi form nach rechts durch. Hier ist es hilfreich auch mal nach rechts unten zu drücken, so dass der Gummiflummi sich beruhigt und endlich herunterfällt. Weiter geht's nach rechts durch 2 Einbahnstraßenpfeile auf ein Förderband. Nun wird's knifflig, oder bessergesagt fingerfertig. Am Ende des Laufbands, das sich genau an die Einbahnstraße anschließt ist ein kleiner runder Bobbel, auf dem du nicht vom Förderband weggeschoben wirst, auf diesem kannst du auf der Stelle hüpfen und Schwung holen. Die Items links oben (Wolke, Gummiflummi, 2x Morphball & Uhr) brauchst du nicht unbedingt, macht es dir aber einfacher, den Wassertropfen ganz links in der Wolkenform einzusammeln, aber dazu lässt du dich erst ins Wasser fallen und von dort aus schwebst du hoch zum Wassertropfen mit Morphball, wenn du nicht an die Items links oben kommst, musst du ohne Verwandlung nach rechts oben kommen, am besten von der Mitte der mittleren Plattform aus, pass aber auf, dass der Schalter nach oben gerichtet bleibt, sonst wirst du später eingesaugt!

Wie dem auch sei, nachdem du den Wassertropfen und den Morphball rechts oben eingesammelt hast lässt du dich als Gummiflummi nach unten fallen und schwebst von dort aus als Wolke weiter nach rechts und dann nach oben. Nimm die 3 Stoppuhren mit und dann nichts wie ab nach links. Nach dem Bottich mit Schmutzwasser morphst du dich zum Wassertropfen und gleitest nach links und durch die Stäbe bis ganz nach unten. Durch die ganzen Heizungs- und Kühlsysteme verwandelst du dich zur Wolke und schwebst durch die Einbahnstraße nach recht zum Ausgang, voila.

\* Die Brille lässt dich durch die Röhren sehen wo du dich gerade befindest.

\* Wenn du die Karte und die Brille willst musst du gutes Timing und Fingerspitzengefühl beweisen, aus Zeitgründen muss das ganze auf einmal klappen. Ziemlich am Anfang fährst du mit der Plattform nach oben, wirst zum Gummiflummi und ab geht's nach links durch die Öffnung, dort nimmst du die Karte und die Brille mit, und mit dem Gummiflummi geht's zurück auf die Plattform



xxxxxxxxxxxxx    xxxxxxxxxxxxxxxxxxx    xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx    xxxxxxxxxxxxxxx

exit | \_\_\_\_\_ | start  
|\_\_\_\_\_ |

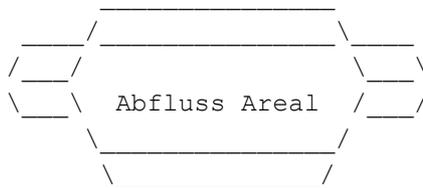
- \* = Steuerrad
- x = Laufband
- G = Gummiflummi
- B = Bowlingballform
- W = Wolkenform
- M = Morphball
- S = Stoppuhr
- K = Karte
- Beam = Beamfeld

Level 9

[.Fab.9.]

Gleich mit Schwung geht's über die Lücke nach rechts und durch die zerbrechbare Glasscheibe. Nimm dabei gleich mal ein paar Stoppuhren mit. Weiter geht's nach rechts die Anhöhe hinauf auf die bewegliche Plattform. In der Heizung verwan- delst du dich gleich mal in die Wolke und pass auf, dass der Schalter nach unten gelegt ist und du als Wassertropfen nicht nach links runter fällst. Nun schwebst du also in der Wolkenform nach links zurück zwischen den Ventilato- ren durch und nimmst die Brille, und die Stoppuhr mit, noch ein Stück weiter nach links und über den Stoppuhren verwan- delst du dich in den Bowlingball, nimmst die restlichen Stoppuhren mit und zurück auf die Plattform rechts. Hier schlüpfst du durch das kleine Loch und machst unten die anderen zebr- echbaren Wände kaputt, um dann als Wolke nach oben zu entschweben und dich auf der anderen Seite als Gummiflummi herabfallen zu lassen. Durch die zweite (die rote Röhre) lässt du dich bis ganz nach unten fallen und landest im Sudwasser. Nun verwan- delst du dich in die Wolke und gaaaaanz vorsichtig schwebst du nach oben, bis du ganz knapp über die Förderbänder gleiten kannst. Das tust du dann auch und zwar ganz nach rechts, hier liegt nämlich das Steuerrad versteckt. Als Gummiflummi plumpst du nach unten sammelst dieses ein, und als Wolke kommst du wieder gaaanz vorsichtig hoch (wenn du die Röhre mit dem Roten Pfeil berührst musst du einen Umweg machen, einfach wieder als Gummiflummi durch die zweite Röhre nach unten und dann als Wolke weiter) ganz knapp über den Förderbändern hinweg nach links zum Ausgang schweben.

[.Abf.]



Level 1

[.Abf.1.]

Das fängt ja mal einfach an. Springe durch die zerstörbare Wand nach rechts und betätige den Schalter. Nun kannst du dich nach unten fallen lassen und sobald du dich in den Bowlingball verwan- delst gleitest du nach links, sonst ist es aus. Unten angekommen rollst du nach links weiter bis es nicht mehr weiter geht, verwan- delst dich in die Wolke und nimmst so den Schlüssel mit. Nun musst du vorsichtig sein, du musst in der Wolkenform bis knapp neben das Feuer Fliegen, aber es nicht berühren, da du sonst verbrennst, und dich dann in den Wasser-

tropfen verwandeln, aber dazu musst du auch weit genug am Feuer dran stehen sonst flutscht der Wassertropfen wieder hinab, aber mit Geduld und einer ruhigen Hand ist das ganze kein Problem. Lösche also das Feuer, dann geht's abwärts in die Heizung und in der Wolkenform ab nach rechts zum Eisblock, nun tropfst du wieder runter, nimmst das Steuerrad mit und ab geht's durch den Block mit dem Pfeil in die Heizung.

Nun ist es egal, ob du geradeaus oder nach links fliegst auf jedenfall musst du nun s weit hoch wies geht, dann verwandelst du dich in den Gummiflummi und zerstörst die bröselige Wand, oder bessergesagt, den bröseligen Boden und in der Wolkenform fliegst du durch das Loch, das du groß genug gemacht hast zum Ausgang.

## Level 2

[.Abf.2.]

Ab geht's in die Heizung, bis du die Wolkenform erreicht hast, steige nach oben durch den kleinen Spalt genau über dem Anfang und nach links durch den Eisblock geht's als Wassertropfen abwärts.

Nimm das Steuerrad mit, vergess aber lieber die Karte, die kostet dich nur zu viele Verwandlungen, genau das ist auch das Stichwort, verwandle dich in die Wolkenform und ab geht's nach oben, wo du zu anfangs warst (aber nicht so wie du gekommen bist, sondern den einzigen anderen Weg) raus. Oben angekommen verwandelst du dich in den Gummiflummi und springst fröhlich nach rechts bis zum Durchgang, welchen du natürlich durchquerst, verwandelst dich durch alle möglichen Formen wieder in den Gummiflummi und springst nun ÜBER die Dornen nach recht weiter gegen die bröslige Wand, bis dich der Ventilator ansaugt. Nun smashst du mit der Bowlingkugel nach Unten durch und zerstörst auch gleich die Wand zu deiner jetzigen rechten. Blubb, als Wassertropfen geht's nach unten jetzt, da sammelst du gezwungenermaßen einen Morphball ein, nimmst den Schlüssel mit und verwandelst dich in die Wolke. Pass auf, dass dich der Ventilator nicht einsaugt, schnappe dir noch einen Morphball, und nun geht's zurück, wo du herkamst, bei der zweiten Schatztruhe rechts, und dort dann nach oben bis zum Ausgang.

## Level 3

[.Abf.3.]

Easy peasy, schlürfe einfach mal bis zu dem lückenhaften Bodenbelag vorwärts und lasse dich als Wassertropfen durchflutschen. Nun verwandelst du dich wieder in den Gummiflummi und stürzt dich heldenmutig nach unten in die Fluten. Unter dem Steuerrad verwandelst du dich in die Wolke und gleitest gaaanz vorsichtig nach oben, nur nicht zu weit, da du dich, nachdem du das Steuerrad, den Morphball und die Wolkenform eingesammelt hast wieder in den Gummiflummi verwandeln musst, doch dieser platzt, wenn du zu nahe an den Stacheln Oberhalb des Wassers bist. Wenn du es gebacken bekommen hast, schwimme wieder nach links, und schwebe in der Wolkenform nach rechts oben, da sich dort der Ausgang befindet. Nun musst durch dich nur noch knapp vor dem Ausgang in den Bowlingball verwandeln und kannst dann in aller Ruhe zum Ausgang kugeln.

## Level 4

[.Abf.4.]

Jumpe nach rechts, lass dich durch das Loch fallen und springe nach links über das Sudwasserbecken in den Block mit dem Pfeil drauf. Nimm das Steuerrad mit, die Stoppuhr und die Karte ist auch nicht zu verachten und weiter geht's nach oben und dann wieder nach rechts durch das Loch und nun durch den restlichen Level, also weiter nach rechts, über die löchrige Brücke und ab geht's in den Mixer, pardon in die Heizung, nimm die 2 Morphbälle mit und dann geht's durch

die erste der beiden Heizung(s/en) wieder nach oben raus, durch die zwei Blöcke mit den Pfeilen drauf, dann nach rechts natürlich. Geschickt überschwebst du diese Wassertropfenkiller im Fußboden und dahinter verwandelst du dich einfach zum trotze (und aus Taktischen Gründen) in den Wassertropfen und nun geht's bergab durch den Eisblock durch und mit dem Gummiflummi nach links weiter (\*) wenn du nicht auf die Falle (im Stern angemerkt) reinfällst war's das schon mit der Schwierigkeit in diesem Level, aber der Vollständigkeit halber führe ich noch den Weg bis zum Ende des Levels aus. Du kommst nun an ein paar Heizungen, da ist es egal, ob du dich vorher in den Wassertropfen verwandelst oder unten drin direkt in die Wolke, jedenfalls musst du dann unter Berücksichtigung der Tatsache, dass über den Heizungen ein Ventilator trohnt, der dir nicht gutes will nach links entfleuchen. Wenn's mal nichtmehr weitergeht verwandelst du dich eben in den Gummiflummi, springst abwärts, zerstörst die dort gefundene Bröslige Mauer, und jumpst nach rechts durch die tausend Eisblöcke. Da du dann natürlich als Bowlingkugel herauskommst brichst du hemmungslos durch die ganzen brösligen Fußbodenbeläge, aber das macht nicht, rumple da unten solange rum, bis der Weg zur Heizung frei ist, nutze diese um dich in den Gummiflummi zu verwandeln, und schon kannst du gen Ausgang hüpfen.

\* an der Stelle mit den 2 Blöcken mit den Pfeilen in alle 4 Richtungen ist eine Falle, du kannst zwar durch den Obersten durch, und dahinter sogar noch durch einen weiteren Block mit Pfeil durch (in der Wolkenform) und dann dort einen Schlüssel einsammeln, aber dann bist du leider dort oben gefangen :(  
Vorsicht!

## Level 5

[.Abf.5.]

Hier schnappst du dir gleich mal die Karte und pass auf, dass du nicht in den Ventilator gesaugt wirst. Nun geht's als Wassertropfen nach links durch die durchlässigen Stäbe durch und als Bowlingkugel machst du die Bröslige Wand danieder. Durch die Heizung verwandelst du dich in den Gummiflummi, welcher auch gleich von den Ventis angesaugt wird. Rolle dort oben bis zum Ende und verwandle dich in den Wassertropfen, wenn du dich schon eher verwandelst, ertrinkt den Wassertropfen in den bösen Boderillen und der Wissenschaftlersdepp verarscht dich schon wieder. Nun noch durch den Eisblock und vorsichtig über die bröseligen Plattformen, das ist gar nicht so einfach, da oberhalb Ventilatoren lauern, und oben und unten die Stacheln nur darauf warten, deinen Gummiflummi aufzuspießen, die besten Erfahrungen habe ich damit gemacht, erst mal ganz langsam nach vorne zu rollen, bis es dich so was wie abschießt, und dann bei der 4. brösligen Plattform ein wenig nach schräg LINKS oben abzufedern, und im Runterfallen weiter nach rechts zu lenken, dann einfach schön von Plattform zu Plattform springen, bis du am Ende dieses Abschnitts auf den Aufzug kommst.

Nachdem du mit dem Aufzug heruntergefahren bist, springst du nach links, wenn's mal nicht weitergehen sollte, einfach den Gummiflummi ein wenig beruhigen lassen und dann tief durch die geöffnete Tür durch und weiter bis zur Heizung am Ende des Gangs. Diese nutzt du, um dich in die Wolke zu verwandeln. In der Wolkenform gleitest du den roten Pfeilen folgend nach oben. Es ist wichtig, dass du auf die roten Pfeile achtest, da sich zwei Ventilatoren in der unmittelbaren Nähe befinden. Oben geht's nicht mehr dem großen roten Pfeil nach, sondern in das Testbild das dich mal wieder woandershin beamt.

Dort nimmst du erst mal die 6 Morphbälle und als Gummiflummi lässt du dich dann wieder herunterfallen, schaltest den Schalter so, dass sich die Ventilatoren nicht mehr drehen, nimmst das Steuerrad mit und ab durch das Testbild zurück.

Nun springst du durch den Block mit dem Roten Pfeil endlich nach oben, geht's nach links und schwebst in der Wolkenform nach oben bis durch die durchlässigen Stäbe, knapp über den Stäben hältst du die Höhe und schwebst nach rechts.

Bei den Eisblöcken verwandelst du dich bis in den Gummiflummi und springst nun noch bis nach rechts zum Ausgang. Pass auf, dass du nicht auf die Scherben oder ins Wasser fällst.

Level 6

[.Abf.6.]

Hier musst du dich mal beeilen, da der Level riesig ist und du wenig Zeit hast. Also verwandle dich in Bodennähe in die Wolke und fliege in die Röhre links von dir, fliege an den roten Pfeilen nach unten vorbei und die nächste Röhre nach oben rein. Nach einem kurzen Abstecher nach rechts, um das Steuerrad und eine Stoppuhr einzusammeln, fliegst du weiter nach oben, bis sich der Weg gabelt, dort fliegst du nach rechts bis kurz vor den Ventilator, nimmst aber lieber den Umweg nach oben zum Eisblock und verwandelst dich dort in den Wassertropfen. So gehst dann unter dem ersten Ventilator durch, ab in die Röhre und durch die Heizung weiter bis ans untere Ende der Röhre. Da du dich durch die Heizung ja schon wieder in die Wolke verwandelt hast, kannst du nun nach oben zu den 4 Morpbällen schweben, dich danach in den Bowlingball verwandeln und nach rechts unten stürzen, also ganz runter. Wenn du bei den Morpbällen noch 1:30 Restzeit hast ist alles bestens.

An den Ventilatoren vorbei stürzt du dich, und landest auf den durchlässigen Stäben, verwandelst dich in den Wassertropfen, und stürze dich noch tiefer. Dort unten verwandelst du dich in die Wolke, nimmst den Schlüssel mit und dann geht's ab wie nix wieder nach oben, an den Ventilatoren vorbei zu der Röhre nach oben, diese bis zum Ende durch und nun verwandelst du dich in den Gummiflummi, nimmst dir Röntgenblickbrille, springst zu dem Ventilator nach oben (lass dich Ansaugen), drückst nach links, während du dich in den Bowlingball verwandelst um durch die Heizung zu dem Schalter zu kommen. Nun wird's Dunkel, verwandle dich in den Wassertropfen und lasse dich einfach nach unten durchrauschen bis zum Eisblock und da geht auch schon das Licht wieder an (Wenn du es nicht vorher ausgeschaltet hättest, wäre es nun Dunkel wie Sau und du müsstest so weitermachen, und das ist nicht schön, und durch den Eisblock kommst du auch nicht wieder hoch.) Nun rollst du nach links zur Heizung und verwandelst dich mit ihrer Hilfe in die Wolke und bist wieder am Startpunkt dieses Levels angelangt. Nun musst du noch mal den ganzen Weg bis dorthin wo einst die 4 Morpbälle waren zurücklegen, dich dort in den Gummiflummi verwandeln und dieses mal durch den verschlossenen Bereich zum Ausgang springen. Wenn du wieder beim Startpunkt bist und mehr als 35 Sekunden auf der Uhr hast wird es knapp aber ist machbar.

Level 7

[.Abf.7.]

Flutsche gleich mal in die Form des Wassertropfens und so verkleidet nach links bis zur Heizung um dann dort als Wolke nach oben in die Röhre zu gleiten bis es nicht mehr weiter geht. Aber halt, als Gummiflummi geht's noch weiter. Kämpfe dich also so durch die Röhre nach oben, nimm im Eck die 2 Stoppuhren, den Morpball und den Bowlingball mit, dann geht's weiter nach rechts in den Test-Bildschirm zum Beamen.

Dort nimmst du das Steuerrad, die Stoppuhr und den Morpball mit, dann geht's auch schon wieder zurück.

Nun solltest du dich wohl rechts mühsam nach oben schlagen, aber das machen wir uns einfacher, deshalb liest du ja diesen FAQ, also rolle einfach wieder nach links in die Heizung, und zwar so oft, bis du die Wolke bist, pass auf, dass du nach unten gedrückt hältst, schwebe genau über dem Boden ganz nach recht und zack di flack bist du da auch schon oben, fliege weg von dem Loch und verwandle dich in den Bowlingball und schon geht's durch die am nächsten gelegene Röhre zum Ausgang.

Glibber erst mal nach links an der durch die Schlösser verschlossenen Röhre vorbei zu dem Morphball, dem Wolkenicon und der Stoppuhr, nimm dies alles mit und verwandele dich in die Wolke. Fliege somit durch die durchlässigen Stäbe und oben weiter in den Testbildschirm zum beamen.

Am anderen Ende geht's durch den Eisblock zum Wassertropfen durch und auf den Schrägen bis fast nach unten durch, doch bevor du unten ankommst verwandelst du dich in den Gummiflummi und springst von dem Sudwasser nach links weg, sammelst die Karte ein und jetzt wird's ein wenig schwierig, spring von der Sprungfeder zu den Icons links oben im Eck und dann gleich wieder zurück. Nachdem du eben das Wolkenicon, den Schlüssel und die 2 Morphbälle eingesammelt hast geht's wieder in den Pot mit Schmutzwasser und als Wolke fliegst du wieder hoch und sammelst auf dem Weg dahin den Morphball und den Bowlingball ein.

Oben angekommen nimmst du den einzigen Weg, durch die Blöcke mit den roten Pfeilen, verwandele dich in den Wassertropfen und ab geht's nach unten, und dort auch schon nach rechts durch die durchlässigen Stäbe, auf dem Weg einen Gummiflummi eingesammelt und als Bowlingkugel smasht durch die bröseligen Steinchen. Nun fällst du durch die Röhre nach unten und schon auf dem Weg verwandelst du dich in den Gummiflummi, da du sonst untergehst.

Nun kannst du die Schlösser da rechts aufschließen und vor allem die 2 Morphbälle einsammeln, dazu das Wassertropfenicon und die Stoppuhr. Den Schalter stellst du noch nach unten und dann geht's auch schon nach links via Sprungfeder durch die Röhre bis nach ganz links. Hier warst du zwar schon mal, aber das tut dem ganzen keinen Abbruch, also verwandele dich in die Wolke und ab geht's schon wieder durch die Stäbe nach oben aber dieses mal nicht in das Testbild.

Schnapp dir dieses mal den Morphball, die Stoppuhr und den Gummiflummi und ab nach rechts durch die Röhre bis zum Ventilator, dort nach oben und sammel dort die Stoppuhr das Steuerrad ein. Fliege nun zurück bis über den Ventilator, verwandel dich in den Gummiflummi und durch die 2 Röhren bis ganz nach unten. Hier mal wieder über die Sprungfeder in die Röhre und ganz nach links. Öffne die verschlossenen Kästchen und verwandele dich in den Wassertropfen und glibber mal wieder in Richtung Ausgang.

okay, nun wird's schwer zu beschreiben, aber ich probier's halt mal, extra für dich ;)

Als erstes geht's nach oben, dann nach rechts, dann 2 mal nach oben, nimm den Morphball mit, ab durch die Heizung, als Wassertropfen nach links, nach unten, nach links, nach unten, nach links, nach unten und noch mal nach unten zum Eisblock. Nimm den Gummiflummi und den Morphball mit OHNE NACH RECHTS GESOGEN ZU WERDEN und setzste deine Reise als Gummiflummi fort.

Und dieses mal nach links und dort 4 mal ohne Umwege nach oben, nimm die Stoppuhr mit, und weiter geht's 2 mal nach rechts, schalte den Schalter aus (nach unten) und noch mal nach rechts, nimm die Wolkenform mit, und dann nimm folgende Route: unten, links, unten, links, unten, unten, links, oben, links, links, durch die Heizung, als Wassertropfen nach unten, das Feuer löschen, durch die nächste Heizung und als Wolke schnell nach rechts und nun 3 mal direkt nach oben.

Du kommst nun an die Röhre und fliegst diese nach oben am Ausgang vorbei durch den Eisblock, weiter zum nächsten Eisblock, und als Gummiflummi sammelst du nun 2 Morphbälle, das Steuerrad und noch 2 Morphbälle ein, und schon geht's weiter

nach rechts in die Röhre, lass dich durch die Heizung nach unten fallen, um dann nach rechts durchzuglibbern und einen Morphball und 6 Stoppuhren einzusammeln und unten als Morphball wieder rauszukommen.

Gehe gleich nach links in die Heizung, fliege als Wolke nach oben, verwandle dich in den Gummiflummli, dann folgst du den Pfeilen nach links, unten, links, oben, links, links, durch die Heizung, nach unten, noch mal durch die Heizung und nun bis du wieder in der Wolkenform und kannst nach rechts, oben, oben, oben durch die Röhre zum Ausgang fliegen.

Mit den 36 erbeuteten Steuerrädern kannst du nun ohne Probleme die Maschine des Professors zum Laufen bekommen und dich wieder in deine menschliche Form zurückverwandeln.

Nun ist das Spiel leider schon zu

...Ende!



[.Vers.]



version 1.00 <> 30.01.2006

<>-----<>

Die ist so in etwa die erste fertige Version.

Begonnen damit habe ich am 6.12.2005, viel anderes dazwischen gemacht, mit langsamem aber steigem Fortschritt diese Dokument endlich mal (so weit) fertig bekommen, am heutigen 30.01.2006. Eventuell kommt mal 'n Update, glaub aber nicht, dass da nochwas nachkommt, somit erkläre ich diesen FAQ als meine ersten fertigen FAQ für 2006. Let's get it on!

Bei Fragen oder Beiträgen, oder sonstigem, wende dich an faqs [at] gmx [dot] de

version 1.10 <> 27.02.2006

<>-----<>

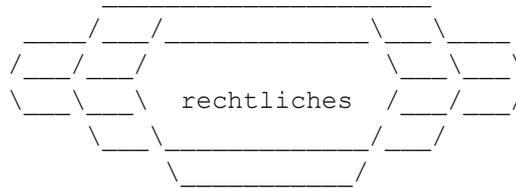
Die Karte für Fabrik Level Nummer 8 hinzugefügt, und einige kleinere Rechtschreibkorrekturen und Layoutpopoleien gemacht.

Die Karte und die Beschreibung was man alles mit diesem Kartendings anfangen kann am Anfang des FAQs hinzugefügt. Wie konnte ich das nur vergessen, die von Anfang an mit aufzunehmen.

Meine eigene Webseite (www.selmiak.de.vu) noch mit zu den hosting permittet seiten hinzugefügt, vielleicht hoste ich da ja mal n paar FAQs, dann muss ich

dann nicht alles ändern, atm sind da aber nur die Schmutzschilder!

[.lgl.]



Also, dann wollen wir mal:

Dieser Faq wurde von mir, Selmiak, geschrieben, und zwar nur, damit du ihn dir ansiehst, runterlädst oder ausdruckst.

Er darf nur auf folgenden Webseiten auftauchen:

[www.selmiak.de.vu](http://www.selmiak.de.vu)

[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)

[www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

Wenn du ihn veröffentlichst oder veröffentlichen willst, brauchst du meine Zustimmung! Schreibe dazu an die selbe E-Mail Adresse wie etwas weiter unten angegeben.

Wenn du ihn ohne meine Zustimmung veröffentlichst und / oder behauptest es sei dein Werk, dann machst du dich strafbar!

Genauso, wenn du ihn in irgend einer Weise verkaufst, sei es als Datei, als Ausdruck oder was dir sonst so einfällt, machst du dich strafbar. Schicke mir einfach 50% deines Gewinns und es ist okay :D

Wenn du mit einem Freund darüber redest, wie man dieses oder jenes Problem löst machst du dich natürlich auch strafbar, ääääh, nicht strafbar!

Wenn du Rechtschreibfehler findest, so kannst du sie behalten.

Wenn du sie mir dennoch mitteilen möchtest oder sonstige konstruktive Kritik oder grobe Fehler, andere Lösungsmöglichkeiten oder dergleichen beizutragen hast, schicke dies bitte an

[faqs \[at\] gmx \[dot\] de](mailto:faqs[at]gmx[dot]de)

Das [at] steht für @ und das [dot] steht für .

Dies habe ich hier eingefügt, um Spambots vorzubeugen, die das Netzt nach E-Mail Adressen durchsuchen, und dann den virtuellen Postkasten zumüllen.

Wenn du dich von einer meiner Aussagen beleidigt, vergrätzt oder in die Eier getreten fühlst, dann schicke bitte ein Mail an

[InteressiertMichNichtImGeringstenKannstJaAufhörenWeiterzulesen@blabla.bla](mailto:InteressiertMichNichtImGeringstenKannstJaAufhörenWeiterzulesen@blabla.bla)

So, soviel zu meiner rechtlichen Position, das heißt im Klartext:

Du hast überhaupt keine Rechte!



:::::

.....ein super Supernintendo Spiel

---

© 2005 - 2007 selmiak

[-EoF-]

[www.selmiak.de.vu](http://www.selmiak.de.vu)

This document is copyright selmiak and hosted by VGM with permission.