

# TOM

Productions

presents



Spiel-Anleitung

**Copyright**

1993-2003 by A. Tofahrn  
Software-Entwicklung und Beratung  
Hessenring 107  
D-61184 Karben

**Textverarbeitung  
und Gestaltung**

Elektronische Fassung der ersten Auflage von 1993  
A. Tofahrn, Ch. Männchen

**Korrektur**

H. Tofahrn

**Layout und  
Gestaltung mit**

Corel Ventura 10.0

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokumentes darf in irgend einer Form ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Rechte-Inhaber reproduziert, verarbeitet oder vervielfältigt werden.

Keine Haftung für inhaltliche Fehler. Die Verwendung der präsentierten Informationen erfolgt grundsätzlich freiwillig, unentgeltlich und auf eigene Gefahr. Wir übernehmen keine Haftung für Probleme oder Nachteile, welche sich aus der Verwendung und/oder Nicht-Verwendung der in diesem Dokument präsentierten Informationen ergeben.

Alle in diesem Dokument verwendeten Marken-Namen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.

# Inhaltsverzeichnis

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| <b>Einführung</b>                 | <b>5</b>  |
| Darum geht's bei "PC-Bakterien!"  | 5         |
| Die Installation                  | 5         |
| Die Bedienung                     | 5         |
| Die Spieler-Liste.                | 6         |
| Das Hilfe-Fenster                 | 7         |
| Bedienung des Spieles             | 8         |
| Die Tasten-Belegung               | 8         |
| Der Rucksack                      | 9         |
| Die Sicht auf das Geschehen.      | 10        |
| Das Wohlbefinden des Organismus'  | 11        |
| Das Beauftragen der Helfer-Zellen | 12        |
| Die Bonus-Anzeige.                | 13        |
| Die Einstellungen                 | 13        |
| <b>Wer spielt mit ?</b>           | <b>15</b> |
| Mikky                             | 15        |
| Die Helferzellen                  | 15        |
| Die Freßzellen                    | 16        |
| Die Bakterien                     | 16        |
| Die grüne Spring-Bazille          | 16        |
| Der gelbe Ekel-Erreger.           | 16        |
| Die blaue Stab-Bakterie           | 17        |
| Die Schleimer-Bakterie.           | 17        |
| Die Kreisel-Bakterien             | 17        |
| Die Pfeil-Bakterien               | 17        |
| Die Gespinst-Bakterie             | 18        |
| Die Alkohol-Bakterie.             | 18        |
| Der Schlaf-Virus                  | 18        |
| Sonstige Objekte                  | 18        |
| Die Punkte zum Sammeln            | 19        |
| Die Fett-Ablagerungen             | 19        |
| Die Pfeile                        | 19        |
| Die Enzyme                        | 19        |
| Die Trillerpfeife                 | 20        |
| Sporen und Vulkanome              | 20        |
| Die Bonus-Flagge                  | 20        |

|   |           |
|---|-----------|
| Die Punkte-Flagge . . . . .                               | 20        |
| Die Schicht-Übergänge . . . . .                           | 21        |
| Die Gewebe-Flechte . . . . .                              | 21        |
| Die Kalk-Ablagerungen . . . . .                           | 21        |
| Die Entkalker-Zelle . . . . .                             | 21        |
| Die Nerven-Bahnen . . . . .                               | 21        |
| Das Nerven-Enzym . . . . .                                | 22        |
| Die Gewebe-Blasen . . . . .                               | 22        |
| Die Gewebe-Sperren . . . . .                              | 22        |
| Die Wächer-Zellen . . . . .                               | 22        |
| Der Beta-Blocker . . . . .                                | 22        |
| <b>Die Level . . . . .</b>                                | <b>23</b> |
| Level 1: Die grüne Spring-Bazille läßt grüßen ! . . . . . | 23        |
| Level 2: Gelbe Ekel-Erreger breiten sich aus ! . . . . .  | 24        |
| Level 3: Zwei Bakterienherde am roten Gewebe . . . . .    | 25        |
| Level 4: Kampf den Schleimern ! . . . . .                 | 26        |
| Level 5: Im Nest der Stab-Bakterien . . . . .             | 27        |
| Level 6: Verdeckte Zone . . . . .                         | 28        |
| Level 7: Bereich der neuen Wege . . . . .                 | 29        |
| Level 8: Das Enzym-Labyrinth . . . . .                    | 30        |
| Level 9: Infektion der Hautschichten . . . . .            | 31        |
| Level 10: Der lange Weg der Helferzellen . . . . .        | 32        |
| Level 11: Die gläserne Membran . . . . .                  | 33        |
| Level 12: Im Inneren des Körpers . . . . .                | 34        |
| Level 13: In der Leber . . . . .                          | 35        |
| Level 14: Beim defekten Nervengewebe . . . . .            | 36        |
| Level 15: Gespinste greifen an . . . . .                  | 37        |
| Level 16: An der Hirn-Rinde . . . . .                     | 38        |
| Level 17: Der Kalk muß weg ! . . . . .                    | 39        |
| Level 18: Die unteren Grenzschichten . . . . .            | 40        |
| Level 19: Streß mit der Schlaf-Krankheit . . . . .        | 41        |
| Level 20: Überall Erreger . . . . .                       | 42        |
| <b>Weitere Hinweise zu den Leveln . . . . .</b>           | <b>43</b> |



## Hilfe, es werden immer mehr...

Hast Du nicht auch schon längst genug von den immer wieder neu erscheinenden Spiele-Dauerbrennern wie Tetris oder Mahjongg? Kannst Du vor lauter Jump'n'Run-Games nicht mehr normal gehen? Greifst Du beim Autofahren immer zum Feuerknopf, wenn neue feindliche Fahrzeuge vor Ihnen auftauchen?

Uns geht es genauso. Es ist an der Zeit, einmal wirklich neue Spiel-Ideen zu realisieren. Die heutzutage immer schneller werdenden Rechner schreien förmlich nach Arbeit, wenn ein Spiel gestartet wird, das schon etwas älter ist. **“PC-Bakterien!”** ist das Ergebnis vieler Ernüchterungen beim Testen und Ausprobieren vieler sogenannter sagenhaften Spiele-Neuerscheinungen der letzten Zeit. Zwar werden die Grafiken immer beeindruckender, aber der Spiel-Witz – und manchmal auch der Sinn – entwickeln sich gekonnt in die andere Richtung. Nach vielen Tests, was man mit etwas moderneren Rechnern so alles anstellen kann, entstand die Idee zu diesem Spiel.

Begib Dich mit uns in die noch völlig unerforschte Welt der **“PC-Bakterien!”** Finde heraus, wie der von Level zu Level immer komplizierter werdende Mikro-Organismus vor den verschiedensten Übeltätern geschützt werden kann. Oft sind die richtigen Wege länger als die scheinbar offensichtlichen, so daß Du mit Sicherheit viele der von uns ausgelegten Fallen finden wirst. Ein saftiger Bonus bei Erfolg ist Verlockung genug, den Level immer und immer wieder zu probieren, bis Du es geschafft hast und zum nächsten Level darfst.

Wenn Du tatsächlich alle Level geschafft hast, ist das Spiel noch lange nicht zu Ende. Mit der gewonnenen Erfahrung kannst Du bei den “einfacheren” Leveln nachträglich oft noch ein paar Punkte herauskitzeln.

Wir hoffen, daß Du beim Spielen genausoviel Spaß haben, wie wir bei der Umsetzung unserer zahlreichen Ideen.

Ihr TOM Team, Oktober 1993

## Die Code-Seite

Im folgenden Text, ein Zitat aus der "PC aktiv 10'93", sind die Paßwörter zu den zwanzig Leveln versteckt. Diese solltest Du wirklich nur zu Rate ziehen, wenn Du einen Level absolut nicht schaffst und erst einmal den nächsten probieren möchtest. Wo auf dieser Seite das entsprechende Paßwort zu finden ist, steht bei den Level-Beschreibungen.

Jeder menschliche Körper gleicht einer Trutzburg, die Tag und Nacht unermüdlich von den Heerscharen des Bösen belagert wird. Dieser gigantische Troß, bestehend aus mikroskopisch kleinen Einzellern namens Bakterien, sieht in dem widerspenstigen Wirt ein Schlaraffenland, das Nahrung in Hülle und Fülle verspricht.

Um sich gegen die unverschämte Übermacht der Schmarotzer zu wehren, hat die Evolution das Immunsystem erschaffen, das die Eindringlinge erst markiert und dann genüßlich auffrißt. "**PC-Bakterien!**" von TOM-Productions greift dieses Szenario auf.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Mikky, der Chefmikrobe. Sie fungiert im nie endenden Abwehrkampf als Dirigent, der Helferzellen instruiert und Freßzellen in die richtige Richtung schickt.

Zu Beginn eines Levels wird Mikky mit einer Aufgabe bedacht. Irgendwo in der näheren Zellumgebung haben sich ein paar Bakterien eingenistet, die es zu beseitigen gilt. Dabei kann es sich um Exemplare der grünen Schleimbazille oder sogar um gelbe Ekelerreger handeln.

Wie auch immer, die Bakterien müssen vernichtet werden, bevor sie dank Zellteilung eine kritische Masse erreichen und alle Zellstraßen verbauen.

Der normale Weg, eine Bakterienzelle zu knacken, besteht darin, eine Helferzelle mit einem Markierungsjob zu beauftragen. Diese Helferzellen von der Form eines Ypsilons laufen ziellos herum und lassen sich von Mikky mit einem Tastendruck anhalten. Ein Druck auf die Leertaste beauftragt sie, nach einem ganz bestimmten Bakterientyp Ausschau zu halten.

Wird eine entsprechende Bakterie von der Helferzelle gefunden, verschmelzen beide und es gibt ein paar erste Bonuspunkte für den Spieler. Jetzt muß nur noch die große graue Freßzelle den derart betäubten Eindringling aufspüren und auffressen, um die Bedrohung zu beseitigen.

# 1 Einführung

## 1.1 Darum geht's bei "PC-Bakterien!"

"**PC-Bakterien !**" ist ein Arcade-Game der neuen Art, wie es Dein PC wahrscheinlich noch nie zuvor gesehen hat. Du schlüpfst in die Rolle von "**Mikky**", der Chef-Abwehr-Mikrobe, und mußt in immer schwerer werdenden Spiels-tufen (Leveln) einen fiktiven Organismus vor den Angriffen übler und gemeiner Bakterien und Viren schützen. Es ist ein Spiel gegen die Zeit, denn diese Eindringlinge haben die sehr störende Eigenschaft, sich unaufhörlich zu vermehren, wenn Du ihnen nicht Einhalt gebietest.

Allerdings bist Du bei Deinem Kampf nicht alleine. Es gibt viele Helfer, die Dir bei Deiner Aufgabe tapfer zur Seite stehen. Allerdings haben die Schöpfer dieses Programmes vor das Erlebnis eine kleine Hürde gestellt:

## 1.2 Die Installation

Durch das mitgelieferte Installations-Programm gestaltet sich die Installation von "**PC-Bakterien!**" recht einfach. Starte einfach das Programm **INSTALL.EXE** auf der Diskette durch Eingabe von

**A:INSTALL**

oder

**B:INSTALL**, wenn sich die Programm-Diskette in Laufwerk B: befindet.

Folge den Anweisungen im unteren Text-Feld des Installations-Programmes. In der Regel genügt ein zweimaliges Drücken der Return-Taste. Die zwischen-durch vorgeschlagene Pfad-Angabe ("**C:\TOM\PCBAKT**") kann beliebig verändert werden. Nach der Installation befinden sich alle zur Funktion notwendigen Dateien in dem angegebenen Pfad. Die Installation erzeugt automatisch ein Batch-Programm **PCB.BAT**, das zum Starten von "**PC-Bakterien!**" benutzt werden kann. Natürlich kann auch direkt im Programmpfad **PCB.EXE** aufgerufen werden.

## 1.3 Die Bedienung

Nach dem Start von "**PC-Bakterien!**" läuft ein kurzes Intro ab, das jederzeit durch Drücken der **Esc**- oder der **Enter**-Taste abgebrochen werden kann. Allerdings sollte man sich das Demo schon einmal ansehen, da dort das Spielgeschehen kurz erläutert wird.

### 1.3.1 Die Spieler-Liste

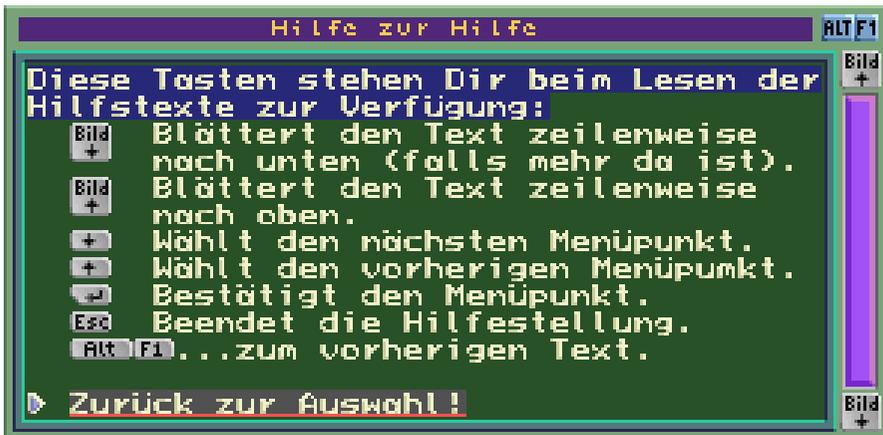
Interessantes Merkmal von "PC-Bakterien!" ist die Verwaltung verschiedener Spieler. Für jeden Spieler wird eine eigene Liste geführt, welche Level er schon geschafft hat, und wieviele Punkte dabei erreicht wurden. Jeder gespielte Level kann jederzeit beliebig oft wiederholt werden, um die erreichte Punktzahl zu verbessern. Damit nicht unbefugte Personen Zugang zu einem gespielten Level erhalten, kann jeder Spieler seine Einträge mit einem Passwort absichern. Trotz der Vielzahl der Möglichkeiten bleibt die Bedienung recht einfach. Zuerst siehst Du eine Liste aller Spieler mit deren insgesamt erreichten Punkten. Je mehr Punkte ein Spieler erreicht, desto weiter oben steht sein Name in der Liste. Die Spieler-Liste könnte also ungefähr so aussehen:



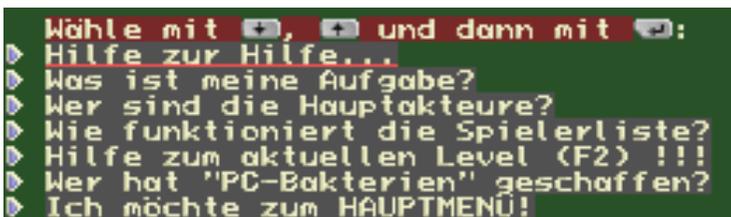
Um nun ein neues Spiel zu starten, wird einfach der Spieler-Name mit den Cursor-Tasten aus der Liste ausgewählt. Wenn Du ganz neu anfängst, muß natürlich Dein Name erst einmal aufgenommen werden. Dazu tippst Du ihn einfach ein (im Feld "Name des Spielers") und bestätigst mit der **Return**-Taste. Nun erscheint anstelle der Spieler Liste eine Aufstellung aller Level, die gespielt werden können. Level, die bereits erfolgreich geschafft wurden, sind mit einem fröhlichen Mikky markiert. Der Auswahl-Balken steht immer auf dem ersten Level, der noch nicht geschafft wurde, damit man durch einen weiteren Druck auf die Return-Taste diesen noch einmal versuchen kann. Um einen bereits geschafften Level zu wiederholen, muß man diesen vorher auswählen. Es können allerdings auch unbekannte Level gespielt werden, wenn man das zugehörige Passwort kennt. Dieses wird immer im unteren rechten Feld angezeigt, in dem vorher der Spieler-Name stand. Gib hier einfach das Passwort von dem Level ein, der ausprobiert werden soll, und bestätige mit **Return**.

### 1.3.2 Das Hilfe-Fenster

Immer wenn die F1-Taste im Spiel gedrückt wurde, oder Mikky einen neuen Gegenstand findet, taucht das sogenannte Hilfe-Fenster auf dem Bildschirm auf. Das sieht dann ungefähr so aus:



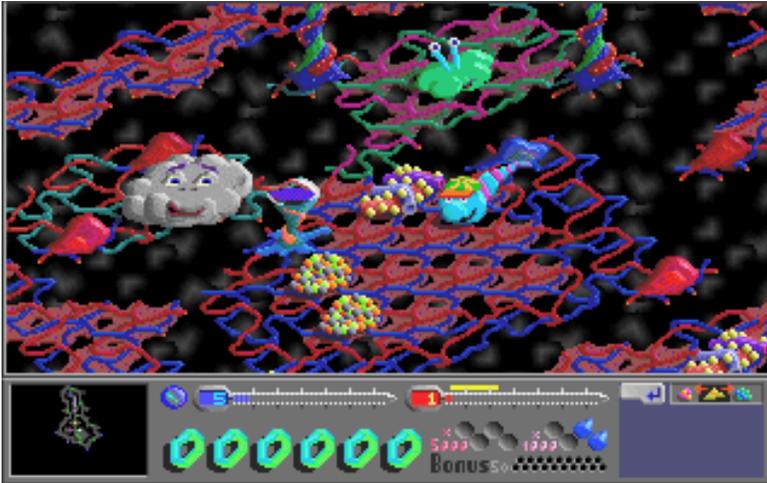
Manche Seiten beinhalten mehr Informationen, als auf einmal dargestellt werden können. Dann kann der Text mit den "Bild-Blätter-Tasten" rauf und runter geschoben werden. Viele Text-Seiten enthalten Querverweise auf andere Texte. Das erkennt man an den unterlegten Feldern im Text:



Durch Drücken der Return-Taste kann diese weiterführende Information abgerufen werden. Wenn es mehrere Verweise gibt, können die Cursor- und die Tabulator-Tasten benutzt werden, um den entsprechenden Verweis auszuwählen. Wird in der Hilfestellung die F1-Taste zusammen mit der Alt-Taste gedrückt, wird die jeweils vorangehende Seite angezeigt. Man kann also einen kurzen Abstecher zu einem Querverweis machen und anschließend zur eigentlichen Text-Seite zurückkehren.

### 1.3.3 Bedienung des Spieles

Wenn mit der Spieler-Liste ein Level ausgewählt und gestartet wurde, sieht der Bildschirm ungefähr so aus:



Der obere, rechteckige Bereich gibt den Blick in den Organismus frei, in dem man Mikky unschwer erkennen kann. Mit den Cursor-Tasten läßt sich Mikky nun in dem Level hin- und herbewegen. Das Verfolgen schmaler Wege erfordert mitunter schnelle Richtungswechsel, so daß dies erst einmal im ersten Level geübt werden kann. Bei den ersten Gehversuchen trifft Mikky mit Sicherheit sehr oft auf neue Gegenstände, Zellen oder Bakterien, zu denen sofort ein entsprechender Hinweistext erscheint. Bei jeder weiteren Begegnung mit diesen Dingen erscheinen diese Texte nur noch auf Wunsch, wenn Du die F1-Taste drückst.

### 1.3.4 Die Tasten-Belegung

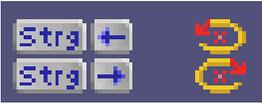
Mikky stößt auf seinem Weg sehr oft auf alle möglichen Gegenstände mit den unterschiedlichsten Funktionen. Einige geben nur ein paar Punkte, andere kann Mikky beseitigen, mitnehmen oder in irgendeiner Weise verändern. Dazu gibt die Anzeige in der rechten unteren Ecke Auskunft. Steht man auf einem bestimmten Gegenstand, wird hier angezeigt, welcher Taste bzw. Tasten-Kombination welche Funktion zukommt. Dazu ein paar Beispiele:



Dieser Gegenstand wird bei Betätigen der Return-Taste einfach von der Spielfläche entfernt. Das gilt vor allem für die verschiedenen Fett-Ansammlungen.



Dieser Gegenstand kann mitgenommen bzw. eingesackt werden. Die meisten herumliegenden Gegenstände haben diese Funktion.



Mikky steht gerade auf einem Richtungs-Pfeil, der mit den Cursor-Tasten in Kombination mit der **Strg**-Taste rechts- bzw. links-herum verdreht werden kann.

Die F1-Taste behält unabhängig davon ihre Funktion. Noch etwas: Wenn das Einsammeln nicht mehr funktioniert, hat das einen einfachen Grund: Der Rucksack ist voll, und Du mußt erst etwas anderes weglegen.

### 1.3.5 Der Rucksack

Wie man bereits vermuten kann, ist Mikky in der Lage, einige Dinge mitzunehmen. Wenn Du sehen möchtest, was Mikky so alles mit sich herumträgt, oder wenn Du davon etwas benutzen möchtest, genügt ein Druck auf die **Return**-Taste. Statt der Punkte-Anzeige werden nun alle Dinge dargestellt, die Mikky dabei hat. Das dunkle Auswahl-Feld kann mit den Cursor-Tasten verschoben werden. Hat Mikky sehr viele Gegenstände eingesammelt, sind unter Umständen nicht alle sichtbar. Mit dem Auswahl-Feld kann dieser Ausschnitt jedoch frei eingestellt werden, so daß Du alle eingesammelten Gegenstände anschauen kannst.

Beim Anschauen der verschiedenen Gegenstände fällt auf, daß sich der Inhalt des rechten Feldes mit den Tasten-Belegungen mitunter verändert. Dort werden dann Tasten-Kombinationen angezeigt, die nur für den aktuell ausgewählten Gegenstand gelten. Auch dazu ein paar Beispiele:



Mit der **Return**- oder Leer-Taste wird dieser Gegenstand einfach an Mikkys Position auf das Spielfeld gelegt. Das gilt für die meisten Gegenstände.

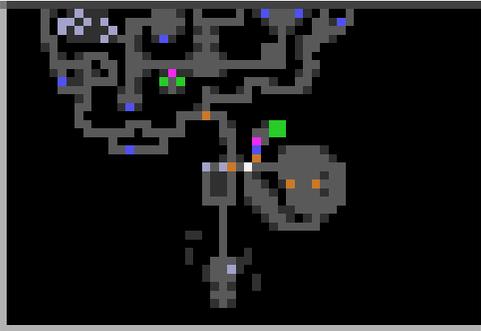


Dieses Symbol taucht z.B. bei der Pfeife auf. Es besagt, daß Mikky durch Drücken der Return-Taste in die Pfeife pustet.



Wenn diese Symbole auftauchen, trägt Mikky mehr als einen Gegenstand mit sich herum, und Du kannst mit den Cursor-Tasten die einzelnen auswählen.

### 1.3.6 Die Sicht auf das Geschehen



Wenn Mikky in einer Richtung nicht mehr weitergehen kann, Du aber gerne wissen möchtest, was er dort sieht, kann der Bildschirm-Ausschnitt verschoben werden. Dazu muß lediglich eine der **Shift**-Tasten zusammen mit der **Cursor**-Taste für die gewünschte Blickrichtung gedrückt werden. Manchmal ist es erstaunlich, was man dadurch zu sehen

bekommt. Gerade in den späteren Leveln werden manche Wege dadurch viel deutlicher.

Allerdings reicht die Ausschnitt-Verschiebung nicht immer aus, um einen umfassenderen Überblick des Organismus' zu bekommen. Daher gibt's in der unteren linken Ecke auf dem Bildschirm eine kleine Übersichts-Darstellung, in der die wichtigsten Dinge auf Punktgröße verkleinert dargestellt werden.

Die verschiedenen Faben bedeuten:

|             |  |
|-------------|--|
| Weiß        | Mikky, immer genau in der Mitte  |
| Dunkelgrau  | Untergrund, der meistens begangen werden kann                              |
| Gelb        | Bakterien-Befall; wenn es blinkt, sind die Bakterien noch nicht markiert ! |
| Hellgrau    | Helferzellen und Vulkanome (bewegen sich nicht)                            |
| Rot         | Freßzelle  |
| Türkis      | Sonstige Helfer wie Wächter-Zellen   |
| Grün,Orange | Dinge zum Einsammeln   |
| Blau        | Punkte zum Einsammeln  |

Vor allem in den späteren Leveln ist diese Übersicht eine große Hilfe, da man erst dadurch die größeren Zusammenhänge erkennen kann.

### 1.3.7 Das Wohlbefinden des Organismus'

Zur schnelleren Diagnose gibt es zwei weitere Anzeigen:



Das Heilungs-Potential und das Fieber-Thermometer. Sehr wichtig ist das rechte Fieber-Thermometer. Es zeigt den aktuellen Bakterien-Befall durch die rote Skala in direktem Zusammenhang zur Körpertemperatur an. Die maximal zulässige Temperatur wird durch die darüberliegende gelbe Linie angedeutet. Wird deren Länge erreicht, ist der Organismus hoffnungslos erkrankt, und der Level muß wiederholt werden (Wenn's im Leben nur auch so einfach wär!) . Bei dieser Anzeige muß man wissen, daß sowohl markierte als auch nicht markierte Bakterien mitgezählt werden.

Wichtig ist auch die linke Anzeige, die den aktuellen Bestand an Helferzellen angibt. Man kann hier schnell überschlagen, ob der aktuelle Level überhaupt noch zu schaffen ist. Wenn z.B. noch drei unmarkierte Bakterien aber nur noch zwei Helferzellen vorhanden sind, ist der Level mit Sicherheit verloren. Außer es gibt Möglichkeiten, noch weitere Helferzellen zu erzeugen, wie mit den Vulkanomen (später mehr).

### 1.3.8 Das Beauftragen der Helfer-Zellen

Langsam kommen wir zum Sinn des Spiels. Es müssen Bakterien aus dem Organismus entfernt werden. Anders als bei anderen Spielen, hast Du keine direkte Möglichkeit dazu. Vielmehr benötigst Du eine ganze Reihe von Helfern, die diesen Job für Dich erledigen. Wichtig sind dabei die Helferzellen. Diese übernehmen den ersten Teil einer hoffentlich erfolgreichen Bakterien-Jagd. Helferzellen sind sehr gehorsam und machen genau das, was Du ihnen vorher aufgetragen hast: Eine bestimmte Art von Bakterien zu suchen und diese zu markieren. Ohne Deinen Auftrag rennen die Helferzellen nur unständig in der Gegend herum.



Zum Beauftragen einer Helferzelle mußt Du dieser nur selbstbewußt entgegenreten: Schon bleibt sie ehrfürchtig stehen und wartet artig auf Deine Anweisungen. Du wirst sicherlich schon gemerkt haben, daß im unteren Bildteil die Punkte-Anzeige schon wieder einer Auswahl Platz gemacht hat. Diesmal siehst Du alle Bakterien, die in diesem Level noch vorhanden sind. Wähle eine davon aus und drücke die Return-Taste. Daraufhin wechselt die Helferzelle ihre Farbe (wohl zur Gedächtnis-Stütze ?!) und rennt davon, um genau diese Bakterie zu finden und zu markieren. Du kannst einen Auftrag jederzeit abändern, indem Du der Helferzelle einfach einen neuen Auftrag erteilst. Aber dazu mußt Du sie erst einmal einholen...

### 1.3.9 Die Bonus-Anzeige



Hier kannst Du ablesen, wieviele Bonus-Punkte noch zu bekommen sind. Diese Anzeige wird vor allem dann interessant, wenn Du Deine Punktezahl hochkitzeln möchtest. Ein besonders schnelles Spiel wird

mit einem hohen Bonus belohnt. Am Anfang braucht Dich diese Anzeige erst einmal nicht zu interessieren.

### 1.3.10 Die Einstellungen

Bei "PC-Bakterien!" kannst Du verschiedene Dinge einstellen. Ob Du die Musik oder Sound-Effekte hören möchtest oder ob Du einen Joystick benutzt. Diese Einstellungen kannst Du entweder im Haupt-Menü vornehmen (Esc-Taste im Spiel) oder direkt durch sogenannte "Hot-Keys". Die folgenden Tasten sind definiert:

- |       |   |
|-------|---|
| Alt+M | Musik ein/aus. Mit dieser Tastenkombination wird die Hintergrund-Musik ein- bzw. ausgeschaltet. Diese Einstellung hat nichts mit den Musik-Effekten zu tun, die z.B. beim Aufnehmen von Gegenständen zu hören sind. |
| Alt+E | Effekte ein/aus. Mit dieser Tastenkombination werden die Musik-Effekte ein bzw. ausgeschaltet, die z.B. beim Aufnehmen von Gegenständen zu hören sind.  |
| Alt+J | Mit dieser Tastenkombination wird der angeschlossene Joystick ein bzw. ausgeschaltet. Du solltest diese Option nur benutzen, wenn Du auch wirklich einen Joystick besitzt.  |

## 2 Wer spielt mit ?

Bei **“PC-Bakterien!”** gibt es eine ganze Menge von Figuren und Objekten, die der Spieler kennen sollte. Einige von ihnen sind so wichtig, daß ein Spielen ohne sie nicht denkbar ist.

### 2.1 Mikky

Mikky ist die Hauptfigur in **“PC-Bakterien!”**. Zwar kann Mikky alleine nicht besonders viel ausrichten, doch die Arbeit als Chef-Abwehr-Mikrobe in unserem Organismus überträgt ihr eine vertrauensvolle Aufgabe. Du steuerst Mikky mit den üblichen Cursor-Tasten durch diese kleine Welt und kannst in der Regel alle Wege begehen. Auch solche, auf denen Dinge liegen, die andere Figuren am Fortkommen hindern. Besondere Felder, die Mikky nicht überwinden kann, werden in den einzelnen Levels genauer erklärt. Deine Aufgabe ist es nun, den Organismus zu erforschen und festzustellen, von wem oder was Gefahr droht. Ist diese Gefahr erkannt, mußt Du Mittel und Wege finden, diese zu beseitigen. Wer und was Dir bei dieser Aufgabe alles behilflich ist, und wie Du diese Hilfe in Anspruch nimmst, wird in den nächsten Abschnitten erklärt.



### 2.2 Die Helferzellen

Die Helferzellen sind Deine besten Freunde. Sie werden Dir helfen, Bakterien so unschädlich zu machen (zu markieren), daß diese erst einmal keinen Schaden mehr anrichten können. Allerdings haben Helferzellen keine eigene Meinung und treffen manchmal nur mühsam eigene Entscheidungen. Damit sie sich überhaupt um Bakterien kümmern, mußt Du ihnen erst einmal erklären, nach was sie suchen sollen. Leider sind die Helferzellen sehr vergeßlich und können sich immer nur einen Auftrag merken, indem sie einfach ihre Bauchfarbe entsprechend verändern. Daran kannst Du später sehr leicht beauftragte von nicht beauftragten Helferzellen unterscheiden. Wenn sie erst einmal einen Auftrag haben, rennen sie los, um ihn auch auszuführen. Allerdings rennen sie immer geradeaus. Wenn es nicht mehr weitergeht, biegen sie ab oder drehen einfach wieder um. Wenn Helferzellen einen komplizierteren Weg zurücklegen müssen, um zu ihrem Ziel zu kommen, mußt Du oft etwas nachhelfen, indem Du ihnen einfach etwas in den Weg legst oder sie in die richtige Richtung drängst.



## 2.3 Die Freßzellen



Wenn die Helferzellen ihren Auftrag erfolgreich ausgeführt und eine Bakterie markiert haben, werden die Freßzellen wichtig. Alle gefundenen und markierten Bakterien werden von ihr ungeachtet aller Dinge wegschnabuliert, ohne jemals mit ihrem Appetit an eine Grenze zu stoßen. Lei-

der sind die Freßzellen dadurch mit der Zeit recht träge geworden und haben wegen der andauernden Übersättigung nicht immer den Drang, direkt nach Futter zu suchen, so daß Du auch die Freßzellen oft in die richtige Richtung dirigieren mußt.

## 2.4 Die Bakterien

Bakterien haben eine sehr unangenehme Eigenschaft: Sie vermehren sich ungehemmt und treiben die Fieberkurve des Organismus' in die Höhe. Eine nicht markierte Bakterie ist für alle Charaktere ein unüberwindliches Hindernis, das es alleine aus gesundheitlichen Gründen zu beseitigen gilt. Eine markierte Bakterie ist erst einmal in ihrem Wachstum gehemmt, so daß von ihr keine Gefahr mehr ausgeht. Sie begrenzt auch gleichzeitig das Wachstum benachbarter Bakterien.

### 2.4.1 Die grüne Spring-Bazille



Die Spring-Bazille ist der harmloseste Vertreter unserer Bakterien-Kulturen. Sie hüpfert und hüpfert und hüpfert... Ab und zu wirft sie einen Keim von sich, aus dem dann schnell eine neue Springbazille heranwächst, die dann ebenfalls hüpfert und hüpfert und hüpfert...

### 2.4.2 Der gelbe Ekel-Erreger



Auch der Ekel-Erreger gehört eher zu den harmloseren Vertretern seiner Gattung, Allerdings breitet er sich relativ schnell aus und treibt so die Fieberkurve in die Höhe. Jedoch schützen hier schon recht einfache Maßnahmen, wie das Ablegen eines Fettklumpens, um einer weiteren Ausbreitung vorzubeugen.

### 2.4.3 Die blaue Stab-Bakterie

Sie gehört zu einer weniger gut zu berechnenden Gattung, da sie die ganze Zeit neugierig auf der Suche nach neuen Gegenden ist, und so ihre Abkömmlinge im gesamten Organismus verbreitet. Erst wenn sie ausruht, kann sie auch von einer Helferzelle markiert werden!



### 2.4.4 Die Schleimer-Bakterie

“Schleimer” alias Streptococcus Mutans kommen hauptsächlich in der Mundhöhle vor und schützen sich durch einen zähen Schleim vor allen möglichen Feinden - aber auch vor Helferzellen! Von Zeit zu Zeit schleudern sie einen schleimigen Keim von sich, der ein Stück durch den Organismus rutscht und sich dann schnell zu einem ausgewachsenen Schleimer weiterentwickelt. Auf dem Weg hinterläßt dieser eine Schleimspur, die von niemandem überwunden werden kann. Doch für fast jede Krankheit gibt es ein Heilmittel: Du wirst in dem Level eine Spraydose mit einem schleimlösenden Mittel finden, das Du sowohl bei der Schleimspur als auch bei den Schleimer-Bakterien anwenden kannst.



### 2.4.5 Die Kreisel-Bakterien

Diese rotieren fast unaufhaltsam durch den Organismus, so weit der Weg es zuläßt. Treffen sie auf ihrem Weg eine andere ruhende Kreisel-Bakterie, so gehen sie eine Verbindung ein, die sich so einfach nicht mehr auflösen läßt. In diesem Zustand können sie sich weder vermehren noch von Helferzellen markiert werden. Aber auch gegen diesen Verbund gibt es ein Gegenmittel: Ein spezieller Aerosol-Spray, den Du erst finden muß, kann diese Wirkung aufheben. Aber Vorsicht ist geboten. Die Kreisel-Bakterien fangen sofort an, sich weiterzuvermehren. Achte also darauf, daß bereits genügend beauftragte Helferzellen in der Gegend sind, bevor Du mit der Behandlung beginnst.

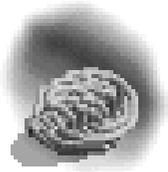


### 2.4.6 Die Pfeil-Bakterien

Diese Pfeil-Bakterien gehören zu den gemeineren Störenfriedern im Organismus, obwohl sie sich garnicht vermehren. Vielmehr können sie die Helferzellen sehr durcheinanderbringen. Nebenbei bewegen sie sich durch den Organismus, und sind dadurch manchmal schwer zu finden. Zudem ähneln sie den Pfeilen sehr...



### 2.4.7 Die Gespinst-Bakterie



Die Gespinst-Bakterie hat die sehr störende Eigenschaft, Helferzellen einzuspinnen und langsam zu verdauen. Du solltest also die Gespinst-Bakterien nicht in die Nähe Deiner Helferzellen kommen lassen, sonst sind irgendwann keine mehr da. Allerdings kannst Du eine gefangene Helferzelle wieder befreien, wenn die Bakterie schnell von einer anderen Helferzelle markiert wird.

### 2.4.8 Die Alkohol-Bakterie



Wie der Name schon sagt, sind diese Bakterien recht versoffen. Sie brauchen nur eine Bierflasche zu sehen, schon rennen sie los und konsumieren. Wenn sie so richtig besoffen sind, rennen sie völlig unberechenbar in der Gegend herum und vermehren sich fleißig. Klar, daß im besoffenen Zustand keine Helferzelle an sie herangeht. Nüchtern sind sie im übrigen völlig harmlos.

### 2.4.9 Der Schlaf-Virus



Der Schlaf-Virus ist ein recht unangenehmer Geselle. Jede Figur, die ihm in die Quere kommt, verfällt sofort in einen tiefen Schlaf und kann sich eine Zeitlang nicht mehr bewegen. Der Virus hat sich inzwischen in der Figur eingenistet und läßt sich ein Stück mitnehmen, um an neue Stellen im Organismus zu kommen.

## 2.5 Sonstige Objekte

Dann gibt es noch eine ganze Reihe von Objekten, die Du in den Leveln finden und mitnehmen kannst. Einige (z.B. die verschiedenen Sprays) haben eine direkte Wirkung. Andere (wie z.B. die Fett-Ablagerungen) haben eine eher indirekte Wirkung. In den folgenden Absätzen werden diese Dinge genauer erläutert. Zum Mitnehmen steuerst Du den Gegenstand einfach an und drückst die **Enter-** oder **Leer-Taste**.

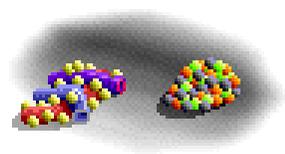
### 2.5.1 Die Punkte zum Sammeln



Punkte zum Einsammeln gibt es im Spiel in den unterschiedlichsten Formen. Die häufigsten siehst Du im oberen Bild. Je nach Level können sie farblich oder auch in der Form unterschiedlich aussehen. Die Funktion bleibt jedoch immer die gleiche: Es gibt Punkte.

### 2.5.2 Die Fett-Ablagerungen

Fett-Ablagerungen kommen in unserem Organismus recht häufig vor und müssen in der Regel beseitigt werden, auch wenn das nicht sofort Punkte gibt. Die Funktion der Ablagerungen besteht darin, Bakterien im Wachstum zu behindern und Helfer- und Fresszellen auf die richtigen Wege zu lotsen. Einige davon kannst Du mitnehmen, andere futterst Du einfach auf.



### 2.5.3 Die Pfeile

Wie die Fett-Ablagerungen können auch die Pfeile Bakterien in ihrem Wachstum hemmen und andere laufende Figuren in der Laufrichtung beeinflussen. Du kannst sie einsammeln, woanders wieder ablegen und herumdrehen. Zum Drehen stellst Du Dich einfach darauf, hältst die **Strg**-Taste gedrückt und rotierst den Pfeil mit den Cursor-Tasten für "Links" und "Rechts" in die entsprechende Richtung. Verwechsel diese Pfeile nicht mit den sehr ähnlichen Pfeil-Bakterien.

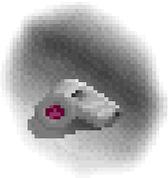


### 2.5.4 Die Enzyme

Enzyme sind ebenfalls recht wichtig. Sie können Dir neue Wege schaffen, wenn Du erst einmal weißt, wie man mit ihnen umgehen muß. Um so ein Enzym zu verwenden, stellst Du Dich einfach vor den Abgrund und blickst in die Richtung, in der Du gerne einen Weg hättest. Dann benutzt Du das Enzym und siehe da, ein Weg entsteht. Allerdings gibt es zwei Arten von Enzymen: Eingeschränkte und nicht Eingeschränkte. Letztere kannst Du in alle Richtungen verbauen; sie sind dafür auch seltener. Eingeschränkte Enzyme kannst Du nur in der Richtung verbauen, in der auch der Pfeil auf dem Enzym zeigt.

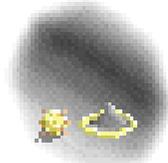


### 2.5.5 Die Trillerpfeife



Mit der Trillerpfeife und etwas Übung kannst Du die Aufmerksamkeit der Helfer- und Freßzellen auf Dich lenken. Allerdings mußt Du schon recht nah sein, damit sie Dich wahrnehmen. Und noch etwas: Glaube nicht, daß Helferzellen einen langen Weg zu Dir suchen, nur weil Du getrillert hast. Die Trillerpfeife wirkt wirklich nur aus der Nähe und nur, wenn sich die angetrillerte Zelle kurz vor einem Abzweig befindet. Etwas Geduld ist also erforderlich.

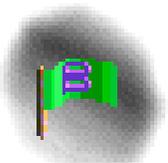
### 2.5.6 Sporen und Vulkanome



In einigen Leveln fehlen auf den ersten Blick Helferzellen. Dann wirst Du sicher irgendwo einige Sporen und Vulkanome finden. Die Sporen sammelst Du ein und wirfst sie in einen der Vulkanome hinein. Kurze Zeit später entsteigt eine neue Helferzelle. Du kannst auch mehrere Sporen nacheinander hineinwerfen, damit Du Dich anschließend auf das Beauftragen besser konzentrieren kannst.

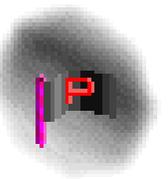
Übrigens: Einige wenige Vulkanome können nur begrenzt Helferzellen produzieren. Das kann günstig sein, wenn diese einen dahinterliegenden Weg versperren.

### 2.5.7 Die Bonus-Flagge



Diese Bonus-Flagge findest Du meistens in der Gegend des Organismus', in der das End-Szenario stattfindet. Spätestens wenn Du diesen Punkt überschreitest, wird Dein Bonus-Konto langsam heruntergezählt, und es wird sich zeigen, ob Du vorher alles gut vorbereitet hast.

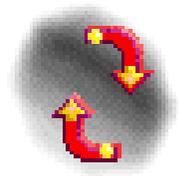
### 2.5.8 Die Punkte-Flagge



Hinter dieser Flagge verbergen sich oft interessante Dinge, die zwar ganz nützlich sind aber nicht immer unbedingt benötigt werden. Wenn Du darübergehst, wird Dir eine bestimmte Punktzahl vom Punkte-Konto abgezogen. Wenn Du allerdings noch keine Punkte gesammelt hast, können auch keine abgezogen werden...

### 2.5.9 Die Schicht-Übergänge

Ab dem elften Level gibt es mehrere Schichten in unserem Organismus. Diese Pfeile markieren die Schicht-Übergänge (nein, nicht Feierabend...), an denen Du und alle anderen Zellen diese Schichten wechseln können.



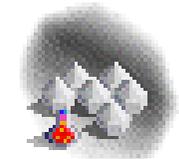
### 2.5.10 Die Gewebe-Flechte

Diese Flechten blockieren allen laufenden Figuren den Weg. Es sind keine Bakterien, sondern eher so etwas wie eine Pigmentstörung. Natürlich gibt's auch hierfür ein Heilmittel, das Du einfach hineinwerfen muß: Kleine Kapseln mit einem entsprechenden Präparat.



### 2.5.11 Die Kalk-Ablagerungen

Diese Kalk-Ablagerungen kannst Du selber nur mit Hilfe einer schwachen Säure entfernen, die Du in kleinen roten Fläschchen findest. Dabei benötigst Du für jeden Kalk-Klumpen ein Fläschchen. Für den Haufen in der Abbildung also sechs Fläschchen. Zum Glück gibt's auch spezielle Helfer-Zellen, die diese Kalk-Ablagerungen an eine andere Stelle tragen können.



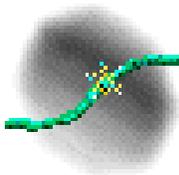
### 2.5.12 Die Entkalker-Zelle

Diese Entkalker-Zellen können Dir beim Abräumen störender Kalk-Ablagerungen sehr behilflich sein. Sie transportieren einzelne Kalk-Klumpen von einem Haufen zu dem nächsten Haufen, den sie finden. Leider kannst Du diese nicht direkt steuern, so daß sie ab und zu auch 'mal auftragen statt abbauen.

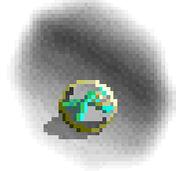


### 2.5.13 Die Nerven-Bahnen

Auch unseren Organismus durchziehen in den späteren Leveln viele Nervenbahnen. Diese Nervenbahnen lösen immer dann einen Impuls aus, wenn Mikky darüberläuft. Meistens hat das dann an irgendeiner anderen Stelle im Organismus Auswirkungen. Ob das nun gut oder schlecht war, weißt Du in der Regel erst hinterher.



### 2.5.14 Das Nerven-Enzym



Diese Nerven-Enzyme sind in der Lage, eine Lücke einer Nerven-Bahn zu überbrücken. Das geht genauso wie mit den Gewebe-Enzymen: Du stellst Dich vor die Lücke und wirfst das Nerven-Enzym in der glasigen Kugel auf diese Stelle. Die Kugel zerplatzt und die Lücke wird geschlossen. Übrigens: Nerven-Enzyme verbinden auch um die Ecke und auf Stellen, die Du nicht betreten kannst.

### 2.5.15 Die Gewebe-Blasen



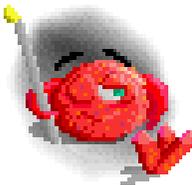
Diese Gewebeblasen reagieren auf Nerven-Impulse. Im Ur-Zustand sind sie von niemandem zu überwinden. Nach einem Nerven-Impuls geben sie erst einmal den Weg frei. Allerdings gibt es verschiedene davon. Manche füllen sich nach einer bestimmten Zeitspanne von selber, andere erst nach Eintreffen eines zweiten Impulses. Wieder andere verschwinden komplett und sind keinem mehr im Weg.

### 2.5.16 Die Gewebe-Sperren



Diese Gewebesperren sind eigentlich nicht besonders sinnvoll. Schon gar nicht dann, wenn sie durch einen von Dir unachtsam ausgelösten Nerven-Impuls aufgeplatzt sind und dann allen Charakteren den Weg versperren...

### 2.5.17 Die Wächter-Zellen



Diese Wächter-Zellen sind eigentlich völlig harmlos und immer auf der Suche nach ihrer Nahrung, den roten Kristallen. Diese müssen allerdings direkt vor ihrer Nase liegen, damit sie sich die Mühe machen, sie einzusammeln. Wächter-Zellen sitzen oft in der Nähe von Nerven-Bahnen (Wahrscheinlich deshalb, weil die Nerven-Impulse immer so niedlich an den Füßen kitzeln).

### 2.5.18 Der Beta-Blocker

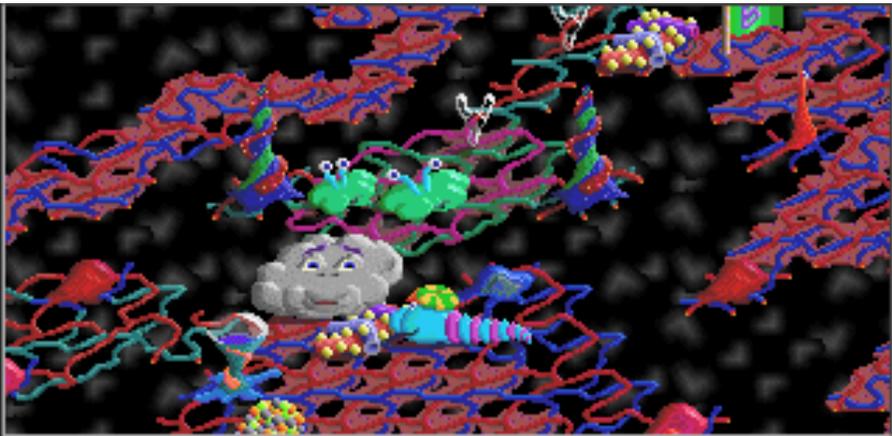


Diese Beta-Blocker sitzen meistens in der Nähe oder sogar auf Nerven-Bahnen und sind eigentlich absolut harmlos. Einzige Eigenschaft: Sie können Nerven-Impulse unterdrücken. Allerdings bewegen sie sich bei jedem Nerven-Impuls einen Schritt in dessen Richtung, wenn das geht.

### 3 Die Level

Im Folgenden findest Du die Beschreibungen zu den verschiedenen Leveln. Lese diese Informationen nicht gleich am Anfang, da hier viele Tricks verraten werden, die eigentlich **DU** herausfinden solltest. Damit Du trotzdem in den Genuß der Level-Beschreibungen kommen kannst (auch ohne die letzten Geheimnisse zu erfahren), haben wir die Tips und Tricks von den allgemeinen Beschreibungen getrennt im nächsten Kapitel und in einer anderen Reihenfolge untergebracht. Beim jeweiligen Level findest Du einen Hinweis auf den Absatz, der diese Tips enthält. Aber wie gesagt: Bitte erst bei wirklichen Schwierigkeiten dort nachschlagen!

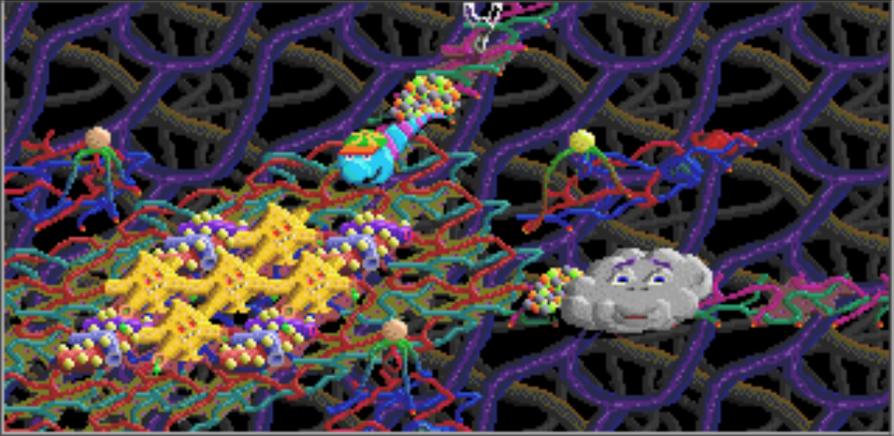
#### 3.1 Level 1: Die grüne Spring-Bazille läßt grüßen !



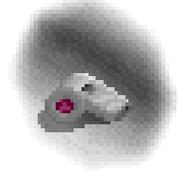
Dieser Level ist wirklich nur als Übung gedacht, um Dich mit der Bedienung, dem Menü-Fenster und dem Helferzellen-Dialog vertraut zu machen. Beim ersten Spielen wirst Du eine Menge Hinweis-Fenster erhalten, die Du nicht unbedingt alle lesen mußt. Daß Du diese Informationen auch jederzeit nachträglich mit der F1-Taste abrufen kannst, ist Dir ja hoffentlich bekannt. Daher verzichten wir hier auf die Beschreibung der Objekte. Zur Übung kannst Du ja zuerst einmal alle Punkt-Pillen einsammeln, die Du in dem Level finden kannst. Allerdings solltest Du Dir dabei nicht zuviel Zeit lassen, da sich die Bakterien stetig vermehren, und Du später viele Bonus-Punkte beim Beauftragen verlieren wirst.

Wenn Du Schwierigkeiten hast, diesen Level zu schaffen, schau' Dir einfach 'mal die Nummer [17] im nächsten Kapitel an.

### 3.2 Level 2: Gelbe Ekel-Erreger breiten sich aus !



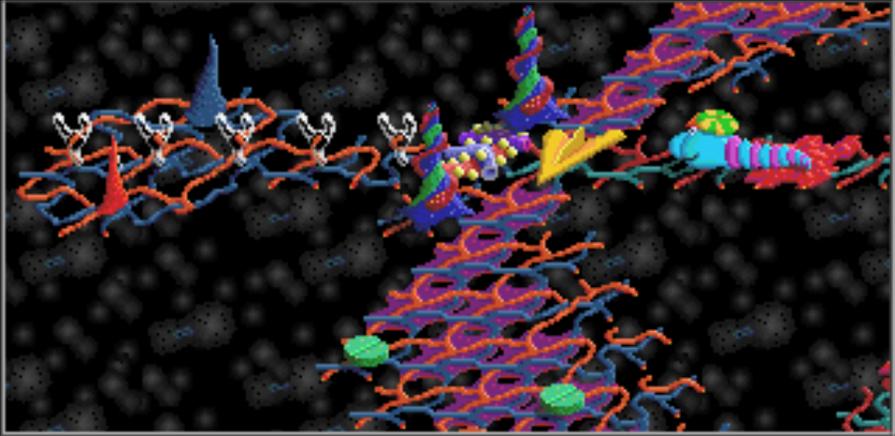
In diesem Level sollst Du den Umgang mit einigen wichtigen Gegenständen erlernen. Dazu gehören die Fett-Klumpen und die Richtungs-Pfeile. Diese Übung ist sehr wichtig, da in den nächsten Leveln der blinde Umgang damit wesentlich zum Erfolg beiträgt. Auch wirst Du feststellen, daß hier Geschwindigkeit wichtig ist; denn der in diesem Level vorkommende gelbe Ekel-Erreger vermehrt sich recht schnell, wenn Du nicht rechtzeitig etwas dagegen unternimmst. Im linken Teil findest Du übrigens eine Trillerpfeife. Wenn Du sie benutzt, versuchen sowohl die Helferzellen als auch die Freßzellen in Deine Richtung zu laufen. Benutze sie ruhig, der Umgang mit ihr kann später recht hilfreich sein.



Hilfe, ich schaffe es nicht: [1]

Paßwort: Letzter Absatz, zweite Zeile, zweites Wort

### 3.3 Level 3: Zwei Bakterienherde am roten Gewebe



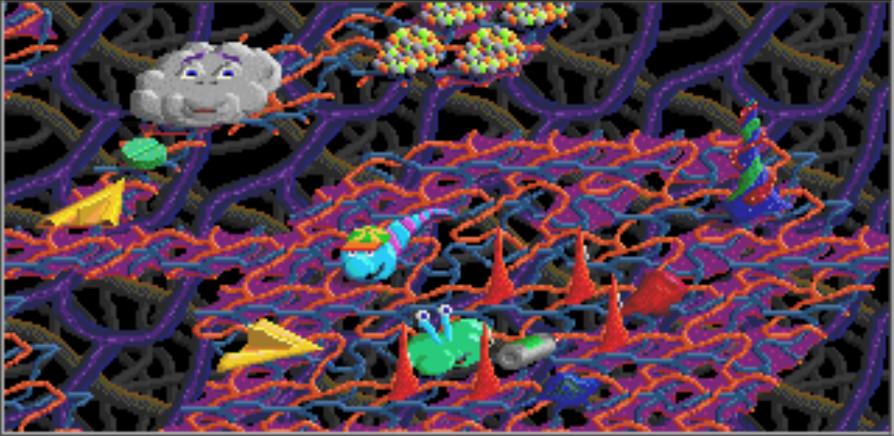
Dieser Level beinhaltet gleich zwei Bakterien-Herde, die Du beide bekämpfen mußt. Wenn Du die Funktion und den Umgang mit den Pfeilen im vorherigen Level geübt hast, sollte Dich dieser Level vor keine allzu großen Probleme stellen.

Ich möchte es trotzdem genauer wissen: [14]

Paßwort: Vorletzter Absatz, sechste Zeile, sechstes Wort



### 3.4 Level 4: Kampf den Schleimern !



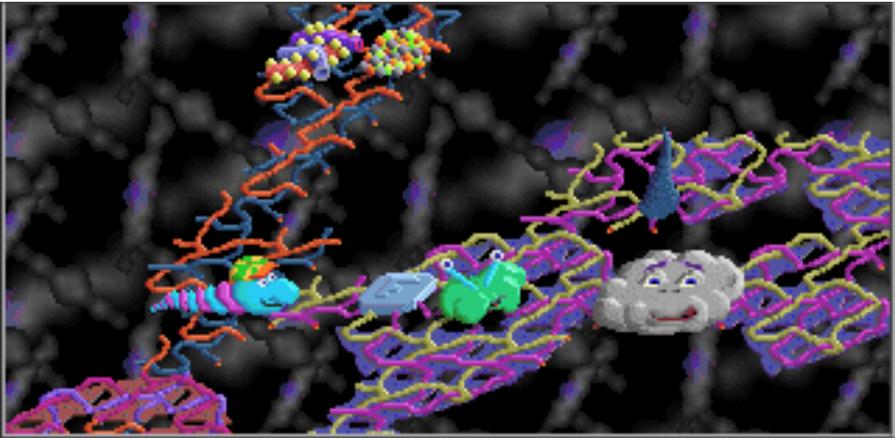
Wenn in den vorherigen Leveln alles zur Routine geworden ist, kannst Du Dich ja einmal an diesen Level wagen. Du wirst einige Arbeit haben, bis Du ihn erfolgreich abhaken kannst. Kümmere Dich am besten zuerst darum, die Spray-Dose zu bekommen, die von der grünen Spring-Bazille blockiert wird. Erst wenn Du diese hast, wirst Du im oberen Teil Erfolg haben, wo Du erstmals auf Schleimer-Bakterien stoßen wirst. Diese haben die schlechte Eigenschaft, daß Helferzellen nicht an sie herangehen, solange diese nicht mit einem schleim-lösenden Mittel behandelt wurden.



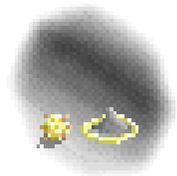
Und wie genau soll ich das schaffen ? [22]

Paßwort: Vierter Absatz, vorletzte Zeile, letztes Wort

### 3.5 Level 5: Im Nest der Stab-Bakterien



Wenn Dir das Prinzip des Spiels bis hierher klar geworden ist, wirst Du Dich bei diesem Level etwas wundern: Es gibt hier keine Helferzellen! Diese mußt Du erst einmal erzeugen, und zwar mit den sogenannten Vulkanomen, die Du im rechten Teil des Organismus' findest.



Dazu wirfst Du einfach eine oder mehrere Sporen, die es auf der linken Seite gibt, in ein solches Vulkanom hinein. Kurze Zeit später entwickeln sich entsprechend viele tatkräftige Helferzellen daraus. Beachte bitte, daß Du auch im unteren Teil des Organismus noch mindestens eine Spore benötigst, um die Freßzelle zu befreien.

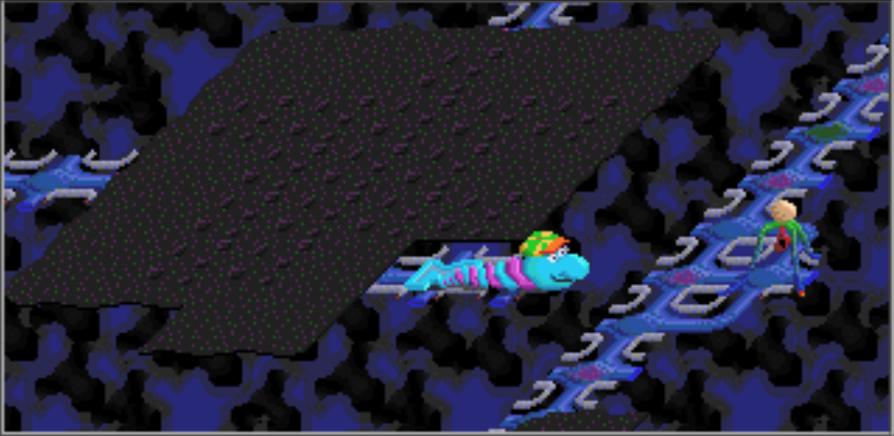


In der Nähe der Freß-Zelle findest Du noch ein Feld mit einem großen F. Dieses kann nur von der Freß-Zelle überwunden werden. In den nächsten Leveln tauchen diese Dinge immer mal wieder auf. Es gibt auch Felder, die nur Mikky oder die Helfer-Zellen überqueren können. Diese sind dann mit einem großen M bzw. Y markiert.

Mehr Tips: [10]

Paßwort: Dritter Absatz, zweite Zeile, drittes Wort

### 3.6 Level 6: Verdeckte Zone



In diesem Level kannst Du noch einmal den Umgang mit der Übersicht üben. Zufälligerweise sind viele wichtige Dinge und Wege durch undurchsichtiges Gewebe vor Deinen Blicken geschützt. Auch die richtige Benutzung der Pfeile mußt Du hier lernen.

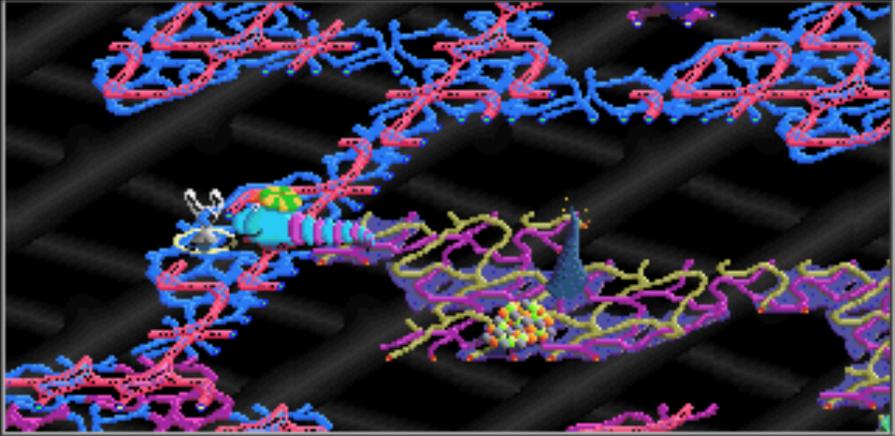


Nebenbei lernst Du noch die Enzyme kennen, mit denen Du Lücken im Gewebe überbrücken und neue Wege erzeugen kannst. Dazu stellst Du Dich einfach vor die Lücke und benutzt das Enzym. Kurze Zeit später hat das Enzym ein neues Gewebestück erzeugt, das von jedermann betreten werden kann. Allerdings solltest Du die Anwendung eines Enzymes sehr gut überlegen, da Du jedes Enzym nur einmal verwenden kannst.

Wie soll ich denn am besten anfangen ? [6]

Paßwort: Vierter Absatz, zweite Zeile, zweites Wort.

### 3.7 Level 7: Bereich der neuen Wege



So langsam wird es richtig kompliziert. Wenn Du diesen Level das erste Mal betrachtest, wirst Du sicherlich feststellen, daß auf der Übersicht sehr interessante Bereiche existieren, die Du auf Anhieb gar nicht erreichen kannst. Immer wieder kommst Du an Lücken, die einfach nicht überwunden werden können. Genau dafür sind die Enzyme da, die Du sicherlich schon entdeckt hast. Deine ersten Versuche sollten zum Ziel haben, die Enzyme zu bekommen, die von der grünen Spring-Bazille und der Stab-Bakterie blockiert werden. Bevor Du dann die linke Seite erkundest, solltest Du erst einmal die Helferzellen auf der rechten Seite finden.

Wenn Dir das alles zu ungenau ist, lies weiter bei [3]  
Paßwort: Zweiter Absatz, vorletztes Wort.

### 3.8 Level 8: Das Enzym-Labyrinth

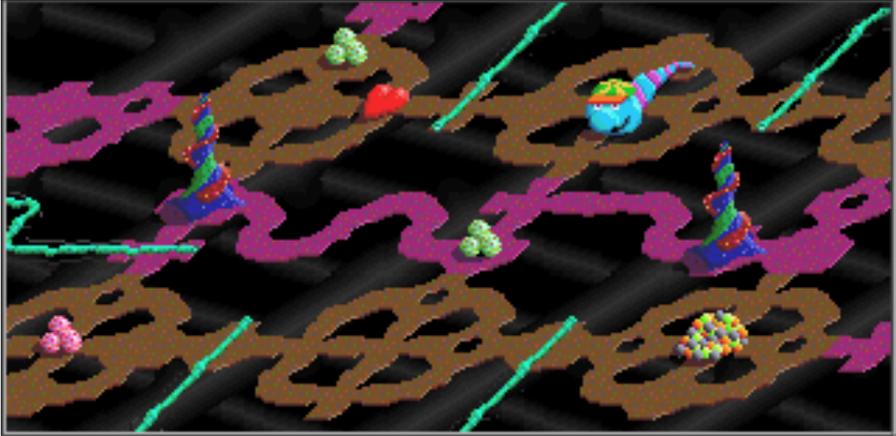


Hoffentlich hast Du nun genügend Routine mit den Enzymen. Dieser Level enthält nämlich vorwiegend eingeschränkte Enzyme, die Du nicht in jeder beliebigen Richtung verbauen kannst. Versuche zuerst, an die Spraydose heranzukommen, die Du gleich von der Startposition sehen kannst, wenn Du nach unten schaust.

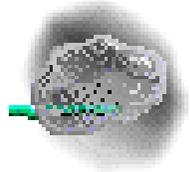
Und ich komme doch nicht weiter: [16]

Paßwort: Erster Absatz, dritte Zeile, viertes Wort

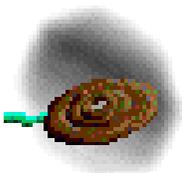
### 3.9 Level 9: Infektion der Hautschichten



Und schon wieder gibt's neue Schwierigkeiten. Du wirst das erste Mal mit hochsensiblen Nervenbahnen konfrontiert. Immer dann, wenn Du eine berührst, wird ein Nerven-Impuls ausgelöst, der sich entlang der Nervenbahn ausbreitet. An irgendeiner anderen Stelle im Organismus können dadurch wichtige oder auch störende Ereignisse ausgelöst werden. Da sind z.B. die Blasen, die jeder Figur konsequent den Weg versperren. Erst wenn ein Nerven-Impuls diese entleert hat, kann man passieren. Wenn eine solche Blase allerdings das Wachstum einer Bak-



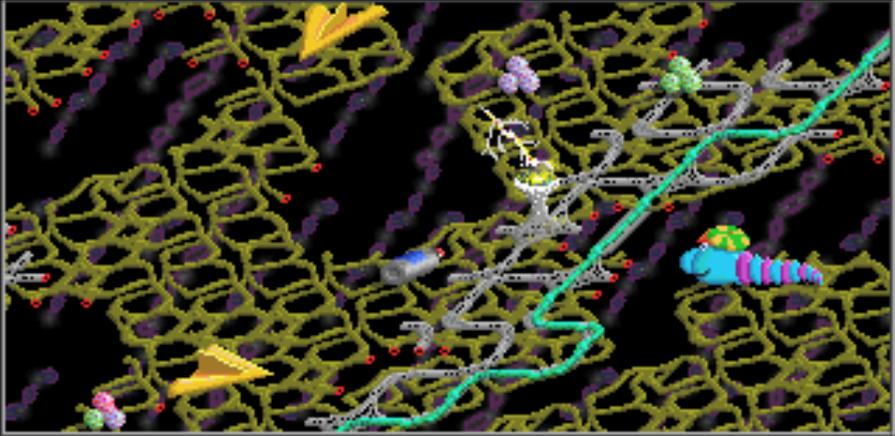
terie verhindert, sollte man diese nicht auslösen. Dann gibt's da die Gewebe-Sperren, die sprungfederartig in die Höhe schnellen, wenn diese einen Nerven-Impuls erhalten. Wenn Du also irgendwo nicht mehr weiterkommst, überlege Dir gut, ob Du nicht etwa einen Impuls zu wenig oder zu viel ausgelöst hast.



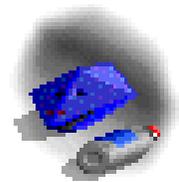
Bitte etwas genauer: [20]

Paßwort: Zweiter Absatz, dritte Zeile, viertes Wort

### 3.10 Level 10: Der lange Weg der Helferzellen



Jetzt geht's rund und um die Zeit. Eines der großen Probleme hier ist es, die Helferzellen zu den weit entfernten Bakterien zu lotsen. Dann sind die Enzyme genau abgezählt. Du darfst also überhaupt keinen Fehler machen. Probiere aber ruhig erst ein paarmal selber die Wege aus, ohne gleich auf die Lösung zu schießen. Dort wirst Du nämlich diesmal nur ein paar Tips finden statt einer Gesamt-Lösung.



Neu sind hier die Kreisel-Bakterien, die zu Beginn recht sicher eingesperrt sind. Allerdings kommst Du nicht drumherum, sie freizulassen, so daß sie sich prima vermehren können. Allerdings gehen sie mit anderen Kreisel-Bakterien auch gerne eine Verbindung ein, die nur mit einem starken Medikament aufgelöst werden kann.

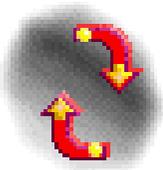
Ich hab' jetzt genug probiert: [8]

Paßwort: Sechster Absatz, fünfte Zeile, viertes Wort

### 3.11 Level 11: Die gläserne Membran



Damit es nicht langweilig wird, geht das Spiel ab sofort in mehreren Schichten weiter. Hier kommst Du das erste Mal mit Schicht-Übergängen in Berührung, die Mikky von einer Schicht in eine andere versetzen können. Dabei ist das Hauptziel, die Übersicht zu behalten. Hier gibt es nämlich vier Bakterien-Herde, die in der richtigen Reihenfolge bekämpft werden sollten. Diese sind (natürlich !) alle in der zweiten Ebene, so daß Du natürlich auch die Helferzellen geschickt dorthin lenken solltest. Ebenfalls



neu sind die Gewebe-Flechten, die erst einmal jedem den Weg versperren. Nur Du kannst sie entfernen, indem Du sie mit einem bestimmten Medikament behandelst.



Auch wenn dieser Level recht umfangreich ist, solltest Du mit ein paar Versuchen selber hinter die Geheimnisse kommen.

Ein paar Tips bitte: [12]

Paßwort: Erster Absatz, zweite Zeile, erstes Wort

### 3.12 Level 12: Im Inneren des Körpers

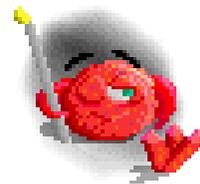


Na, Level 11 geschafft? In diesem Level kannst Du jedenfalls noch einmal gut üben, in zwei Ebenen die Übersicht zu behalten. Auch hier gibt es verschiedene Bakterien-Arten, die es in einer bestimmten, sinnvollen Reihenfolge zu bekämpfen gilt. Auch der Einsatz der Trillerpfeife kann hier sehr nützlich und punktesparend sein. Am besten kümmerst Du Dich gleich am Anfang erst einmal um die grünen Spring-Bazillen.



Wenn Du unverhofft auf Pfeile stößt, die vorher noch nicht da waren, handelt es sich sehr wahrscheinlich um die merkwürdigen Pfeil-Bakterien. Diese können vor allem die recht naiven Helferzellen sehr durcheinander bringen, wenn Du nicht entsprechende Vorsorge triffst. Auch wenn Du die Wächter-Zelle bereits kennengelernt

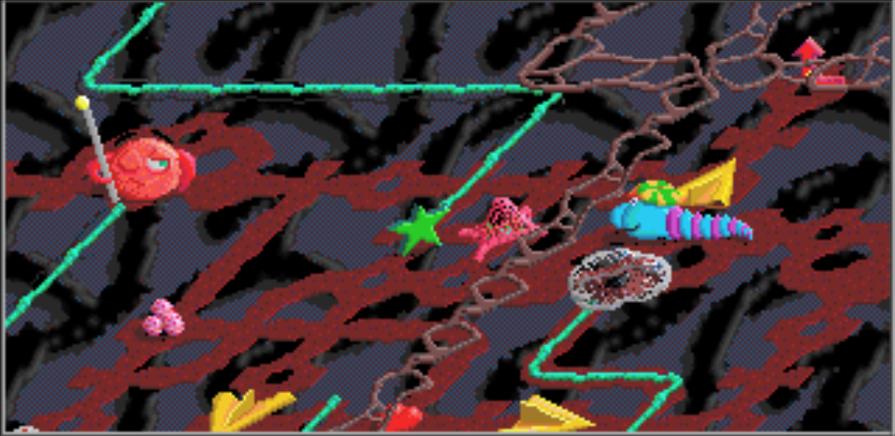
hast, kommt hier noch eine weitere Schwierigkeit hinzu. Wächter-Zellen können nämlich nicht nur durch Nerven-Impulse aus ihrer Ruheposition gebracht werden, sondern auch durch Füttern mit den für sie wohlschmeckenden roten Kristallen.



Und wie geht's weiter: [21]

Paßwort: Zweiter Absatz, vierte Zeile, erstes Wort

### 3.13 Level 13: In der Leber



Jetzt kommt's darauf an, den Überblick zu behalten und taktisch richtig zu entscheiden. Bevor Du Dich an das Beseitigen der Bakterien machst, mußt Du eine ganze Menge vorbereiten. Hier noch ein paar "kostenlose" Informationen:

Versuche nicht, die Spring-Bazillen an ihrem Wachstum zu hindern!

Es gibt eine Möglichkeit, zu den Alkohol-Bakterien zu gelangen, so daß nur eine losläuft.

Es gibt eine Möglichkeit, an dem Ekel-Erreger vorbeizukommen, ohne diesen markieren zu müssen.



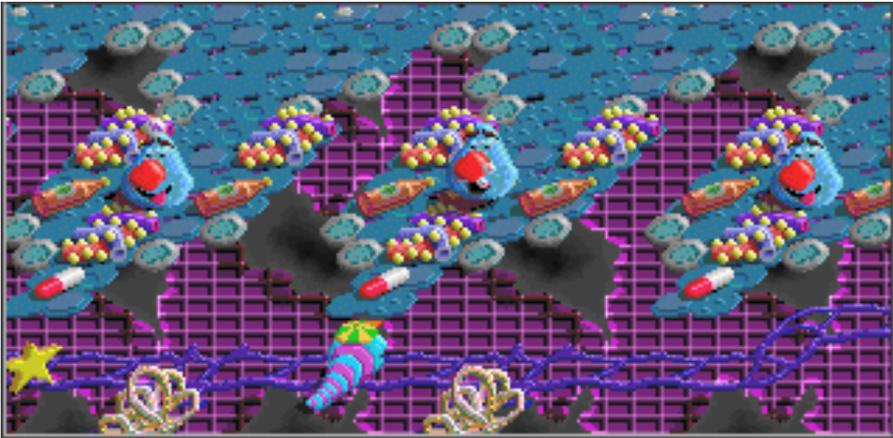
Widme Deine erste Aufmerksamkeit der Wächter-Zelle rechts neben Deiner Startposition.

Die meisten Pfeile liegen an der richtigen Position und brauchen nur richtig verdreht zu werden.

Ein bißchen genauer bitte: [18]

Paßwort: Erster Absatz, vorletzte Zeile, drittes Wort

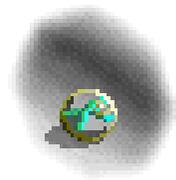
### 3.14 Level 14: Beim defekten Nervengewebe



Um diesen Level erfolgreich zu bewältigen, mußt Du einige wichtige Dinge korrekt und teilweise ziemlich rasch vorbereiten. Das Beseitigen der Alkohol-Bakterien kommt erst ganz am Schluß. Neben der Inanspruchnahme all Deiner kombinatorischen Fähigkeiten wird auch ein neues Objekt eingeführt: Das Nerven-Enzym. Damit kannst Du erstmals Nervenbahnen verlängern bzw. Defekte überbrücken. Nur ein wichtiger Tip schon gleich am Anfang: Achte darauf, daß die Alkohol-Bakterien beim Ausnüchtern nicht hin- und herlaufen. Die Wächter-Zellen können dabei recht hilfreich sein...



Neu sind hier die Nerven-Enzyme. Ähnlich wie die Gewebe-Enzyme können sie Lücken überbrücken, nur eben in einer Nerven-Bahn. Dazu stellst Du Dich einfach vor die betreffende Stelle und wirfst ein solches Nerven-Enzym darauf. Mit einem lauten Klirren zerbricht die gläserne Kugel darum, und das Enzym schließt die Lücke. Dabei kannst Du sowohl gerade als auch krumme Verbindungen bauen.



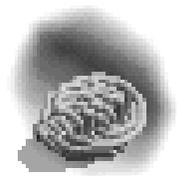
Mal der Reihe nach: [9]

Paßwort: Fünfter Absatz, dritte Zeile, erstes Wort

### 3.15 Level 15: Gespinste greifen an



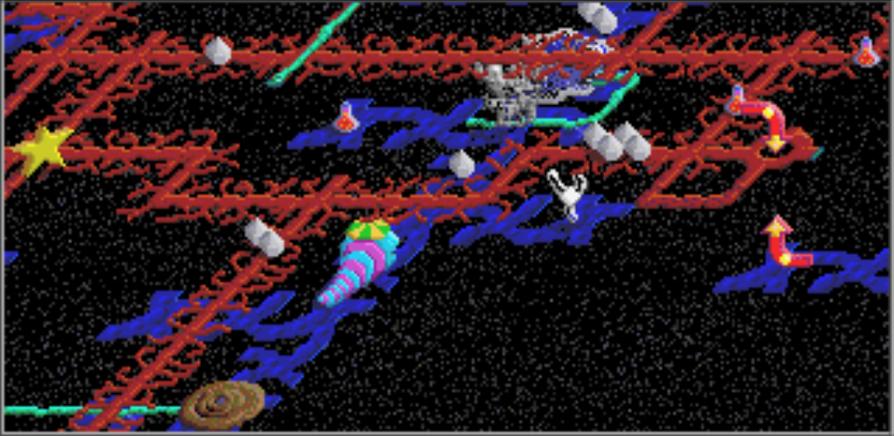
Kennst Du schon die Gespinst-Bakterie ? Diese üble Bakterien-Art hat nämlich Heißhunger auf Helferzellen, so daß Du diese unbedingt von unbeauftragten Helferzellen fernhalten solltest. Dann benötigst Du für diesen Level unbedingt gute Lauf-Schuhe, denn es werden lange Wege zurückgelegt. Insgesamt gibt es in diesem Organismus vier Bakterien-Herde, die Du bekämpfen mußt. Da alle sehr weit auseinander liegen, erfordert dieser Level Dein ganzes logistisches Geschick. Bevor Du die Auflösung liest, schau´ Dich erst einmal in aller Ruhe um.



Ich brauche mehr Tips: [2]

Paßwort: Dritter Absatz, vierte Zeile, erstes Wort

### 3.16 Level 16: An der Hirn-Rinde



In diesem Level mußt Du drei nicht ganz einfache Prüfungen bestehen. Die erste fordert Deine Geschicklichkeit heraus, indem so schnell wie möglich vier Helferzellen vor den Gespinst-Bakterien gerettet werden müssen. Dann mußt

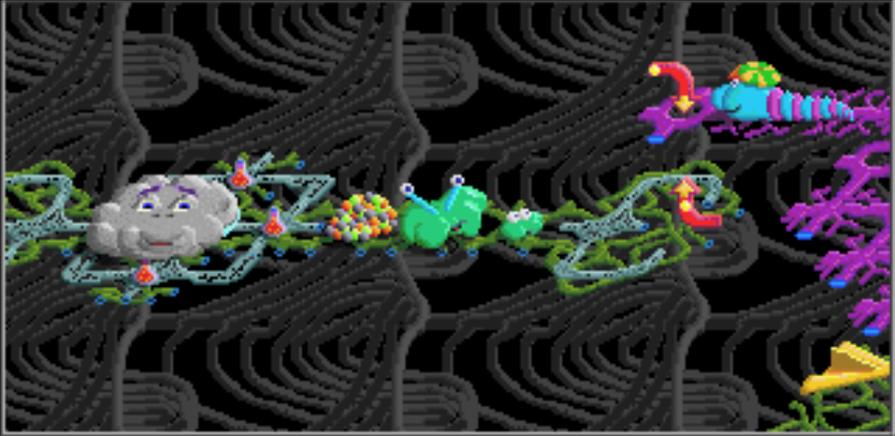
Du Deine restlichen Säure-Flaschen geschickt einsetzen, so daß Du in der oberen Ebene möglichst viele Wege öffnest. Dabei machst Du noch nebenbei Bekanntschaft mit den Beta-Blockern, die Nerven-Impulse unterdrücken können. Zu guter Letzt mußt Du noch die Bakterien markieren und auffressen lassen.



Bitte ein wenig genauer: [15]

Paßwort: Letzter Absatz, letzte Zeile erstes Wort

### 3.17 Level 17: Der Kalk muß weg !



Dieser Level beginnt erst einmal mit viel Streß. Du mußt nämlich einmal Deine Helferzellen vor den gefräßigen Gespinst-Bakterien retten, zum anderen vier Spring-Bazillen markieren. Wenn Du das alles erledigt hast, kommt der interessante Teil des Levels dran, und Du lernst die sogenannten Entkalker-Zellen kennen. Diese mußt Du irgendwie in den rechten Teil des Levels lotsen, damit sie dort die im Weg liegenden Kalk-Haufen abbauen.



Ich brauche mehr Tips: [7]

Paßwort: Vierter Absatz, sechste Zeile, erstes Wort

### 3.18 Level 18: Die unteren Grenzschichten



Du wirst hier in alter Gewohnheit sicherlich erst einmal den falschen Weg beschreiten. Vergiß am besten alles, was Dir am Anfang so begegnet, abgesehen von den ganzen Gegenständen. Vielmehr solltest Du gleich am Anfang die Entkalker-Zellen an ihrer Arbeit hindern. Du wirst in diesem Level feststellen, daß die Nerven-Bahnen viel mehr Dinge steuern können, als Dir bist jetzt bewußt ist. Am Ende dieses Levels wartet übrigens ein kleines Nervenimpuls-Knobelspiel auf Dich...

Ich brauche mehr Tips: [13]

Paßwort: Dritter Absatz, dritte Zeile, viertes Wort

### 3.19 Level 19: Streß mit der Schlaf-Krankheit



Bis jetzt war doch alles recht einfach, oder?! Aber jetzt geht's richtig rund und Mikky bekommt es mit einem sehr bössartigen Virus zu tun. Viren haben die sehr unangenehme Eigenschaft, andere Zellen als Wirt zu benutzen und sich auf diese Weise vor dem Zugriff der Helferzellen zu schützen. Du mußt dann warten, bis der Virus seinen Wirt wieder verläßt, bevor Du ihn bekämpfen kannst.

Neben den Viren wirst Du in diesem Level erst einmal Deine Probleme haben, in den drei Schichten den Überblick zu bewahren. Laufe am Anfang ruhig einmal alle möglichen Wege ab, um einen Eindruck vom Umfang des Levels zu bekommen. Wenn Dir eine Idee für den Anfang fehlt, gehe zuerst in den linken Teil und suche dort die schlafenden Helferzellen.



Kurz vor Schluß findest Du übrigens noch einen neuen Gegenstand: Die Erreger-Blockade. Diese kann von keinem Bakterium oder Virus überwunden werden. Für Mikky und seine Helfer stellt sie allerdings kein Hindernis dar.

Ich brauche mehr Tips: [4]

Paßwort: Zweiter Absatz, zweite Zeile, drittes Wort

### 3.20 Level 20: Überall Erreger



Ja, dies ist Deine letzte Prüfung! Wenn Ihr beide – Mikky und Du – diesen Level zusammen gemeistert habt, könnt Ihr Euch getrost „Queen“ oder „King“ des Abwehrsystems bezeichnen!

Hier wirst Du vor allem zuerst eines feststellen: Es ist viel los auf dem Gewebe. Fünf verschiedene Widersacher sind zu beseitigen. Nicht nur, daß Stab-Bakterien, gelbe Ekel-Erreger, Kreisel-Bakterien und versoffene (aber vorerst nüchterne!) Alkohol-Bakterien die Gegend unsicher machen – Nein! Es sind auch noch sehr lästige Schlaf-Viren unterwegs, die Dir und Deiner Abwehr-Armee das Leben schwer machen...

Es kommt auf die Reihenfolge an, in der Du die Eindringlinge für's große Freßzellen-Fressen „zubereitest“. Leider stehen Dir anfangs nur eine Handvoll an Helferzellen zur Verfügung, die Du dummerweise nur durch ein Nervenbahnen-Puzzle befreien kannst. Wichtig sind außerdem einige Nerven-Enzyme, die Du benötigst, um ein zweites Puzzle richtig zu lösen. Nur so ist es Dir später möglich, die nötige Menge an Helferzellen zu erzeugen...

Dieser Level hat übrigens einige Wege, die man nicht unbedingt gehen muß. Wenn Du sie links liegen läßt, verzichtest Du zwar auf ein paar Vitamine und andere Dinge, die Punkte bringen. Doch dafür sparst Du Zeit, und das ist ja bekanntermaßen gut für den **Bonus**!

Ich brauche mehr Tips: [11]

Paßwort: Sechster Absatz, achte Zeile, viertes Wort

## 4 Weitere Hinweise zu den Leveln

**In diesem Kapitel findest Du genauere Erläuterungen zu den Level-Beschreibungen des vorherigen Kapitels. Die folgenden Text-Abschnitte sind durchnummeriert, die Nummern stehen in keinem Zusammenhang mit den Leveln. Um zu einem bestimmten Level genauere Informationen zu finden, mußt Du zuerst bei den Level-Beschreibungen die Text-Nummer nachschlagen.**

[1] Du solltest zu allererst die Fettklumpen vor die Ekel-Erreger legen, damit sich diese nicht mehr vermehren können. Den unteren "Ast" solltest Du allerdings freilassen, damit die Helferzellen zu den Bakterien kommen. Helferzellen findest Du in zwei Bereichen, die sie aber nur ungern verlassen. Der untere ist nämlich durch eine Fett-Ansammlung blockiert, in dem oberen schickt ein Pfeil die Helferzellen immer auf einen Rundkurs. Die unteren Helferzellen befreist Du ganz einfach durch Auffressen der Fett-Blockade. Anstelle des Klumpens kannst Du auch einen Pfeil vor die Bakterien legen. Um alle Bakterien zu markieren, benötigst Du noch mindestens eine Helferzelle aus dem oberen Bereich. Wenn Dir Punkte egal sind, kannst Du auch die beiden im linken Bereich befreien. Allerdings kommt aus dem oberen Bereich auch ab und zu eine Helferzelle heraus, ohne daß Du die Bonus-Fahne überqueren mußt. Warten kann sich hier lohnen. Wenn Du es eilig hast, drehe dort einfach den Pfeil in die entsprechende Richtung.

[2] Wie Du hoffentlich schon herausgefunden hast, werden im hinteren Teil des Organismus' langsam alle Deine Helferzellen von den Gespinst-Bakterien aufgefuttern. Das mußt Du gleich am Anfang verhindern, indem Du die Nervenbahn vor der Bonus-Flagge überschreitest (links von der Startposition).

[3] Zuerst geht's um die Spring-Bazille. Dazu erzeugst Du mit dem Vulkanom eine Helferzelle. Mit dortigem Enzym baust Du einen Weg zur Stab-Bakterie, die ersteinmal von ihrer Insel kommen muß. Wenn Du geschickt bist, erzeugst Du gleich noch eine Helferzelle für die Stabbakterie. Mit den ganzen Enzymen solltest Du jetzt problemlos nach hinten rechts bis zu den nächsten zwei Stab-Bakterien vorstoßen können. Den Ekel-Erreger laß vorerst in Ruhe. Befreie danach die Helferzellen und evtl. auch die Freßzelle. Kümmere Dich um den Ekel-Erreger (er versperrt den Zugang zum Enzymen). Mit diesen baust Du Dir einen geschickten Weg nach links und bekämpfst die mit Sicherheit zahlreich anwesenden Stab-Bakterien.

[4] Zu Beginn des Levels solltest Du Dich zuerst um die vier Schlaf-Viren im linken Teil befassen. Gleich ein Trick: Gehe sofort zu ihnen und beauftrage die schlafenden Helferzellen für die Viren. Warte ab, bis alle Viren markiert sind. Dei-

ne nächste Energie sollte dann den drei Spring-Bazillen gelten, die wichtige Dinge verdecken. Dort kannst Du übrigens einen Ausgang für die Helferzellen bauen...Und noch ein Tip: Bevor Du alle Helferzellen in den hinteren Teil jagst, warte bis alle bisher markierten Bakterien und Viren vertilgt sind, und die Entkalker-Zelle mit ihrer Arbeit fertig ist. Wenn Du mit Deinen Enzymen sehr sparsam umgegangen bist, kannst Du eventuell auch auf die Hilfe der Entkalker-Zelle verzichten. Wenn Du superschnell bist, kannst Du auch gleich am Anfang die Kreisel-Bakterien markieren lassen, so daß Du die Bonus-Fahnen gar nicht erst überschreiten mußt.

**[5]** Auslösen mußt Du die Bahnen beim schwarzen und beim grünen Stern (Hast Du auch die beiden fehlenden Stücke eingesetzt ?).

**[6]** Eigentlich ist dieser Level nicht so kompliziert, daß wir viele Hinweise geben müßten. Nur ein Tip zur Reihenfolge: Kümmere Dich erst einmal um die grüne Spring-Bazille. Dazu mußt Du die Helferzelle ganz vorne aus ihrem Kreislauf befreien. Dann baust Du einen Weg in den rechten Teil und holst dort die Enzyme. Mit Hilfe der Pfeile lockst Du alle Helferzellen in den linken Teil zum großen Show-down.

**[7]** Wichtig bei den Entkalker-Zellen ist, daß Du sie unbeladen in den rechten Teil schickst. Am besten probierst Du das alles erst einmal mit einer aus. Du wirst schnell feststellen, daß die Anfangs-Richtungen der Pfeile bereits richtig eingestellt sind. Wenn eine Entkalker-Zelle an der "Baustelle" eingetroffen ist, mußt Du den Pfeil natürlich wegnehmen.

**[8]** Achte nicht auf die beiden Pfeile am Anfang; diese leiten Dich nur falsch. Baue zuerst einmal einen Weg in den rechten unteren Teil. Du kannst auch die Dinge hinter der Nervenbahn einsammeln, nur solltest Du Dich dann etwas beeilen. Der Spray, den Du dort findest, kann allerdings auch sehr nützlich sein. Dann baust Du vom Ausgangspunkt einen Weg in den rechten unteren Teil. Von der kleinen Insel dort baust Du sowohl nach links, um zum Wächter zu kommen, als auch nach rechts, um dort das sehr wichtige "nach-oben-Enzym" einzusammeln. Die Nervenbahn ganz rechts von dort solltest Du unbedingt auslösen. Gehe nun schnell zur Wächterzelle und bleibe vor ihr stehen, so daß diese später nicht den Weg versperrt. Finde den Ekel-Erreger und blockiere ihn vorerst durch ein oder besser zwei Pfeile. Suche die Stelle mit der Helfer- und der Freßzelle, aber überquere auf keinen Fall die so einladend aussehende Nervenbahn. Benutze hier unbedingt das "nach-oben-Enzym". Die beiden Helfer-Zellen schickst Du dann richtig beauftragt zum Ekel-Erreger.

Gehe schnell weiter zur grünen Spring-Bazille, die sich mit Sicherheit bereits vermehrt hat. Lege ausreichend Pfeile davor, um dem Einhalt zu gebieten. Kämpfe Dich weiter vor in den linken Bereich (Achtung: Nervenbahnen). Befreie dort die Kreisel-Bakt. und sammle alle Enzyme ein (6 Stk.). Mit dem Spray kannst Du ungewollte Ansammlungen natürlich leicht auflösen. Jetzt ist es an der Zeit, den ganzen Weg zurückzulaufen, um die Helferzellen zu holen. Der Rest sollte klar sein.

**[9]** Um diesen Level zu bewältigen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Wir beschreiben hier die schwierigere (eine einfachere und sicherlich bessere Lösung mußt Du Dir schon selber suchen).

Zuerst holst Du das "nach-links-Enzym" und baust Dir damit einen Weg in der Nähe des Herzens zum Nerven-Enzym. Suche ein rotes Kristall und locke damit die Wächter-Zelle beim blauen Stern weg, so daß Du an das verdeckte Enzym herankommst. Nun holst Du den Spray und läufst so schnell es geht nach rechts zur Gewebe-Sperre. Bevor Du diese allerdings überquerst, löse bei der Nerven-Bahn hinter dem Bonbon noch einen Impuls aus.

Mit dem Spray löst Du die Verbindung der Kreisel-Bakterien und läßt diese von Deinen herbeieilenden Helfern aus dem Organismus entfernen. Sammel noch die Sachen ein, die Du dort im hinteren Teil findest. Dann gehst Du zu den Wächtern zurück. Auf diesem Weg kannst Du noch die Dinge hinter der Punkte-Fahne einsammeln. Entferne dann bei den Wächtern mit dem Spray den Schleim und sammle die weiß-roten Kapseln ein. Gehe ganz nach links, so daß Du beim Lutscher einen Weg zu den Kristallen bauen kannst. Dort wirfst Du auch gleich noch das Nerven-Enzym drauf, sodaß nach dem Überqueren ein Impuls ausgelöst wird und die Wächter-Zellen loslaufen, um die Alkohol-Bakterien zu blockieren. Gehe jetzt zum gelben Stern, behandle dort alle Flechten und sammle die Sachen dahinter ein. Links auf dem Plateau mit den vier Sternchen löst Du die richtigen Nerven-Bahnen aus (Welche das sind ? [5]) und gehst dann über die untere Ebene nach links zum gelben Ekel- Erreger (Wächter auslösen). Dort erzeugst Du mit den Sporen entsprechend viele Helferzellen, die Du dann noch alle zu den Alkohol-Bakterien lotsen mußt. Aber das schaffst Du ja wohl alleine, oder?

**[10]** Zu Beginn des Levels solltest Du von den linken "Auslegern" so viele Sporen wie möglich einsammeln. Nicht alle Ausleger sind durch Bonus-Fahnen geschützt. Ganz oben gibt es einen mit einer Punkte-Fahne geschützten Ausleger, den Du ganz am Anfang aufsuchen solltest. Auf der rechten Seite sind Vulkanome, in die Du die Sporen werfen kannst. Zwei davon erzeugen nur eine Helferzelle, zwei andere immerhin je 5 Stück. Die Helferzellen müssen in den inneren Bereich zu den Stab-Bakterien. Lege also die Pfeile richtig, damit sie möglichst schnell die

Bakt. erreichen! Dann gehe erst einmal nach unten und überlege Dir, wie Du die Freßzelle am besten befreist. Wenn Du wirklich nicht darauf kommst, lies unter [19] nach. Dann erzeugst Du die restlichen Helferzellen und lotse dann Deine Gehilfen ins Zentrum.

**[11]** Zuerst geht's ganz links zu den ersten fünf Helferzellen. Unter Einsatz eines Nerven-Enzyms und durch richtiges Verscheuchen der Betablocker bekommst Du sie frei. Am besten Du kümmerst Dich zuerst um die erste Alk-Bakterie, dadurch gibt's vier weitere Helferzellen. Dein Augenmerk sollte sich dann auf den Ekel-Erreger richten und auch auf die Stab-Bakterien. Es erweist sich als günstig, wenn Du auch schaut, daß Du die Viren los wirst. Bis dahin ist Dein Vorrat an Helferzellen sicherlich erschöpft. Befreie die untere Freßzelle und laß sie erst einmal futtern.

Mit der zweiten Kapsel (die etwas „versteckt“ ist) kannst Du Dir nun die Nervenenzyme holen (bei den 3 Flechten die linke nehmen). Dann gehe zu den Kreisel-Bakterien und ergänze dort eine fehlende Nerven-Bahn (Impuls auslösen!). Wechsle dann in die untere Schicht. Du kommst so zu einem Pfeil, den Du – ganz wichtig! – nach links zeigen lassen muß (über ihn laufen später die erzeugten Helferzellen – es geht Richtung Kreisel-Bakterien).

Deine nächste Station: Die obere Schicht bei den Vulkanomen. Dort benötigst Du genau 7 Nerven-Enzyme, um alles richtig für die Helferzellen vorzubereiten (beide Pfeile dürfen sich nur einmal nach rechts drehen!). Ansonsten gibt's noch zwei von der mittleren Ebene aus erreichbare Stellen mit Nerven-Bahnen, die jeweils pro Impuls eine Helferzelle produzieren (jedoch jeweils max. nur 10 Stück!).

**[12]** Es werden hier nur die markanten Stellen im Level beschrieben:

**Rotes Herz:** Durch Betreten aller vier Nerven-Bahnen kannst Du unter Umständen eine Kreisel-Bakterie vollständig am Vermehren hindern.

**Grüner Stern:** Gehe über den Teleport in die untere Ebene und sammle dort alle vier Sachen ein. Dann jagst Du alle Helferzellen über diesen Teleport nach unten (Fett-Ablagerungen entfernen und Pfeil davorlegen).

Gehe dann über den zweiten Teleport in der oberen Ebene nach unten. Dein Enzym kannst Du recht sinnvoll hier verbauen. Weiter geht es zur grünen Spring-Bazille, die sofort markiert werden sollte.

**Blauer Stern:** Wenn Du diese Nerven-Bahn überquerst, renne ohne Pause weiter und biege am nächsten Abzweig rechts ab.

**Schwarzer Stern:** Diese Nerven-Bahn solltest Du nicht betreten. Sie behindert die Ekel-Erreger ein wenig am Ausbreiten.

**Gelber Stern:** Diese Nerven-Bahn muß Du betreten!

Dann gehst Du über Deine vorher gebaute Enzym-Brücke im unteren Level ganz nach links. Hole Dir dort den blauen Spray und das Enzym. Begib Dich dann in den

hinteren Teil des Levels, in dem Du nun die Kreisel-Bakterien und die sicherlich schon reichlich vermehrten Ekel-Erreger bekämpfst. Wenn diese alle beseitigt sind, mußt Du nur noch die Kreisel-Bakterie(n) im vorderen Teil hinter der Bonus-Flagge beseitigen.

**[13]** Vergiß am Anfang die Ekel-Erreger. Dein erster Weg geht nach links (beim Pfeil). Allerdings solltest Du nicht vergessen, die Entkalker-Zellen daran zu hindern, die Ekel-Erreger freizulegen. Dazu öffnest Du am besten die beiden Gewebe-Sperren. Den mittleren Kalk-Haufen am Anfang solltest Du möglichst schnell beseitigen. Den Weg am blauen Sternchen solltest Du ruhig einmal benutzen und dabei den Weg der Nerven-Bahn zu verfolgen. Die zwei Helferzellen aus dem rechten Teil müssen dann zum gelben Sternchen gebracht werden.

**[14]** Also gut: Bevor Du die Helferzellen freiläßt, achte darauf, daß zumindest der untere Pfeil nicht mehr nach unten zeigt. Aus dieser Falle bekommst Du die Helferzellen nämlich nur schwer wieder heraus. Daß Du den Weg nach oben durch Entfernen der Fett-Ansammlung und Drehen des Pfeiles freigeben mußt, ist wohl offensichtlich. Wenn Du schnell bist, brauchst Du übrigens nicht alle Helferzellen freizulassen. Um diese allerdings zu den verteilten Bakterien zu bekommen, mußt Du schon ein wenig nachhelfen.

**[15]** Eigentlich ist dieser Level gar nicht so schwierig, daß wir ihn bis ins Detail beschreiben müßten. Ein paar Tips können wir aber trotzdem gerne loswerden: Die Gespinst-Bakterien solltest Du alle markiert haben, bevor Du in dem Level weitermachst. Ansonsten sind bald alle Deine Helferzellen weg. Übrigens solltest Du die Helferzellen erst ganz am Schluß freilassen. Hole Dir zuerst die Spray-Dose und betäube damit die zwei Schleimer-Bakterien. Wenn Du gerade da bist, gehe über die Schicht-Übergänge nach unten und löse dort jeweils einen Nerven-Impuls aus. Diese veranlassen die Beta-Blocker später, die richtigen Impulse abzufangen.

**[16]** Du kannst hier gleich am Anfang einen großen Fehler machen: Nämlich wenn Du versuchst, den kürzeren Weg zu benutzen, und von der vorderen Spring-Bazille nach rechts baust! Wähle lieber den längeren Weg an der rechten Spring-Bazille nach unten. Wenn Du den Spray bekommen hast, baue einen geschickten Übergang zum rechten Teil, wo Du auch gleich der ersten Freßzelle begegnest. Mit Hilfe der Übersicht sollte der weitere Weg klar werden (Großer Bogen rechts herum).

**[17]** Es können mehrere Probleme auftauchen. Wenn Du z.B. die beiden Fett-Klumpen gleich am Anfang eingesammelt hast, wird die Freßzelle wahr-

scheinlich nicht mehr zur Spring-Bazille kommen. Du mußt dann etwas nachhelfen. Besser ist es jedoch, alles - außer den Punkt-Pillen - liegen zu lassen.

Du solltest auch nur soviele beauftragte Helferzellen durchlassen, wie noch unbeefallene Bakterien vorhanden sind. Sonst kann es passieren, daß die Freßzelle ständig von einer oder mehreren Helferzellen in Schach gehalten wird und gar nicht bis zur Bakterie kommt.

**[18]** Löse zuerst einmal auf beiden Nerven-Bahnen bei der Wächterzelle neben dem blauen Stern Impulse aus. Ein rotes Kristall findest Du in der oberen Ebene rechts beim gelben Stern. Hole dann das Enzym und alle anderen Dinge im hinteren Teil der oberen Ebene. Dann gehe zum Ekel-Erreger und benutze Dein Enzym, um an die anderen Dinge zu gelangen. Gehe dann in der oberen Ebene ganz nach links und sammel dort die Punkte ein. Auf dem Rückweg löst Du in der Nähe der Alkohol-Bakterie einen Nerven-Impuls aus, gehst zu dem Schichtübergang rechts daneben (Enzym benutzen) und holst das Medikament.

Gehe zurück zur Startposition und bereite mit den Pfeilen einen Weg zum Bonbon vor. Benutze an der Stelle mit dem grünen Stern Dein Enzym, so daß Du an der Nervenbahn vorbeikommst. Überschreite diese besser nicht. Wenn Du jetzt beim Herzchen einen Impuls auslöst, solltest Du Dich etwas beeilen und an der Wächterzelle vorbei nach links laufen, bis Du zu den Alkohol-Bakterien kommst. Sammel dort soviele Flaschen ein wie möglich und versperre den Eingang, damit niemand aus Versehen diesen Bereich verläßt.

Locke die Bakterien nacheinander nach vorne, so daß Du alle drei Enzyme bekommst, und achte darauf, daß der Weg nach links nicht versperrt wird. Dort befreist Du nämlich anschließend die Helferzellen. Überlege Dir gut, wo Du das erste Enzym anbaust!

Wenn hier alle Bakterien erledigt sind, beauftragst Du alle Helferzellen mit der Spring-Bazille und gibst den Eingang wieder frei. Wenn alle Pfeile richtig stehen, finden sie selber ihren Weg. Vergiß aber nicht, eine Helferzelle und die Freßzelle zum gelben Ekel-Erreger zu schicken !

**[19]** Da Du nicht selber die Spring-Bazille entfernen kannst, mußst Du Dich wieder einer Helferzelle annehmen, die Du mit dem dortigen Vulkanom erzeugst und gleich beauftragst. Dazu wirst Du unter Umständen mehrere Versuche brauchen. Werfe die Spore in das Vulkanom, drücke sofort die "Cursor-nach-unten-Taste" und halte diese fest, bist die Helferzelle erscheint. Diese kannst Du dann gleich beauftragen.

**[20]** Wenn Du am Startplatz stehst, befindest Du Dich zwischen zwei Nerven-Bahnen. Die linke solltest Du noch nicht, die rechte jedoch sofort überschreiten, damit dort die Helfer- und die Freßzelle freikommen. Dann holst Du Dir auf dem rechten Weg die Punkte und den Fett-Klumpen. Überquere keinesfalls die

nächste Nerven-Bahn, sondern gehe außenherum zurück. Von der Startposition gehst Du dann nach unten, von dort nach links und holst Dir im oberen Teil die Punkte und die Trillerpfeife. Erst dann gehst Du weiter nach unten, befreist die Helferzellen und schickst diese zu den Ekel-Erregern in die linke untere Kammer. Der Fett-Klumpen kann die Helferzellen dabei effektiv am Fortlaufen hindern. Dann kümmerst Du Dich um den Außenbezirk rechts oben. Das sollte ohne große Schwierigkeiten zu lösen sein. Hat sich die Bazille vermehrt, hast Du mit Sicherheit eine falsche Nerven-Bahn überschritten. Wenn Du die beiden Enzyme von dort und das eine Enzym bei den Ekel-Erregern eingesammelt hast, gehst Du in die Kammer, wo am Anfang die ganzen Helferzellen waren, und baust einen Weg nach oben, wo früher die Trillerpfeife lag. Gehe weiter nach oben und baue einen Weg zu der Blase, die Du dort vor dem Mikky-Feld findest. Den Rest schaffst Du ja wohl ohne Anleitung.

**[21]** Um nicht zuviel zu verraten, hier nur in Kürze die wichtigsten Punkte: Besorge Dir zuerst die Trillerpfeife und löse beim gelben und grünen Stern Nerven-Impulse aus. Hast Du auch nicht das Kristall bei den Zuckerstücken vergessen? Markiere die Spring-Bazillen und laß diese auffressen, bevor Du die Kristalle dahinter einsammelst (beeile Dich etwas). Hole Dir den Spray (Wächter-Zelle weglocken). Befreie die restlichen Helferzellen (Nerven-Impuls beim Herzchen auslösen) und markiere mit einer die Stab-Bakterie, so daß Du die nützlichen Dinge dahinter einsammeln kannst. Der Rest sollte eigentlich klar sein.

**[22]** Zu allererst mußt Du an die Spray-Dose herankommen. Dazu befreist Du im unteren Teil eine der Helferzellen und schickst sie zur Spring-Bazille (Vergiß nicht die Pfeile richtig einzustellen, sonst rennt sie irgendwohin). Dann gehst Du so schnell wie möglich in den oberen Teil, wo sich mit ziemlicher Sicherheit die Schleimer-Bakterie schon vermehrt hat. Jetzt mußt Du schnell sein, und alle Schleimer und die Schleim-Spritzer mit dem gefundenen Spray besprühen. Dadurch befreist Du auch gleich die Helferzellen, die Du sofort beauftragen solltest. Zwischendurch befreist Du noch die Freßzellen, so daß diese Dein Werk vollenden können.