

## ERSTER KONTINENT

### Kapitel 1: Die Nahebene

Willkommen in Tingles Welt. Nachdem das Intro vorüber ist und du die Kontrolle über dein Männchen hast, gehe aus dem Haus hinaus. Laufe dann nach links in den nächsten Abschnitt. Dort triffst du den Rubin-Opa, der dich fortan in Tingle verwandelt. Er gibt dir 100 Rubine als Startkapitel. Klingt viel, ist aber sehr wenig, wie du merken wirst.

Werfe danach 1 Rubin in die Quelle und verlasse den Abschnitt nach rechts. Pingle spricht dich nun an. Sie ist deine Assistentin, die in Tingles Computer lebt. Sie informiert dich über die einzelnen Levels, Endgegner und über den Zustand des Turms, solltest du mal zu lange fort sein. Auf deinem PC Zuhause kannst du bei ihr speichern und paar Informationen über die Spielweise einholen. Das tun wir auch gleich: Gehe in dein Haus und dann rechts oben zum PC. Berühre ihn mit dem Touchpen, damit Tingle sich ransetzt. Sie schenkt dir zudem Tingles Rezept: Tingles Feuerwerk. Dies kannst du für Gegner benutzen. Nachdem du dich eingelesen und gespeichert hast, schaue dir unten rechts die Box an. Darin findest du 50 Rubine und eine leere Flasche.

Nun geht's raus aus dem Haus (sammle' rechts das Gemeine Moos neben der Haustür ein) und dann direkt nach rechts. Laufe soweit, bis du in den nächsten Abschnitt rechts gelangst: Die Hafenstadt. Dort wirst du gleich dem Torwächter begegnen. Zahle ihm 5 Rubine, damit er dich durchlässt. Laufe weiter stets nach rechts, bis du außerhalb der Läden zu einem kleinen Rastplatz kommst. Neben dem großen Baum findest du ein weinendes Mädchen. Spreche mit ihr. Gehe dann nach oben den Baum hinauf um die Vögel zu verjagen. Sie hinterlassen paar Rubine. Dies kannst du immer wieder machen, wenn du in der Stadt bist.

Verlasse nun die Stadt wie du gekommen bist. Nachdem die Straße aufhört, kannst du nach oben gehen. Folge dem nach oben und du triffst auf Aba. Dieses Mädchen bringt dir bei, wie du in diesem Spiel kämpfst. Absolviere ihr Kampftraining. Bekämpfe die Monster dieser Ebene, um ein paar Rubine, Knochen oder Hackfleisch zu bekommen. Spreche dann mit der alten Dame, die vor einem Grabstein steht. Nehme ihr Angebot an, Karten für sie zu kartieren. Du erhältst daraufhin ihre unfertige Karte. Kartiere das Grab ihres Ehegatten, indem du einen Kreis um die besagte Stelle machst. Nachdem sie gegangen ist, halte dich vom Grab aus nach links. Du findest dort eine Fischstatue. Berühre sie mehrmals mit dem Touchpen, damit er die Elfenpuppe freigibt. Kartiere dann den Fisch, indem du auf deinen Ranzen gehst, und den Punkt Kartieren anklickst. Du hast die Karte nun zu 100% kartiert.

Zeit zurück zur Stadt zu gehen, aber vorher würde ich Zuhause noch mal speichern. In der Stadt, laufe in den zweiten Abschnitt nach rechts bis zu dem Laden der alten Dame. Verkaufe die Karte an die alte Dame. Sie zahlt dir 150 Rubine. Gehe danach weiter rechts zum Rastplatz, um dem Mädchen die Puppe zurück zu geben. Gehe dann zurück in den vorherigen Abschnitt und spreche mit Chikos Mama (neben der alten Dame). Sie spricht dich automatisch an. Sie will dich entlohen. Nehme ihr 60 Rubine ab.

Gehe dann hinaus aus der Stadt und dann nach oben. Laufe nach oben rechts, um dort die Leiter hochzuklettern. Gehe dort den Weg entlang, der sich dir anbietet, um zur Heldenstatue zu gelangen. Dort wartet Chiko auf dich. Sie macht dir den Eingang frei, den du nun betrittst.

#### # Heldenschrein

Am Eingang musst du das Haupttor erst bezahlen, damit du durch kannst. Gehe hin und zahl 50 Rubine, damit es sich öffnet. Nachdem dich der grüne Mann im nächsten Abschnitt überrannt hat, gehe nach rechts bis zur Treppe und gehe sie hinab. Unten, gehe nach oben und dann nach links um dort die nächste Treppe hoch zu gehen. Oben, gehe nach rechts. Dort schaue dir die beiden Töpfe an um darin Geld zu finden. Danach findest du bald einen kleinen Schalter mit Fußabdrücken. Gehe drauf, damit sich unten das Tor öffnet. Gehe hindurch.

Gehe erst einmal nach rechts und den Weg entlang, um dort dir die beiden Töpfe anzusehen. Anschließend gehe den Weg zurück und die Treppe nach unten. Laufe nach rechts und unten, bis du in einer Sequenz den grünen Typ von vorhin siehst.

Folge ihm, indem du nach unten gehst und dann nach links. Spreche ihn an. Zahle ihm 20 Rubine, damit er dir folgt. Gehe zurück in den vorherigen Abschnitt, erledige gemeinsam mit ihm die Fledermäuse und schau dir rechts die beiden Töpfe an. Gehe dann die Treppe von vorhin nach oben. Schaue dir nun rechts die beiden Schalter an. Befehle deinem Leibwächter, sich auf einen zu stellen. Berühre ihn mit dem Touchpen und bewege ihn so zu einem der Schalter. Stelle dich auf den Anderen, um das Tor zu öffnen. Gehe anschließend die Treppe dahinter runter.

Unten angekommen, gehe nach unten. Hier tauchen nun 2 Gegner auf, die du besiegen musst, um unten das Tor frei zu schalten. Hast du dies geschafft, gehe nach unten. Bleibe hier am Eingang stehen und schicke deinen Leibwächter mittels Touchpen vor. Denn hier gibt es Stacheln, die aus dem Boden kommen. Kommst du diesen zu nahe, verlierst du pro Berührung 8 Rubine. Versuche auf die linke Seite zu kommen. Gehe hier den ersten Weg stets weiter nach oben, um zu einem Raum mit einer Kiste zu kommen. Öffne diese um 78 Rubine einzusacken.

Gehe dann zurück und betätige dabei den kleinen Schalter, um auf der anderen Seite ein Tor zu öffnen. Gehe durch das Tor und dann nach oben. Dort siehst du oben auf der Karte Löcher. Sie stehen für die Stacheln. Es macht Sinn, auch hier den Leibwächter vorzuschicken und dann hinterher zu laufen. Am Ende erwartet dich eine.. Mimikriste. Zahle ihr 50 Rubine, damit du 200 Rubine einsacken kannst. Gehe wieder zurück zum Tor und wähle diesmal den anderen Weg nach links und nach unten. Auch im nächsten Abschnitt sind wieder Stacheln. Gehe einfach rechts an der Wand den Weg nach unten. Kaum unten angelangt, schließt sich die Öffnung und du musst mit 3 Gegnern kämpfen. Lass dies deinen Leibwächter machen. Anschließend gehe nach unten und nach links. Besiege am Ende die Spinne, damit sich das große Tor zur Schatztruhe öffnet. Gehe dorthin und öffne die große Truhe, um zum Endgegner zu gelangen.

#### **# König der Insekten – Goldzecke**

Hier meldet sich Pingle zu Wort. Sie erklärt dir, wie du den Gegner besiegst. Nehme die Bomben am Rande des Kampfraums, um diese am Kopf der Zecke fallen zu lassen. Aufpassen muss man nur auf das Geschoss der Zecke, denn diese lassen deine Ballons zerplatzen. Es ist nicht schlimm, wenn du den Kampf nicht auf Anhieb schaffst. Du wirst aus der Truhe heraus geworfen und musst eine kleine Strafgebühr zahlen. 3 Mal musst du die Zecke treffen, dann ist sie besiegt.

Nun sei schnell und sammle alle Rubine ein – vor allem die Großen. Insgesamt 1000 Rubine kannst du einsacken. Anschließend erhältst du einen Superrubin. Nachdem Pingle zu Ende geredet hat, befindest du dich draußen vor der Statue. Dein Freund Speckted hängt kurzerhand im Eingang fest. Es liegt an dir ihm zu helfen. Zahle 100 Rubine, damit er hinauskommt.

Nun gehe zu der Quelle neben deinem Haus. Werfe 650 Rubine hinein, damit aus der Quelle ein Turm herauswächst. 3 Meter wird er wachsen. Der Rubin-Opa spricht kurz mit dir. Danach verlasse die Quelle und speichere in deinem Haus.