



RASTI 1



AVARUUSTERMINAALI TULLIMUODOLLISUUDET

TEHTÄVÄ :

- Luovikaa kosmisella Metalseakerillä pitkin Spiraltekiä.
- Jokainen osuma aiheuttaa piippauksen.
- Piippaus ilmaisee, että sinulla on päällä intergalagista metallia.
- Sitä ei maksutta saa viedä SLIPEFLESHIIN.
- Jokainen piippaus maksaa 10sekuntia.
- Suoritettuanne tullimuodollisuudet saatte matkalipun, jolla SLIPEFLESH käynnistyy



RASTI 2



SLIPEFLESH

Laskeutuminen Meriplaneetalle

- Tehtävänä laskeutua vesiliukumäkeä jalat edellä liukumäkialtaaseen.
- Ennen lähtölupaa antakaa tulliselvityksessä saamanne matkalippu lähettäjälle.
- Ajanotto käynnistyy ensimmäisen lähtiessä.
- Liukumäkialtaan pohjalla on avainnippuja, joista vain yksi sopii altaanreunalla sijaitsevaan selviytymispakkaukseen.
- Selviytymispakkauksesta löydätte Meriplaneetan kartan ja vesitussarin.



RASTI 3 Jabbahutta



- Tehtävänä on saada kaikki Pylonin valot vilkkumaan.
- Siirtykää lähtöpaikalta kumiveneellä ampumasektoriin, josta pyritte ampumaan vesitussareilla Jabbahutan Mannakaivoon.
- Vesi tyydyttää Jabbahutan mannanhimoa ja tarpeeksi saatuaan aktivoi Pylonin valot.
- Siirtykää kumiveneellä poistumisluisalle.
- Tämän jälkeen voitte jatkaa SPACEDOCKIN etsintää.



RASTI 4 FREEZEGALMA



- Vesitussarit lämpenevät kiivaassa vesityksessä ja ne pitää jäähdyttää ennen luovutusta WATER-LASERWACHTMEISTERILLE kulkemalla Freezegalman kautta.
- Kahlaa kylmäaltaan läpi ja ylöstultua luovuta vesitussari jäähtyneenä WATER-LASERWACHTMEISTERILLE.
- Mikäli ei jostain terveydellisestä syystä voi mennä kylmävesialtaaseen, pidetään vesitussaria 10 sekuntia kylmäaltaassa.



RASTI 5 Meritähtiputki



- Varustautukaa siirtymään Meriplaneetan vesiosioihin pukeutumalla perusvälineisiin.
- Veteenmeno oikeaoppisesti kahlaamalla.
- Kiinnittäyty tunnelijärjestelmän ohjausjärjestelmään (köysi) ja etene ohjausjärjestelmän mukaisesti. Järjestelmän lopussa olevan tunnelin voi myös ohittaa vierestä.
- Tunnelijärjestelmässä lymyää Jabbahutan kateellinen serkku Hubbajatta, joka suuttuneena serkkunsa menestyksestä sohii valomiekalla sinne sun tänne.
- Tunnelijärjestelmän loppupäässä käänteisaike-alue, jossa on mahdollista torpedoida aikasakkoja osumalla Humpuukitorpedolla ”mustaan aukkoon”



RASTI 6 Pelastusmoduuli



- Toinen teistä on haavoittunut Hubbajatan sohimisesta.
- Ehjänä säilynyt nousee altaasta ja auttaa haavoittuneen parinsa ”pumppaamalla” ylös altaasta.
- Altaan reunalla on Pelastusmoduuli, jossa on Merinoita tarratikkataulun muodossa.
- Osumalla tauluun haavoittunut paranee ja pari saa jatkaa matkaa.



RASTI 7

Uponnut SPACEDOCK-alus



- Kuntouintialtaaseen veteenmeno jättiloikalla.
- Kuljettakaa vuorotellen nurkassa olevia polttoainepalloja konehuoneen aukon kautta (hulavanne) yksi sininen pallo kerrallaan SPACEDOCKIN konehuoneessa olevaan kongfuusiogeneraattoriin(ämpäri) kunnes se nousee pinnalle ja alus on toimintakunnossa.
- Väärän värinen pallo aiheuttaa käänijumin ja 10 sekunnin aikasakon.



RASTI 8

Maali



- Kongfuusiogeneraattorin noustua pintaan SPACEDOCK on lähtövalmis.
- Rinsessa Tiihanna Räpylämäki odottaa kärsimättömänä SPACEDOCKIN komentosillalla (kuntouintialtaan pääty).
- Aktivoikaa käynnistysjärjestelmä palauttamalla arkusta saamanne kartta rinsessan lokikirjalaatikkoon. Mikäli kartta on tiimellyksessä kadonnut, joudutaan kotiplaneetan logitiedot syöttämään manuaalisesti. Tästä seuraa 60sekunnin aikasakko.
- Rinsessa antaa teille suukot tehtävän onnistuneesta suorittamisesta ja paluu Meriplaneetalta voi alkaa.