Click to verify

Die Prophezeiung der Pupununu geht weiter! In seinem ersten Abenteuer, Tak und die Macht des Juju, konnte man den kleinen Zauberlehrling Tak durch seine faszinierende Stammeswelt begleiten, in der Magie - besser bekannt als Juju - tatsächlich funktioniert. Doch Taks Rolle in der großen Prophezeiung des Pupununu-Volkes ist noch nicht zu Ende. Sie hat vielmehr gerade erst angefangen! Anfang 2005 erfahren die Fans in Tak 2 - Stab der Träume, wie die Geschichte rund um Tak weitergeht. In seinem Kampf gegen den bösen Tlaloc hat Tak allerhand gelernt, und verfügt nun über noch mächtigeres Juju. Doch diese neuen Fähigkeiten wird er auch dringend brauchen, um zu verhindern, dass der Stab der Träume in die falschen Hände fällt - in die des finsteren Tlaloc! Tlaloc hat den perfiden Plan geschmiedet, mit Hilfe des Stabs die Welt der Alpträume mit der realen Welt zu verschmelzen, um sich so an Tak und seinem Stamm für seine Niederlage zu rächen.Zum Glück kann Tak das uralte Juju der Tiermagie meistern. Dieses Juju ermöglicht es ihm, verschiedene Tiere zu kontrollieren und sich in den mächtigen Tiergeist zu verwandeln. Nur mit diesem neuen Juju kann es dem inzwischen jugendlichen Tak gelingen, Tlalocs Pläne zu durchkreuzen. Bevor Tak allerdings für den entscheidenden Kampf bereit ist, muss er noch einiges lernen. Und damit sollte er sich beeilen, denn Tlaloc ist nicht gerade in bester Laune! Features: * 9 brandneue und abwechslungsreiche Landschaften, wie z. B. Wälder, Gebirgswelten, Flüsse, Mangroven-Sümpfe, die Traumwelt, das Planetarium und der Traumtempel * Unglaubliche neue Juju-Mächte, wie die der Tierbeschwörungs- und Verwandlungskraft, die ungeahnte Spielsituationen ermöglichen* Komplett in Deutsch. Produktbeschreibung des Herstellers Die Prophezeiung der Pupununu geht weiter! In seinem ersten Abenteuer, Tak und die Macht des Juju, konnte man den kleinen Zauberlehrling Tak durch seine faszinierende Stammeswelt begleiten, in der Magie - besser bekannt als Juju - tatsächlich funktioniert. Doch Taks Rolle in der großen Prophezeiung des Pupununu-Volkes ist noch nicht zu Ende. Sie hat vielmehr gerade erst angefangen! Anfang 2005 erfahren die Fans in Tak 2 - Stab der Träume, wie die Geschichte rund um Tak weitergeht. In seinem Kampf gegen den bösen Tlaloc hat Tak allerhand gelernt, und verfügt nun über noch mächtigeres Juju. Doch diese neuen Fähigkeiten wird er auch dringend brauchen, um zu verhindern, dass der Stab der Träume in die falschen Hände fällt - in die des finsteren Tlaloc! Tlaloc hat den perfiden Plan geschmiedet, mit Hilfe des Stabs die Welt der Alpträume mit der realen Welt zu verschmelzen, um sich so an Tak und seinem Stamm für seine Niederlage zu rächen. Zum Glück kann Tak das uralte Juju der Tiermagie meistern. Dieses Juju ermöglicht es ihm, verschiedene Tiere zu kontrollieren und sich in den mächtigen Tiergeist zu verwandeln. Nur mit diesem neuen Juju kann es dem inzwischen jugendlichen Tak gelingen, Tlalocs Pläne zu durchkreuzen. Bevor Tak allerdings für den entscheidenden Kampf bereit ist, muss er noch einiges lernen. Und damit sollte er sich beeilen, denn Tlaloc ist nicht gerade in bester Laune! Features: - 9 brandneue und abwechslungsreiche Landschaften, wie z. B. Wälder, Gebirgswelten, Flüsse, Mangroven-Sümpfe, die Traumwelt, das Planetarium und der Traumtempel - Unglaubliche neue Juju-Mächte, wie die der Tierbeschwörungs- und Verwandlungskraft, die ungeahnte Spielsituationen ermöglichen. Erneut stellt sich der magiebegabte Tak seinem Erzfeind Tlaloc und bedient sich dabei zahlreicher neuer Kräfte, die er mithilfe von Tränken nun auch selbst erstellen kann. Bei Bedarf übernimmt der Zauberlehrling beispielsweise die Kontrolle über Tiere. Sollten diese Methoden nicht fruchten, helfen schlagkräftige Waffen. -- GamesMarkt Mehr Aufwachen!Nach den Strapazen mit der Macht des Juju im ersten Teil, hat sich Tak eine kleine Verschnaufpause eigentlich redlich verdient. Wenn das Nickerchen dann aber schon mehrere Tage lang andauert und der Knirps sich einfach nicht wecken lässt, wird es selbst dem weisen Schamanen-Häuptling Jibolba etwas zu viel des Guten. Dabei liegt Tak nicht nur auf der faulen Haut, sondern lässt sich in seinen Träumen von dem mysteriösen Traum-Juju dazu „überreden“, eine schöne Prinzessin aus den Fängen eines bösen Monsters zu befreien – die klassische Story halt. So macht sich Tak auf den Weg durch die Traumwelt, während das Abenteuer im Wachzustand auch in der realen Welt weiter geht. Deren bunte Szenerie wirkt zwar freundlicher, ist aber nicht weniger gefährlich. Ein einziger AlptraumEs wird immer wieder zwischen beiden Welten umgeschaltet, so dass ihr meistens ein Level in der Traumwelt und danach ein Level in der realen Welt absolviert. Fangen wir mal mit ersterer an, die mehr Ähnlichkeiten mit einem Alptraum Mit dem Katapult rast ihr durch den Alptraum und zerstört die bösen Dornen.aufweist. Das liegt nicht nur an dem düsteren Setting, sondern auch an dem erschreckenden Leveldesign, das schnell für Langeweile sorgt. So müsst ihr z.B. ständig auf leb- und regungslose Dornenbüsche eindreschen, damit neue Plattformen erscheinen und das Spiel weiter geht. Dazu wartet gerade in den ersten Abschnitten immer wieder der gleiche Endgegner (Grubenteufel) in verschiedenen Ausbaustufen auf euch. Gääääähn. Auch die übrigen Standardgegner wie Kobolde oder diverse kleine Monster werden keinen Innovationspreis gewinnen und tragen ebenfalls zur langweiligen Atmosphäre bei. Etwas Hoffnung keimte auf, als ein kompletter Abschnitt hinter dem Steuer eines Katapults gemeistert werden musste. Endlich mal etwas Abwechslung? Nein, nach der anfänglichen Freude machte sich schnell Ernüchterung breit. Ihr tuckert tatsächlich über 30 Minuten in dem Level herum und plättet dabei eure Gegner immer aus sicherer Entfernung. Von so etwas wie Spannung fehlt dabei natürlich jede Spur. Insgesamt kann man sagen, dass die leider viel zu zahlreich vertretenen Traumlevel von Tak 2 komplett in die Hose gegangen sind. Selten zuvor habe ich das Ende des Levels in einem Jump’n’Run so sehr herbeigesehnt wie in diesen Abschnitten von Tak 2. Es werde Licht!So kommt es fast jedes Mal einer kleinen Erlösung gleich, wenn Tak seine großen Kulleraugen öffnet und sich durch die wesentlich lebendigere und buntere „Wachwelt“ bewegt, die eine gewisse Ähnlichkeit mit der Rayman-Serie aufweist, ohne jedoch an deren Klasse heranzureichen. Die vorherrschende Gegner-Spezies hört hier auf den Namen Hölzli (klingt bayerisch, oder?!) und darf mit Hilfe von Taks Waffen (Thwark & Bolas) nach Mit Hilfe der Juju-Macht verarbeitet ihr die bösen Hölzli zu Kleinholz.Strich und Faden zu kleinen Holzstückchen vermöbelt werden. Probleme bereiten lediglich die Exemplare, die sich mit einem Schutzschild ausgestattet haben sowie die mächtigen Schamanen, die selbst bereits zerstörte Hölzli wieder zum Leben erwecken können. Glücklicherweise verfügt Tak 2 über ein gelungenes und im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessertes Kombo-System, das nach und nach erweitert wird und selbst die stärksten Gegner bezwingt. Eine große Rolle spielt in diesem Zusammenhang auch das Mana, eine magische Energie, die ihr in Form von Manasphären überall findet und euch z.B. schneller laufen lässt oder zu durchschlagenden Kombos ermächtigt, die teilweise aus einem Matrix-Film stammen könnten. Neben den Nahangriffen verfügen beide Waffen zusätzlich über einen sekundären Feuermodus, der sich gegen weiter entfernte Ziele richtet. Während ihr mit dem Thwark kleine Bomben auf die Gegner werft, schleudert ihr die Bolas direkt an den Kopf eurer Widersacher oder überwindet mit deren Hilfe sogar tiefe Abgründe, indem ihr einen Pfosten auf der gegenüberliegenden Seite anpeilt. Besonders mit dem Thwark erweist sich das Zielen im Sekundärmodus als unpraktisch, da ihr nicht wie bei anderen Jump’n’Runs (z.B. Robots) in eine Ego-Perspektive umschalten könnt. So braucht es manchmal schon einige Anläufe, bis ihr richtig steht, um das Ziel auch wirklich zu erwischen. Ansonsten erweist sich die Steuerung und Handhabung als recht simpel, auch wenn Tak manchmal etwas träge auf die Befehle reagiert und auch schon mal neben eine Plattform springt. Da das Spiel über äußerst viele und faire Rücksetzpunkte verfügt, ist dies jedoch kein großes Problem. Da steppt der Bär!Abseits der Alptraum-Pfade finden sich in der Welt von Tak 2 viele Tiere, die dem Hauptdarsteller bei seiner Mission behilflich sind und glatt aus einem Disney-Film entsprungen sein könnten. So erinnert z.B. der Bär sofort an Balu aus dem Dschungelbuch, während der Eber eine gewisse Ähnlichkeit mit Pumbaa aus dem König der Löwen aufweist. Daneben gibt es noch Stinktiere, Alligatoren, Eichhörnchen und weitere Wald und Sumpfbewohner. Meistens müssen die Fähigkeiten bzw. Da freut sich Balu…ähh…der Bär bei dem leckeren Bienenhonig.Bedürfnisse der verschiedenen Tiere miteinander kombiniert werden. Dabei kommt auch Jibolba eine wichtige Rolle zu, der sich für die Reise in einen Floh verwandelt hat und von Tak zu diversen Zwecken eingesetzt werden kann. Hier ein Beispiel: In der Nähe seht ihr ein Stinktier, das sich sofort aus dem Staub macht, sobald ihr euch ihm nähert. Nun zückt ihr einfach den Floh-Jibolba aus eurer Tasche und schleudert ihn aus sicherer Entfernung auf das scheue Tier. Dabei müsst ihr selbst die Kontrolle über den fliegenden Floh übernehmen, was ziemlich witzig ist. Seid ihr auf dem Stinktier gelandet, versetzt ihr es durch einen beherzten Biss in den Schlafzustand, so dass sich Tak problemlos nähern kann. Ein Schlag mit dem Thwark auf das schlafende Vieh – und schon stinkt ihr wie die Pest. Nun müsst ihr schnell zum Bär rennen, der durch den Gestank zu einem nahe gelegenen Bienenstock vertrieben wird. Dumm nur, dass der Stock verlassen ist. Nicht weit entfernt seht ihr jedoch einen weiteren Stock, um den die Bienen fleißig summen. Also nichts wie hin! Nach ein paar Thwark-Schlägen folgt euch der Bienenschwarm auf Schritt und Tritt zum verlassenen Bienenstock und beschließt, hier die Arbeit wieder aufzunehmen. Seiten: 1 2 Fazit Pro & Kontra 2004 video game 2004 video gameTak 2: The Staff of DreamsDeveloper(s)Avalanche Software (GCN, PS2, Xbox)Helixe (GBA)Publisher(s)THQProducer(s)NickelodeonWriter(s)Randolph HeardSeriesTakPlatform(s)Game Boy AdvanceGameCubePlayStation 2XboxReleaseNA: October 11, 2004AU: March 11, 2005[1]EU: March 24, 2005Genre(s)Action-adventure, platformerMode(s)Single-player, multiplayer Tak 2: The Staff of Dreams is an action-adventure platform video game developed by Avalanche Software and published by THQ for the GameCube, Game Boy Advance, PlayStation 2 and Xbox. It is the sequel to Tak and the Power of Juju and is the second installment of the Tak and the Power of Juju series. The PS2 version was ported to PlayStation Network as a "PS2 Classic" on November 29, 2011, but it was later taken off the store due to THQ's bankruptcy in 2013. Following the events of the first game, Tak is trapped in the Dream World as Jibolba and Lok ponder how to awaken him. The Dream Juju tells Tak that he must fight the Dream Guardian and retrieve the Staff of Dreams to escape the Dream World. During his quest, Tak periodically escapes the Dream World via rifts, enabling Jibolba to accompany him. The two rescue Jibolba's brother JB, who helps Tak enter the tower where the Dream Guardian resides. Tak obtains the Staff of Dreams, but the Dream Juju reveals himself to be his old enemy Tlaloc and the princess to be his henchmen, Pins and Needles. Tlaloc obtains half of the staff, the Staff of Nightmares, while Tak gets the other, the Dream Shaker. This power causes all to enter the real world, and Pins, Needles, and Tlaloc escape. Tak chases them, but is knocked out. The Moon Juju visits Tak and empowers him to battle the villains. Tlaloc is killed in battle, but he returns as a nightmare creature and transforms into a monster resembling the Dream Guardian. After Tak defeats Tlaloc, the Dream Guardian returns him to the real world. Afterwards, Jibolba and Lok wake Tak up, telling him that the previous events were a dream. The three walk off while being spied on by a sheep from Tlaloc's army. The gameplay is almost identical to the first game, with differences being that Tak's weapon is not always on hand, and that mana is represented by a meter and not a feather count. Tak gets aid from animals, a number of which did not appear in the first game. In this game, Tak's juju magic is triggered by holding down one button and pressing combos of other buttons. Tak also earns juju powers gradually throughout the game instead of having to seek them out. ReceptionAggregate scoresAggregatorScoreGBAGCPS2XboxGameRankings56%[17]75.48%[18]72.87%[19]75.34%[20]Metacritic45/100[21]75/100[22]71/100[23]73/100[24]Review scoresPublicationScoreGBAGCPS2XboxGame InformerN/A7.25/10[2]7.25/10[2]7.25/10[2]GameSpotN/A6.7/10[3]6.7/10[3]6.7/10[3]GameSpyN/A[4][4][4]GameZoneN/A8.8/10[5]8.3/10[6]7.9/10[7]IGN5.5/10[8]8.4/10[9]8.4/10[9]8.4/10[9]Jeuxvideo.com11/20[10]14/20[11]14/20[11]14/20[11]Nintendo PowerN/A4.2/5[12]N/AN/AOfficial U.S. PlayStation MagazineN/AN/A[13]N/AOfficial Xbox Magazine (US)N/AN/AN/A7.6/10[14]X-PlayN/A[15][15]N/AThe Sydney Morning HeraldN/A[16][16][16] Tak 2: The Staff of Dreams was given "generally favorable reviews" for the GameCube version, "mixed or average reviews" for the PlayStation 2 and Xbox versions, and "generally unfavorable reviews" for the Game Boy Advance version, according to Metacritic.[21][22][23][24] The game shipped nearly 1 million units.[25] Main article: Tak: The Great Juju Challenge A third sequel to the series, titled Tak: The Great Juju Challenge was released for the GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 2 and Xbox in 2005.[26] ^ van Leuveren, Luke (December 5, 2004). "Updated Australian Release List - 05/12/2004". PALGN. PAL Gaming Network. Archived from the original on June 22, 2005. Retrieved June 29, 2023. ^ a b c Mason, Lisa (November 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams (GC, PS2, Xbox)". Game Informer. No. 139. GameStop. p. 146. Archived from the original on December 9, 2004. Retrieved October 16, 2019. ^ a b c Davis, Ryan (October 22, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams Review (GC, PS2, Xbox)". GameSpot. CBS Interactive. Archived from the original on October 15, 2019. Retrieved October 15, 2019. ^ a b c "GameSpy: Tak 2: The Staff of Dreams (GCN, PS2, Xbox)". GameSpy. IGN Entertainment. November 9, 2004. Archived from the original on October 15, 2019. Retrieved October 15, 2019. ^ Romano, Natalie (October 30, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams - GC - Review". GameZone. Archived from the original on June 6, 2009. Retrieved October 15, 2019. ^ The Bearer (November 1, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams - PS2 - Review". GameZone. Archived from the original on October 11, 2008. Retrieved October 15, 2019. ^ Bedigian, Louis (November 1, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams - XB - Review". GameZone. Archived from the original on May 22, 2009. Retrieved October 15, 2019. ^ Harris, Craig (November 3, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams (GBA)". IGN. Ziff Davis. Archived from the original on October 15, 2019. Retrieved February 6, 2018. ^ a b c Casamassina, Matt (October 11, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams (GCN, PS2, Xbox)". IGN. Ziff Davis. Archived from the original on October 15, 2019. Retrieved October 15, 2019. ^ Killy (March 31, 2005). "Test: Tak 2: Le Sceptre des Rêves (GBA)". Jeuxvideo.com (in French). Webedia. Archived from the original on October 16, 2019. Retrieved October 16, 2019. ^ a b c Romendil (March 30, 2005). "Test: Tak 2: Le Sceptre des Rêves (NGC, PS2, Xbox)". Jeuxvideo.com (in French). Webedia. Archived from the original on October 13, 2019. Retrieved October 16, 2019. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams". Nintendo Power. Vol. 186. Nintendo of America. December 2004. p. 146. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams". Official U.S. PlayStation Magazine. Ziff Davis. January 2005. p. 106. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams". Official Xbox Magazine. Future US. December 2004. p. 82. ^ a b Marriott, Scott Alan (October 27, 2004). "Tak 2: The Staff of Dreams Review (GC, PS2)". X-Play. G4techTV. Archived from the original on December 5, 2004. Retrieved October 16, 2019. ^ a b c Wilcox, Mike (April 9, 2005). "Tick, Tak, d'oh!". The Sydney Morning Herald. Fairfax Media. Archived from the original on March 26, 2017. Retrieved October 15, 2019. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams for Game Boy Advance". GameRankings. CBS Interactive. Archived from the original on December 11, 2016. Retrieved July 24, 2020. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams for GameCube". GameRankings. CBS Interactive. Archived from the original on May 30, 2016. Retrieved July 24, 2020. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams for PlayStation 2". GameRankings. CBS Interactive. Archived from the original on December 11, 2016. Retrieved July 24, 2020. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams for Xbox". GameRankings. CBS Interactive. Archived from the original on July 18, 2016. Retrieved July 24, 2020. ^ a b "Tak 2: The Staff of Dreams Critic Reviews for Game Boy Advance". Metacritic. CBS Interactive. Archived from the original on June 8, 2020. Retrieved February 6, 2018. ^ a b "Tak 2: The Staff of Dreams Critic Reviews for GameCube". Metacritic. CBS Interactive. Archived from the original on March 25, 2017. Retrieved February 6, 2018. ^ a b "Tak 2: The Staff of Dreams Critic Reviews for PlayStation 2". Metacritic. CBS Interactive. Archived from the original on February 15, 2018. Retrieved February 6, 2018. ^ a b "Tak 2: The Staff of Dreams Critic Reviews for Xbox". Metacritic. CBS Interactive. Archived from the original on April 29, 2013. Retrieved February 6, 2018. ^ "THQ Reports Record Fiscal 2005 Third Quarter Results". gamesindustry.biz. February 2, 2005. Archived from the original on March 16, 2022. Retrieved March 16, 2022. ^ "Tak 2: The Staff of Dreams - IGN". Archived from the original on 2022-07-27. Retrieved 2022-07-27. Wikiquote has quotations related to Tak 2: The Staff of Dreams. Developer Avalanche Software Tak 2: The Staff of Dreams at MobyGames Tak 2: The Staff of Dreams (Game Boy Advance) at MobyGames Retrieved from " Für die Weiterentwicklung und Finanzierung unseres Angebotes erheben und verarbeiten wir und bis zu 256 Partner personenbezogene Daten und Identifikationsmerkmale wie, Gerätekennungen oder IP-Adressen und erfassen individuelles Nutzungsverhalte mit Cookies oder ähnlichen Verfahren gemäß § 25 Abs. 1 TTDSG sowie Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO. Die Verarbeitungszwecke sind Datenverarbeitung zur Anzeige und Optimierung von personalisierter Werbung mit Profilbildung, Analyse, Personalisierung und Optimierung von eigenen Produkten und Inhalten (Marketing, Analyse, A/B-Testing), Push-Benachrichtigungen und Kommunikation, technisch erforderliche Cookies (Sicherheit, Anmeldung, Kommentare, Forum). Die Datenverarbeitung kann unter Umständen auch außerhalb der EU oder des europäischen Wirtschaftsraums erfolgen, beispielsweise in den USA. Wir schützen deine Daten in diesen Fällen gemäß Art. 45 ff. DSGVO. In den Datenschutzoptionen kannst du die Datenverarbeitungen jederzeit einsehen oder deine Einwilligung insgesamt zurücksetzen. Tak 2: Der Stab der Träume Nach seinem letztjährigen Auftritt in 'Tak und die Macht des Juju' kehrt der kleine Indianer Tak nun mit einem neuen Ju… Tak 2: Der Stab der Träume Rund ein Jahr nach seinem ersten Konsolenauftritt kehrt der junge Zauberlehrling Tak in diesem März zu seinem zweiten A… ZurückSeite 1MeinungWertungNächsteSeite 1 “Los, Aufwachen! Steh endlich auf, Tak”, plärrt Euch der knollennasige Medizinmann ins verschlafene Gesicht. Die unsanfte Wachmacher-Kur hat triftige Gründe: Erneut hegt der gewissenlose Priester Tlaloc finstere Pläne. Mit dem ‘Stab der Träume’ will er die Macht übers Pupununu-Volk an sich reißen. “Nichts da”, denkt sich der ausgefuchste Tak und macht sich seinerseits auf die Suche nach dem magischen Artefakt. Anfangs nur mit einem mickrigen Holzprügel ausgestattet, stapft Ihr fortan durch wild wuchernde Dschungellandschaften und knüppelt der fiesen ‘Hölzli’-Bande die Hucke voll. Diese Handlanger des bösen Schamanen rücken meist in kleinen Grüppchen an und zeichnen sich durch wirres Kampfgebrabbel und hektische Harakiri-Attacken aus. Lässt sich die Bande mal nicht blicken, meistert Tak generetypische Sprungpassagen, unternimmt eine halsbrecherische Flussfahrt oder säubert eine psychedelische Traumwelt von fiesen Alb-Kreaturen. Für zusätzliche Abwechslung würzen die Entwickler den Jump’n’Run-Brei mit etlichen animalischen Rätseln. Lockt beispielsweise frisch parfümiert mit Eau de Stinktier den Flausche-Bär aus seiner Höhle zum nächsten Bienenstock. Lässt sich der gefräßige Pelzträger zum Schlemmen nieder, nutzt Ihr seinen Bauch als Trampolin. Oder holt Euren auf Flohgröße geschrumpften Dorfschamanen aus der Lederschürzen-Tasche und pfeffert ihn dem nächsten Eichorn auf den Rücken. Vor Schreck beißt dieses eine Liane durch und Ihr meistert spielend den nächsten Abgrund. Sammelt Ihr darüber hinaus fleißig bunte Kraftperlen, werden zahlreiche Mehrspieler-Modi freigeschaltet: unter anderem laden Lianenklettern, Sandboarding und Federjagd ein.ZurückSeite 1MeinungWertungNächste Matthias Schmid Tag 2 takes the game of tag you know and love to a whole new level! When the timer runs out and you’re holding the bomb, it’s game over. So jump through portals, use bouncy pads and run as fast as you can to avoid the player who’s it! If you’re up for a real challenge, try out Zombie mode. There’s lots of Runners to unlock and daily quests to complete, so there’s always something to do. Play by yourself or add up to 4 friends to the chaotic fun! Can you win this ultimate game of Tag? How to play Tag 2? A and D: use A and D to walk around! W: use the W-key to jump! Who created Tag 2? Tag 2 is created by JetGames. Play their other games on Poki: Tag, Stickman Bike, Wall Jumper and Hockey Stars ! How can I play Tag 2 for free? You can play Tag 2 for free on Poki. Can I play Tag 2 on mobile devices and desktop? Tag 2 can be played on your computer and mobile devices like phones and tablets.Page 2Nothing beats the thrill of gaming with friends and challenging each other! Dive into the world of 1v1 games on Poki, where we offer a diverse array of matchups to suit every taste. Whether you prefer fast-paced racing battles, intense sports matchups, or thrilling head-to-head fights, we've got you covered. Test your skills, strategize your moves, and outsmart your opponent to claim victory in these exciting 1v1 duels. With a wide range of games to choose from, the fun never stops! So grab a friend, pick your favorite game, and let the battle begin!Poor Bunny12 Mini Battles 2Animal ArenaBasketball StarsLevel Devil kmli 30 Tag(e) Wird verwendet, um den Login über das Ende einer Sesseion hinaus zu speichern. Website/retroplace retroplace.com PHPSESSID Session Behält die Zustände des Benutzers bei allen Seitenanfragen bei. Website/retroplace retroplace.com 1P_JAR 1 Monat(e) Dieser Google-Cookie wird zur Optimierung von Werbung eingesetzt, um für Nutzer relevante Anzeigen bereitzustellen, Berichte zur Kampagnenleistung zu verbessern oder um zu vermeiden, dass ein Nutzer dieselben Anzeigen mehrmals sieht. Google Ads/Google LLC google.com ads/ga-audiences Session Wird von Google Ads verwendet, um Besucher anzusprechen, die aufgrund des Online-Verhaltens auf verschiedenen Websites wahrscheinlich zu Kunden konvertieren. Google Ads/Google LLC google.com AID 2 Jahr(e) Wird benutzt, um Ihre Aktivität über verschiedene Geräte hinweg zu verbinden, auf denen Sie sich zuvor in Ihren Google-Account eingeloggt haben. Google Ads/Google LLC googleadservices.com fr 90 Tag(e) Wird von Facebook verwendet, um Werbeanzeigen auszuliefern und ihre Relevanz zu messen und zu verbessern. Facebook Pixel/Facebook faceboook.com HSID 2 Jahr(e) Wird benutzt, um Ihre Aktivität auf einzelnen Websites zu erfassen und das Sicherheits-Monitoring eingeloggter Google Account-Benutzer zu verbessern. Google Ads/Google LLC google.com IDE 1 Jahr(e) Enthält eine zufallsgenerierte User-ID. Anhand dieser ID kann Google den User über verschiedene Websites domainübergreifend wiedererkennen und personalisierte Werbung ausspielen. Google Ads/Google LLC doubleclick.net NID 6 Monat(e) Dieses Cookie enthält eine eindeutige ID, über die Ihre bevorzugten Einstellungen und andere Informationen speichert. Google Ads/Google LLC google.com test_cookie 1 Tag(e) Wird testweise gesetzt, um zu prüfen, ob der Browser das Setzen von Cookies erlaubt. Enthält keine Identifikationsmerkmale. Google Ads/Google LLC doubleclick.net wd 7 Tag(e) Wird von Facebook verwendet, um die Bildschirmauflösung zu übermitteln. Facebook Pixel/Facebook faceboook.com _fbp 90 Tag(e) Wird von Facebook genutzt, um Nutzer websiteübergreifend zu identifizieren. Facebook Pixel/Facebook faceboook.com _gcl_au 3 Monat(e) Wird von Google AdSense zum Experimentieren mit Werbungseffizienz auf Webseiten verwendet, die ihre Dienste nutzen. Google Ads/Google LLC google.com _gcl_aw 90 Tag(e) Dieses Cookie wird gesetzt, wenn ein User über einen Klick auf eine Google Werbeanzeige auf die Website gelangt. Es enthält Informationen darüber, welche Werbeanzeige geklickt wurde. Google Ads/Google LLC google.com __Secure-3PAPISID 2 Jahr(e) Wird für Targetingzwecke verwendet, um ein Profil der Interessen der Website-Besucher zu erstellen, um relevante und personalisierte Google-Werbung anzuzeigen. Google Ads/Google LLC google.com __Secure-3PSID 2 Jahr(e) Wird für Targetingzwecke verwendet, um ein Profil der Interessen der Website-Besucher zu erstellen, um relevante und personalisierte Google-Werbung anzuzeigen. Google Ads/Google LLC google.com __Secure-3PSIDCC 2 Jahr(e) Wird für Targetingzwecke verwendet, um ein Profil der Interessen der Website-Besucher zu erstellen, um relevante und personalisierte Google-Werbung anzuzeigen. Google Ads/Google LLC google.com AMP_TOKEN 1 Jahr(e) Enthält ein Token, das zum Abrufen einer Client-ID vom AMP-Client-ID-Dienst verwendet werden kann. Google Analytics/Google LLC retroplace.com collect Session Wird verwendet, um Daten über das Gerät und das Verhalten des Besuchers an Google Analytics zu senden und Ihnen dadurch geräte- und kanalübergreifend auf Ihre persönlichen Interessen abgestimmte Werbung anzuzeigen. Google Analytics/Google LLC retroplace.com _dc_gtm_ Session Wird von Google Tag Manager verwendet, um das Laden eines Google Analytics-Skript-Tags zu steuern. Google Analytics/Google LLC retroplace.com _ga 2 Jahr(e) Registriert eine eindeutige ID, um statistische Daten über die Nutzung der Website durch den Besucher zu generieren. Google Analytics/Google LLC google.com _gac_ 90 Tag(e) Dieses Cookie wird gesetzt, wenn ein User über einen Klick auf eine Google Werbeanzeige auf die Website gelangt. Es enthält Informationen darüber, welche Werbeanzeige geklickt wurde. Google Analytics/Google LLC retroplace.com _gac_gb_ 90 Tag(e) Dieses Cookie wird gesetzt, wenn ein User über einen Klick auf eine Google Werbeanzeige auf die Website gelangt. Es enthält Informationen darüber, welche Werbeanzeige geklickt wurde. Google Analytics/Google LLC retroplace.com _gat 1 Tag(e) Wird von Google Analytics verwendet, um die Anforderungsrate einzuschränken Google Analytics/Google LLC retroplace.com _ga_ 2 Jahr(e) Sammelt Daten dazu, wie oft ein Benutzer eine Website besucht hat, sowie Daten für den ersten und letzten Besuch. Von Google Analytics verwendet. Google Analytics/Google LLC retroplace.com _gid 24 Stunden Registriert eine eindeutige ID, um statistische Daten über die Nutzung der Website durch den Besucher zu generieren. Google Analytics/Google LLC retroplace.com

- jcb height and width
- wevidohuto
- the ecosystem of the forest readworks answer key pdf
- https://poojaindiangrill.com/nbloom/fckuploads/file/5341763774.pdf
- zehazi
- what are the 5 processes of the nitrogen cycle
- lomali
- http://qzsh.com/uploadfile/file/2025716121265637.pdf
- soni nicole bringas wikipedia
- http://ydfthjx.com/userfiles/files/1752614086.pdf
- class 5 chapter my elder brother question answer
- http://szentistvanpatika.hu/upload/file/45506368273.pdf
- pedi
- http://josquin-capella.de/download/goxapovoxi-xobosupe-juwedusujamo-biwaxud.pdf
- what is the tone of the poem theme for english b
- zejuki
- fabayofu
- https://semsaesp.com/ckfinder/userfiles/files/risinatilof-takuwulexiva-kadag.pdf
- tawi