

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

BIG

Nintendo 64

GAME BOY COLOR

A-Z

NINTENDO
LÖSUNGEN

MARIO PARTY 3

Für alle Nintendo-Besitzer

Nummer 7

KOMPLETT
GELOST!
N64



**KOMPLETT
GELOST!**
N64, TEIL 2

**KOMPLETT
GELOST!**
GBA

**Tony Hawk's
Pro Skater 2**

**Harry Potter und
der Stein der Weisen**

WIEDER MIT LÖSUNGSREGISTER UND NINDEX!

A-Z der Cheats

Die besten Cheats und Komplettlösungen
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:

BriStein Verlag GmbH
Redaktion big.N
Oststraße 29
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

Die in diesem Lösungsheft abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wir übernehmen jedoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. Falls nicht anders angegeben, beziehen sich Codes und Cheats auf die jeweiligen PAL-Versionen, Inkompatibilitäten mit einzelnen Versionsreihen können jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer

Layout: Arjan Bos

Druck: NDB, Zoeterwoude, Niederlande

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Marijke Bussmann, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Lourens Huizinga, Henk Tukker, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

Beilage der big.N, Ausgabe 07/2001

Cover: Mario Party

© Nintendo 2001. All right reserved.

Harry Potter und der Stein der Weisen (GBA)

Auch wenn du ein Muggel bist: Mit unserer Komplettlösung absolvierst du Hogwarts locker und verzauberst deinen GBA!

Nach einem Intro beginnt Harrys Abenteuer in der Vorhalle der Zauberschule. Laufe die große Treppe vor dir hoch. Oben angekommen, triffst du auf drei Mitschüler die dich hänseln. Lass sie ruhig. Laufe weiter geradeaus und benutze die zwei hintereinander liegenden Treppen. Nach der letzten triffst du wieder auf deinen Freund Ron. Laufe ihm nach und du kommst im Klassenzimmer an, in dem du Zauberkünste lernst.

Flipendo

In diesem Raum lernst du einen Fluch namens Flipendo, der dir hilft, dich gegen Gnome zu verteidigen. Um den Fluch zu erlernen, musst du die Tasten in der gleichen Kombination drücken wie dein Lehrer. Kannst du den Fluch, wirst du in einen Nebenraum geschickt, um sechs Goldsterne zu holen. In dem Raum angekommen, laufe nach links in den Gang. Dort findest du eine Schriftrolle und ein Wappen an der Wand. Stelle dich vor das Wappen und benutze den Fluch. Laufe dann zu dem Hauptgang zurück. Vor dir liegt ein Fass. Drücke den B-Knopf und es bewegt sich vorwärts, so dass du weiterlaufen kannst. Folge dem Weg und du findest den ersten Stern. Gehe über die Brücke. Vor dir liegt eine Schriftrolle.

Pass jetzt auf, denn ein Stück weiter triffst du auf die ersten Gnome. Benutze den B-Knopf und treffe sie mit deinem Fluch. Nachdem du sie erledigt hast, öffnet sich oben eine Tür. Bevor du hindurchgehst, nimmst du links noch den Stern mit. Du findest in dem Raum erneut einen Stern. Wenn du weiter nach links läufst, siehst du einen Block mit einer Hand drauf vor dir. Benutze den Fluch und der Block schiebt sich über den Abgrund, so dass du ihn passieren kannst. Nach dem Abgrund musst du aufpassen, da sich dort ein Gnom befindet. Außerdem kannst du eine Bohne entdecken, die deine Energie auffrischt. Bewege dann auch den zweiten Block, laufe nach unten und setze alle Blöcke in Bewegung und laufe über sie hinweg. So erreichst du in der Mitte erneut einen Stern und eine Bohne. Folge dann dem Weg weiter und du erreichst ein Regal. Du kannst es durchsuchen, indem du dich davorstellst. In den meisten Fällen findest du Bohnen. Laufe nach der Regal-Aktion durch die Tür und töte die zwei Gnome, die sich in dem Raum befinden. Danach öffnet sich eine Tür. Nimm vorher aber noch den letzten Stern mit und mache dich auf den Weg zu der Tür, die dich wieder in das Klassenzimmer führt. Im Raum wieder angekommen, wird dir mitgeteilt, dass du Zaubertrank-Unterricht hast.

Zaubertrank-Unterricht

Du läufst nach draußen und triffst auf Hermine. Laufe ihr hinterher und du erreichst den neuen Klassenraum. Da du zu spät zum Unterricht gekommen bist, muss du zur Strafe in den Keller

und sechs Flaschen besorgen. Wenn du den Keller erreichst, siehst du links neben dir drei Fässer. Benutze den Fluch und das mittlere Fass gibt ein Fläschchen frei. Versuche immer, wenn du unterwegs bist, Fässer oder sonstige Gegenstände zu zerstören. Sie geben oft nutzbare Sachen frei. Gehe dann durch die nächste Tür. An der Wand siehst du ein Wappen. Benutze den Fluch und die Brücke neben dir wird aktiviert. Du gehst über die Brücke und siehst einen Button. Stell dich drauf und die obere Tür öffnet sich. Betrete den Raum und folge einfach dem Weg, bis du erneut zu einem Button kommst. Stell dich drauf und pass auf die drei Gnome auf, die oben aus den Türen kommen. Erledige sie. Rechts wird eine Brücke aktiviert, hinter der du ein Fläschchen findest. Durchsuche danach das Regal und stell dich auf den Button. Renn dann wieder über die Brücke zurück und benutze bei dem Block den Fluch, so dass er sich über den Abgrund bewegt.

Laufe den ganzen Weg zurück und du erreichst den großen Raum. Halt dich hier links und du siehst eine geöffnete Tür. Hinter der Tür befindet sich ein Raum mit Buttons und Fässern. Schiebe die Fässer mit Hilfe des Fluchs auf die Buttons. Zerschmettere die Fässer am rechten Rand und du erhältst ein Fläschchen. Laufe danach wieder zurück. Du entdeckst eine neue Tür, hinter der sich ein Tisch und ein Glasfläschchen befinden. Bevor du den Raum wieder verlässt, stellst du dich noch auf den Button und läufst zurück in den großen Raum. Laufe von hier aus nach unten. Du gelangst in einen Raum, in dem sich Blöcke befinden, die du aktivieren musst. Danach siehst du Fässer, in einem befindet sich ein Fläschchen. Laufe weiter nach unten und du siehst erneut ein Fass. Bringe es mit dem Fluchs zum Rollen, so dass du die vier Gnome nach und nach plattrollen kannst. Schließlich findest du hier das letzte Glasfläschchen. Laufe danach wieder zum Anfang zurück und gehe die Treppe ins Klassenzimmer hinauf. Du hast die Aufgabe bestanden. Snape fordert dich nun auf, Kräuter zu suchen. Frage am besten deine Mitschüler, wo du das Zeug finden kannst. Geben sie dir keine Antwort, gehst du wieder in die große Halle der Schule, wo du auf Ron triffst.

Hagrid

Er wird dich zu Hagrid bringen. Wenn dich Ron in dem Wald alleine lässt, läufst du einfach nach links, wo du direkt auf den ersten Gnom triffst. Folge danach dem vorgegebenen Weg und du kommst zu einer stacheligen Pflanze. Mit Hilfe des Fluchs kannst du sie zerstören und sie gibt den Weg frei. Danach kommt direkt ein Gnom – benutze den Fluch. Wenn du den Holzstamm siehst, benutzt du auch hier den Fluch. Er bewegt sich zur Seite und du kannst weitergehen. Zerschmettere dann den Eimer, denn er gibt Bohnen frei. Gehst du weiter, gelangst du auf ein Feld mit zwei Gnomen und einem Loch in der Erde. Du musst hier aufpassen. Geh weiter und es kommen noch zwei von ihnen. Laufe dann um den dicken Baum herum und zerstöre den stacheligen Busch. Dahinter befindet sich das Haus von Hagrid.

Im Haus erzählt dir Hagrid etwas und bringt dich dann in den hinteren Teil des Gartens, wo sich die Kräuter befinden. Laufe nach links und versuche, mit dem Fluch die eiförmige Blume auf den Button zu bewegen. Hast du es geschafft, setzt sich eine Plattform in Bewegung, auf die du springen musst. Nach der Plattform kommen zwei Gnome auf dich zu. Erledige sie und laufe weiter. Schiebe dort die eiförmige Pflanze auf den Button und springe auf die Plattform.

Schiebe auch die zweite eiförmige Pflanze zur Seite und pass auf den Gnom auf. Laufe nun durch das Labyrinth und versuche, die eiförmigen Pflanzen auf die drei Buttons zu rollen, so dass sich die Plattformen in Gang setzen. Springe dann auf die Plattformen. Auf der anderen Seite findest du Diptam. Laufe zurück zu Hagrid. Du hast die Aufgabe bestanden.

Flugunterricht

Nun stehen Flugstunden auf dem Lehrplan. Du musst Draco auf deinem Besen verfolgen. Mit dem A-Knopf beschleunigst du und mit dem B-Knopf fängst du Draco. Nach dem Flug musst du dich in den Gemeinschaftsraum begeben.

Gemeinschaftsraum

Auf dem Weg dorthin triffst du Hermine, die dir das Zauberwort für den Raum sagt. Drinnen angekommen, lehrt sie dich einen Zauberspruch namens Alohomora. Mit dem Spruch kannst du verschlossene Türen öffnen.

Pokalzimmer

Deine nächste Aufgabe ist es nun, in den Keller zu gelangen, ohne von den Lehrern erwischt zu werden. Gar nicht so einfach, denn in der Schule ist es dunkel und du hast um dich herum einen Lichtkegel. Du musst jetzt also durch die Schule laufen und den Lehrern ausweichen. Wenn sie in deinem Lichtkreis sind, haben sie dich erwischt. Warte lieber eine Sekunde länger als eine zu wenig, wenn einer an dir vorbeiläuft. Bist du dann im Pokalzimmer angekommen, wirst du von Draco verzaubert und kannst dich nicht mehr bewegen. Und das, obwohl Snape auf dem Weg ins Pokalzimmer ist! Du musst schnell raus aus dem Raum. Das geht am besten, wenn du den Spiegel oben im Zimmer mit deiner Zauberkunst öffnest. Dann laufe in den Raum und den Weg entlang. Irgendwann kommt Snape in den Raum. Versuche, ihn aus deinem Lichtkegel zu halten, denn sonst hat er dich erwischt. Laufe einfach den Weg weiter und du kommst wieder im dunklen Schulgebäude an. Achte auch hier wieder auf die Lehrer, die immer noch durch die Gegend laufen. Laufe zurück zum Gemeinschaftsraum.

Gewächshaus

Am nächsten Morgen musst du in das erste Gewächshaus gehen, um dort neue Kräuter einzusammeln. Laufe nach ganz unten und setze mit Hilfe des Fluchs die rechts stehende Pflanze in Bewegung. Dann laufe zurück und biege nach rechts in den Weg ein. Dort stehen drei Regale. Durchsuche sie und du findest die erste Blume. Weiter rechts siehst du wieder eine eiförmige Pflanze. Bringe sie zum Rollen, so dass sie nach unten rollt und auf die andere Pflanze trifft. Dann stell dich nach links und benutze den Fluch. Sie rollt jetzt nach rechts und du musst sie noch einmal in Bewegung bringen, damit sie auf den Button rollt. Es öffnet sich eine Tür. In dem Raum findest du die zweite Blume und einen Button. Laufe dann zurück, am Eingang vorbei und weiter nach links. Dort entdeckst du schleimige Wesen, die du mit dem Flipendo erledigen kannst. Passe unterwegs aber auf, denn es befinden sich Risse in der Erde, die dich verschlucken können. Laufe schnell über sie hinweg und du gelangst in ein Labyrinth. Hier fliegen dir plötzlich Wesen entgegen, renne schnell zu der Fleisch fressenden Pflanze. Sie erledigt für dich die Wesen. Weiter links entdeckst du dann eine Blume und einen Button. Geh

unten rechts weiter durch das Labyrinth und folge dem Weg. Du kommst automatisch zu einer Blume. Nachdem du alle Blumen hast, begibst du dich zum Ausgang, wo du schon erwartet wirst.

Quidditch

Als Nächstes steht Quidditch auf dem Programm. Dort werden dir die Spielregeln erklärt. Es ist einfach. Nach dem Spiel musst du in die Eingangshalle gehen und von da in den Festsaal.

Troll

Dort erfährst du, dass Hermine verschwunden ist und sich ein Troll im Haus befindet. Laufe also zur Toilette im ersten Stock und pass dabei auf, dass du von keinem Lehrer erwischt wirst. In der Toilette angekommen, entdeckst du einen riesigen Troll. Du musst ihn vor das große Loch am linken Bildschirmrand locken und immer, wenn er die Arme oben hat, beschießt du ihn mit einem Fluch. Wenn es klappt, fällt der Troll in das Loch und du bist der Held der Schule.

Verwandlungsunterricht

Danach geht es zum Verwandlungsunterricht. Hier lernst du Avifors. Mit diesem Zauber kannst du schwere Steine von Buttons entfernen. In einem Nebenraum sollst du den Zauber gleich anwenden. Du musst hier sechs Sterne einsammeln. Laufe nach links und probiere den neuen Zauber an dem Stein aus. Ein Vogel fliegt weg und die linke Tür öffnet sich. In diesem Raum musst du aufpassen, da sofort fliegende Wesen auf dich zustürzen. Renne zu der fleischfressenden Pflanze und halte dir so die Wesen vom Leib. In diesem Raum findest du auch den ersten Stern und Bohnen. Gehe dann durch die nächste Tür und sammle hier die vielen Bohnen ein. Gehst du dann weiter nach rechts, triffst du auf einen blauen Gnom. Die blauen Gnome sind besonders zäh, also erschrecke dich nicht, wenn sie wieder aufstehen, obwohl du sie getroffen hast. Man muss sie zweimal treffen. Dieser Level ist recht einfach, du musst nur dem Weg folgen und auf die Gnome achten. Die Sterne liegen überall sichtbar verteilt in der Gegend herum.

Flubberwurm-Schleim

Nach der bestandenen Aufgabe erwartet dich Hagrid in seinem Garten. Hier gibt es auch wieder einige Gnome. Gehe genauso vor wie beim ersten Durchgang. Bist du dann im Garten angekommen, gehst du zu Hermine und Hagrid. Du musst hier sechs Würmer einfangen. Damit sie ruhig werden und du sie einfangen kannst, gibt Hagrid dir eine Flöte mit auf den Weg. Die Würmer einzusammeln, ist eine mühsame Arbeit, denn du musst jeden einzelnen Wurm mit der Musik hinter dir herlocken. Quasi wie der Rattenfänger von Hameln. Hast du dann den Wurm angelockt, musst du den ganzen Weg zurück zu Hagrid. Du wirst dich also daran gewöhnen müssen, dass du deinen Wurm unterwegs des Öfteren verlierst. Ansonsten sind sie aber so platziert, dass man sie leicht finden kann. Nachdem du alle sechs Würmer bei Hagrid abgeliefert hast, bekommst du den Flubberwurm-Schleim.

3. Stock

Danach hast du Unterricht im dritten Stock. Begib dich schnell dorthin, denn jetzt lernst du wieder einen neuen Zauberspruch. Danach wirst du in einen Raum geschickt, wo du wieder

sechs Sterne einsammeln musst. Der Raum ist dunkel, aber du kennst ja nun einen neuen Spruch, um den Raum zu erhellen. Dieser Raum ist sehr übersichtlich und du gelangst sehr schnell an die Sterne, folge einfach dem Weg und gehe durch offene Türen. Etwas schwieriger ist vielleicht der Raum mit den vielen Gnomen. Aber auch die hast du schnell erledigt.

Baumrinde

Nach der bestandenen Aufgabe wartet Ron vor der Tür auf dich. Ihr geht in den Keller. Ron schickt dich in den dunklen Raum. Erhelle ihn und laufe nach oben in den Raum mit den vielen Regalen. Durchsuche das untere und du findest Rinde. Gehe dann zu dem oberen Regal, es öffnet sich und du kannst verschwinden, bevor Snape dich erwischt. Du gelangst nun wieder ins Gebäude, wo es nur so von Gnomen wimmelt. Laufe nach unten und achte auf den Gnom. Erledige ihn und auch die Schnecke, die sich auf der Brücke befindet. Sie gibt Buttons frei, durch die du die Brücke bewegen kannst. Gehe über die Brücke in Richtung Plattform. Hier musst du alle Blöcke und das Monster in Bewegung setzen. Es stellt sich dann auf den Button. Dann läufst du wieder zurück, einmal außen herum und springst auf die andere Plattform. Von da aus geht's weiter auf die nächste, bis du zu einer Tür kommst. Hier erwarten dich zwei blaue Gnome.

Oben in dem Raum ist eine Tür. Es erscheinen Gnome und ein fliegendes Wesen. Renne jetzt ganz schnell hoch und dann nach rechts. Du triffst dort auf eine Fleisch fressende Pflanze, die sich um die fliegenden Wesen kümmert. Vor der Pflanze ist ein Button. Benutze ihn und gehe dann links durch die Tür. Dort befindet sich noch ein Button. Wenn du ihn benutzt, öffnet sich die Tür rechts neben der Fleisch fressenden Pflanze. Gehe dann zur Plattform. Du hast den Level beendet.

Du landest wieder im Hauptgebäude und musst in den Gemeinschaftsraum gelangen. Pass aber wieder auf die Lehrer auf, die durchs Gebäude schleichen. Gehe zwei Stockwerke hoch und halte dich rechts. Du gelangst in einen Raum, in dem sich zwei Regale befinden. Schiebe das Fass auf den Button und das eine Regal öffnet sich. Gehe hindurch und laufe nach rechts. Springe auf die Plattform und von da aus nach oben an das Geländer. Benutze den Fluch, um das Wappen zu aktivieren. Hinter dir bewegt sich jetzt eine Plattform. Stell dich drauf und du gelangst in einen Raum mit dutzenden Plattformen. Benutze jede und aktiviere am Ende das Wappen. Laufe über die Plattformen zurück und in den Raum hinter dem Bücherregal. Hier bewegen sich jetzt ebenfalls alle Plattformen. Spring über sie hinweg und du gelangst in einen Raum mit einem Spiegel. Danach musst du in den Gemeinschaftsraum zurückkehren, was jetzt kein Problem ist, da kein Lehrer mehr im Haus unterwegs ist.

Snape

Danach geht es von dort aus in den Keller zu Snape. Ihr mixt einen Zaubertrank. Nach dem Mixen steht wieder Lernen auf dem Programm.

Wingardium Leviosa

Du musst in den zweiten Stock und dir wird Wingardium Leviosa, ein Schwebenzauber, beigebracht. In dem Nebenraum musst du dann dein Können anbringen. Gehe zu dem Wappen und aktiviere es. Dadurch erscheinen vier Statuen, die du auf die Buttons setzen musst. Gehe

dann wieder zurück zu der Brücke und setze auch dort die Statue auf den Button. Die Brücke ist nun passierbar. Laufe weiter nach rechts und wiederhole das Spielchen mit den Statue – erneut bewegt sich eine Brücke. Gehe hinüber und die rechte Leiter runter, dort befindet sich der letzte Stern. Wenn die Aufgabe beendet ist, steht Quidditch auf dem Programm. Spiele eine Runde mit und unterhalte dich danach mit Hermine.

Bibliothek

Du musst jetzt in die Bibliothek, aber es ist im Gebäude dunkel, also sei auf der Hut vor Lehrern. In der Bibliothek musst du den vorgegebenen Weg einhalten und nur ab und an deine Zauberkräfte einsetzen; wo genau, das wirst du schon sehen, sei es bei Buttons oder bei Fässern. Du musst hier ziemlich viel rumrennen, aber es ist machbar. Hast du das Buch gefunden, begibst du dich wieder zum Ausgang zurück. Hier wartet auch schon Snape auf dich und brummt dir eine Strafe auf.

Wolken

Gehe danach in den Gemeinschaftsraum und am nächsten Morgen ins Stadion zum Quidditch spielen. Nach dem Spiel holt dich Hagrid ab und trifft sich anschließend mit dir in seinem Garten. Der Anfang der Gartenszene läuft so ab wie immer. Der zweite Teil ist etwas verwirrend, da Wolken durchs Bild ziehen. Laufe über die Brücke und nach oben. Laufe an den Schnecken vorbei und zur Fleisch fressenden Pflanze, sie hält dir die fliegenden Wesen vom Leib. Oberhalb der Pflanze befindet sich ein Schalter. Folge dann dem Weg und du gelangst zu einem Einhorn. Du musst jetzt die Irrwege durch den Wald gehen. Am rechten Bildschirmrand befindet sich schließlich der Ausgang.

Fluffy

Du befindest dich wieder im Hauptgebäude und triffst auf Ron und Hermine. Laufe durch die Gänge und weiche den Lehrern aus. Im dritten Stock findest du ganz links die Tür, die dich in den Korridor bringt. Pass auf die blauen Gnome auf und folge dem Weg. Achte darauf, dass du ständig Licht hast, da du sonst nichts siehst. Am Ende angekommen, warten Ron und Hermine auf dich. Sie kommen an Fluffy nicht vorbei. Du musst nun die Flöte benutzen und so lange spielen, bis der Balken rechts im Bild ganz voll ist. Der Balken füllt sich aber nur, wenn Fluffy ebenfalls im Bild ist. Also laufe ihm hinterher oder vor ihm weg. Irgendwann schläft er ein und die Luke links im Bild öffnet sich.

Im folgenden Level rufen Ron und Hermine um Hilfe. Folge dem Weg und betätige die Buttons. Wenn du zu dem Spiegel kommst, öffnest du ihn und achtest auf die Gnome. Schieße die Pflanze ab und benutze den Button. Gehe aus dem Raum raus nach links und springe auf die Plattform. Rechts befindet sich wieder ein Spiegel. Öffne ihn und du triffst auf Hermine und Ron, die von einer Pflanze festgehalten werden. Schieße auf das Feuer und die Pflanze ist erledigt. Oben im Bild öffnet sich eine Tür. In dem neuen Raum musst du einen Schlüssel finden. Du verfolgst ihn mit einem Besen. Wenn du den Schlüssel hast, gehst du oben durch die Tür.

Schachbrett

Im nächsten Raum findest du ein Schachbrett. Du musst die Figuren mit Flipendo stoppen, wenn sie auf den Buttons stehen. Hast du das getan, gehst du durch die obere Tür. In dem Raum findest du Hermine und einen Kessel. Du musst vier Zutaten aus den vier Labyrinthen beschaffen. Damit das gelingt, gehst du zuerst in das obere rechte, dann in das untere rechte. Es folgt das obere linke, sowie das untere linke. Hast du die Zutaten, gehst du zum Kessel zurück und es erscheint ein Button. Du gehst dann durch das Feuer und triffst auf Quirell. Er rennt durch den ganzen Raum und wirft mit Flüchen um sich, wenn du ihm zu nahe kommst. Attackiere ihn nicht, sondern verstecke dich hinter den Pfeilern. Quirell attackiert dich weiterhin und der Fluch zerstört die Pfeiler. Der Boden beginnt einzukrachen.

Im nächsten Raum steht in der Mitte ein Spiegel. Quirell fegt wieder durch den Raum und wirft mit Zaubersprüchen um sich. Schau dich um, du wirst am rechten Bildschirmrand Schlangen entdecken. Sie sind Quirrels Punkte. Weiche den Schädeln aus und benutze Flipendo an dem Spiegel. Quirrels Zaubersprüche prallen am Spiegel ab und er verliert Punkte. Danach folgt die Endsequenz und du hast Harrys Abenteuer bestanden.

Tony Hawk's Pro Skater 2 Teil 2

Endlich ist Tony wieder auf dem N64 unterwegs! Wir zeigen dir, wie du mit den besten Skatern der Welt mithältst.

6. Competition Invite #2 - Skate Street Plywood Paradise, Ventura

Die Straßen in Ventura sind, wie der Name schon sagt, ein Paradies für Skater. Diese Strecke ist einfach ideal für einen solchen Wettbewerb. Es gibt auf dieser Strecke eine enorme HP, die auch für Anfänger geeignet ist, und einen alten Pool, der umfunktioniert wurde. Ganz in der äußersten Ecke befindet sich zusätzlich ein Kanal, der aus Stein gemacht ist. An der angrenzenden Seite liegt eine Wellenwand, die darum bettelt, befahren zu werden. Skate darauf zur Kante, springe nach oben und grinde auf der Stange entlang, um den geheimen Ort (einen Außenbereich) freizuschalten.

Du kannst dich auch auf dem Straßenkurs amüsieren, auf dem es unzählige Erhebungen, Kanten und Geländer gibt. Begebe dich in den unteren Kanal, mache einige Air-Tricks und genieße die Umgebung.

Der Weg zum Gold

Deine Möglichkeiten auf dieser Strecke sind eigentlich fast grenzenlos, obwohl es einige Dinge gibt, die du machen kannst, um die maximale Punktzahl zu erreichen. Der Startpunkt ist eine hohe Rampe, von der aus du die gesamte Strecke überschauen kannst. Beginne mit einem Manual und rolle die Rampe hinunter, dabei führst du weitere Tricks in Verbindung mit einem Manual durch. Skate zu der riesigen Wellenwand und drehe dich ein wenig nach rechts. Mache weiter Manuals, bis du oben auf der Rampe angekommen bist, dann grindest du entweder oder du machst einen Lip Trick, um die Serie zu beenden.

Du kannst vom Startpunkt aus auch nach links skaten und Manuals durchführen, bis du zu der HP gelangst. Halte den Manual, bis du oben bist, und grinde dann auf der Lip entlang, bevor du nach unten in einen weiteren Manual springst und diesen zur anderen Seite nach oben bringst. Bleibe ein Weilchen in der HP und zeige was du kannst, unter anderem solltest du an dem Geländer an der offenen Stelle der HP entlanggrinden, Dadurch schaltest du den geheimen Ort frei.

Von der HP wechselst du über die linke Wand zum Pool hinüber. Versuche, von einer Seite zur anderen Seite zu grinden, dann mache einen Ollie nach unten und lande in einem Manual, den du zu einem Spinning Grab nach oben bringst. Wenn du im Pool alles ausprobiert hast, springst du hinaus und suchst nach dem Kanal in der äußersten rechten Ecke, um dort ein wenig Vert zu trainieren. Nach dem Kanal wendest du dich der Wellenwand zu und grindest darauf nach links. Am Ende der Wand springst du über die Stange und öffnest einen Bereich, der sich genau neben der Wellenwand befindet. Dort bekommst du viel Geld, doch deine Möglichkeiten sind nicht so erschöpfend, wie auf der Hauptstrecke.

Wenn du möchtest, kannst du auch einige Zeit damit verbringen, dich in der Mitte der Strecke aufzuhalten. Dort befinden sich Erhebungen, bei denen du Manuals gekonnt mit Grinds verbinden und auch noch andere Elemente mit einfließen lassen kannst.

50 Dollar

1. Grinde auf dem Geländer auf der HP entlang, das öffnet nicht nur den geheimen Ort, es bringt dich auch zu einem Geldschein.
2. An der QP in der Nähe der Half Pipe findest du den zweiten Fünfziger.

100 Dollar

1. Grinde auf dem langen Geländer rechts von der Wellenwand entlang und du nimmst den Hunderter automatisch mit.
2. Von der HP aus springst du über die Seite (weg vom Pool) und landest in den Zuschauerrängen. In der Nähe des Geländers findest du den gesuchten Geldschein, du musst nur einen Leap of Faith machen, um ihn zu bekommen.
3. Skate in den geheimen Bereich neben der Wellenwand und springe über den Van, um den Geldschein zu erhalten.

250 Dollar

1. Im Kanalbereich erwartet dich ein sehr hoch gelegener Geldschein. Erhöhe deine Geschwindigkeit und starte in die Lüfte, um den Schein zu erreichen.
2. Im geheimen Ort befinden sich an der rechten Wand zwei QPs. Wechsele von einer zur anderen und springe dabei so hoch, dass du dir den Geldschein nehmen kannst.

Gaps

Air Gaps

Over The Wall:

Benutze die Außenseite des seichten Kanals, um hoch hinauszuspringen und über die Steinwand zu driften, bevor du auf der anderen Seite landest.

Railing Hop:

Grinde auf der Wellenwand links und springe am Ende der Wand über das Geländer.

Over the Bridge:

Benutze die QP unterhalb der Zuschauerränge, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen, und springe nach oben. Mache einen Boneless, um über die Brücke zu gelangen, welche die Zuschauerränge mit der HP verbindet.

HP to Bowl:

Erhöhe deine Geschwindigkeit in der HP und springe dann nach links zu der Bowl.

Bowl to HP:

Das Gegenteil von HP to Bowl.

Gimme Gap Redux:

Wechsele in die seichte Kanal-HP.

Sodee Pop Gap:

Begebe dich bei den Zuschauerrängen in die Ecke in der Nähe der Tische. Skate in Richtung HP und benutze die Rampe, um einen Ollie zur Wand auf der rechten Seite zu machen. Dann führst du einen Wallride über das Geländer neben der HP durch.

No Kidding Around:

Springe von der HP aus zu den Zuschauerrängen. Schaffst du es, über die Brücke zu springen, erhältst du den Bonus.

High Jumper:

Springe über die kleine QP an der offenen Seite der HP, um die Stange zu erreichen.

Grind Gaps:

Rail Secret Area Key:

Grinde auf der Wellenwand, springe an der Kante ab und lande in einem Grind auf dem hängenden Geländer.

Rail to Rail:

Neben dem Pool befindet sich eine Allee mit einem Geländer in der Mitte. Grinde über das Geländer, springe ab und grinde auf jeder Seite der Allee entlang.

HP to Railbox:

In der HP drehst du dich mit den Gesicht zum offenen Ende, erhöhst deine Geschwindigkeit und springst ab. Dann machst du einen Boneless zu der Kiste und landest in einem Grind.

Big Air Railing Grind:

In der Nische neben dem Getränkeautomat benutzt du die Rampe, um nach oben zu dem Geländer zu gelangen. Lande in einem Grind und hole dir die Punkte.

Circle the Pool:

Grinde einmal komplett um den Pool.

Lip Gaps

Bowl Lip:

Mache einen Lip Trick an der Bowl-Kante.

HP Lip:

Mache einen Lip Trick an der Kante der HP.

Ride the Waves:

Mache einen Lip Trick an der Wellenwand.

Gully Lip:

Führe einen Lip Trick auf der gegenüberliegenden Seite der Vert-Wand durch.

7. Philadelphia; Pennsylvania

Die Philadelphia-Strecke ist besonders für die drei zuerst beschriebenen Skater geeignet. Diese Strecke ist eine Kombination aus einigen berühmten Skating-Orten in Philadelphia. Der Bereich um den Brunnen lädt besonders durch seine Stufen und Vorsprünge zum Grinden ein. Der Phillyside Park (den du erst freischalten musst, indem du einige Telefonzellen zerstörst) bietet jedem etwas. Lange Geländer führen zu einer heftigen HP und auf der anderen Seite des Parks sind Bowls in den Boden eingelassen. Achte aber auf die Busse, denn diese bremsen

einfach für niemanden und stellen eine potentielle Gefahr für dich dar.

Das Erreichen des High Scores

Beginne bei dem langen Vorsprung links vom Startplatz. Mache einen Boneless und lande in einem Grind. Dann gleitest du über die Kante und springst in einen Manual hinunter, bevor du den Pflanzekübel entlanggrindest und einen Ollie machst, um in einem weiteren Manual zu landen. Das bringt dich zu dem Brunnen, an dem du etliche Sachen ausprobieren kannst.

Dein erklärtes Ziel ist es, den Phillyside Park zu öffnen, und das runde Gebäude unten bei den ersten Stufen ist der Schlüssel dazu. Skate den schmalen Gehweg entlang und grinde dann auf dem linken Geländer. Dadurch grindest du auf dem Telefonkabel nach oben, wenn du dich weit genug oben befindest, fallen die Telefonmasten um und reißen den Zaun, der den Park umgibt ein.

Nachdem der Park geöffnet ist, skatest du zu der Öffnung, die am weitesten rechts liegt. Springe auf das Geländer und grinde darauf zu dem offenen Ende des Skateparks. Springe in einen Manual und bringe die Serie mit einem Lip Trick zu Ende. Danach begibst du dich in die HP und machst so viele 720°er wie möglich. Hast du davon die Nase voll, wechselst du zum anderen Teil des Phillyside Parks über. Hier befinden sich Bowls, in denen du geniale Manuals mit abschließenden Lip Tricks machen kannst. Versuche, auch ein paar Kickflips mit in deine Tricks einzubauen, denn die bringen gute Punkte.

Im Park dürfte es eine Leichtigkeit sein, bis zu 250.000 Punkte zu erreichen, wenn du dir Mühe gibst und deine Fantasie spielen lässt.

Das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

- S: Skate vom Startpunkt geradeaus und du entdeckst einen Pflanzekübel mit Bäumen. Springe zu der Wand nach oben und skate über das Gras zur linken Kante, auf der du bis zum Ende grindest. Mache einen Boneless kurz bevor die Wand aufhört, um das S zu erhalten.
- K: Nach der Landung drehst du dich nach links und machst einen Boneless, um zur Markise hinaufzugelangen. Grinde oder skate darauf bis zum K.
- A: Genau vor dir befindet sich der Buchstabe A bei einem Pflanzekübel.
- T: Mache einen Ollie die kurze Treppe hinauf und grinde anschließend an dem linken Geländer des Gehwegs entlang, der zum Gebäude führt. Nach der Hälfte des Weges springst du nach links, um dir das T zu holen.
- E: Kehre über die nächste Treppe zurück nach oben und springe zu dem Pflanzekübel auf der rechten Seite. Versuche, deine Geschwindigkeit beizubehalten, während du durch das Gras fährst und bleibe an der kurzen Seite des Pflanzekübels. An dessen Ende machst du einen Boneless, um das E zu erreichen.

Lasse das Wasser im Brunnen ablaufen

Diese Aufgabe kann etwas schwieriger werden, aber mit etwas Übung müsste sie dir dennoch gelingen. Grinde von Startpunkt aus vorwärts bis du zu einigen Rampen kommst. Führe Ollies durch und springe von einer Rampe zur anderen und grinde anschließend an dem Geländer in

der Mitte hinunter. Ohne deine Geschwindigkeit zu drosseln, landest du auf dem Pflanzenkübel und machst erst im letzten Moment einen Boneless zu dem Balkon hinauf. Lande auf dem Geländer in einem Grind und skate durch die Ventilräder, um das Wasser abzulassen.

Das Sammeln von 5 Klingeln

1. Skate über die Kiste vor dem Startpunkt und begeben dich zum Gehweg vor dir. Dabei bleibst du auf der linken Seite, um zu der ersten Klingel zu springen.
2. Nach der ersten Klingel drehst du dich sofort nach rechts und springst auf den gegenüberliegenden Pflanzenkübel. Schnappe dir die Klingel neben dem Seil.
3. Mache einen Ollie zum Boden und bewege dich in Richtung der halbrunden Statue in der Nähe der blauen Markise. Mache einen Boneless, um die nächste Klingel zu erreichen.
4. Führe einen Ollie zu dem Pflanzenkübel durch, der sich links vom Brunnen befindet (mit dem Rücken zur Markise). Die Klingel hängt kurz vor der Kante. Du musst einen Boneless machen, um sie zu erreichen.
5. Skate dann nach rechts um die Ecke, bis du zu einer Treppe kommst. Grinde das Geländer nach oben, skate vorwärts und springe über die Rampe zur fünften Klingel.

Lande in einem Bluntside auf der Markise

Erhöhe deine Geschwindigkeit, während du die beiden Treppen hinunter- und auf die runde Statue zuskatest. Mache einen Boneless zu der Markise und lande in einem Bluntside, um deine Aufgabe zu erfüllen.

Mache Lip Tricks an 4 Skatepark-Lips

1. Mache einen Lip Trick in der HP im Park, um den Phillyside HP Lip zu bekommen.
2. Wechsele in den anderen Teil des Parks über. Schau auf der rechten Seite nach unten, dort befinden sich drei Bowls. Mache einen Lip Trick an der mittleren Bowl, um den Phillyside New Bowl Lip durchzuführen.
3. Skate zu der großen Bowl mit dem "Get Some"-Graffiti. Mache einen Lip Trick an der Bowl, um die Punkte für einen Big Bowl Lip zu erhalten.
3. Gegenüber der großen Bowl befindet sich eine mittlere. Mache auch dort einen Lip Trick.

Der Fundort des versteckten Videobandes

Skate vom Startpunkt aus ein wenig nach links, bis du einen länglichen Pflanzenkübel siehst, der sich neben dem Brunnen befindet. Grinde auf der linken Kante entlang bis zu einem Seil. Mache einen Ollie von der Kante und lande in einem Grind auf dem Seil. Wenn deine Geschwindigkeit hoch genug war, grindest du nun an dem Seil nach oben und findest das Videoband.

50 Dollar

1. Das Öffnen des Phillyside Parks beschert dir den ersten Geldschein, denn ein Fünfziger hängt auf dem Seil, das zum Telefonmasten führt.
- 2-3. Nachdem du das Wasser aus dem Brunnen abgelassen hast, findest du zwei Geldscheine im leeren Pool.
4. Der Pflanzenkübel, der sich links vom Brunnen befindet, führt dich zum letzten Fünfziger.

100 Dollar

1. Oben auf dem Balkon machst du einen Boneless nach rechts, um dir den ersten Hunderter zu schnappen.
2. Der andere Hunderter schwebt über dem Brunnen. Benutze die QP in der Ecke, um deine Geschwindigkeit zu steigern und zum Geldschein zu springen.

250 Dollar

1. Weit oben über der HP im Philllyside Park befindet sich der erste Geldschein.
2. Wechsele von der HP zum anderen Teil des Parks und hole dir den Geldschein, den du unterwegs findest.
3. Springe aus der mittleren Bowl hoch in die Luft, dort kannst du einen Geldschein einsammeln.
4. Auf deinem Weg zum Balkon erhältst du den vierten Geldschein, der über dem mittleren Stück des Geländers hängt.
5. Nachdem du an dem versteckten Band vorbeigegrindet bist, findest du einen Geldschein an dem Seil.
6. Der letzte Geldschein hängt über dem Telefonkabel oben auf dem Balkon. Grinde auf dem Balkon nach links, springe über den Gap und lande in einem Grind auf der Höhe, in der sich der Geldschein befindet.

Gaps

Air Gaps

Easy Post Ollie:

Springe über einen Mast beim Brunnen, nachdem du an einem Pflanzkübel entlanggegrindet bist.

Post Ollie:

Mache einen Ollie über einen Mast, ohne vorher einen Grind zu machen.

Statue Hop:

Mache einen Boneless von einer der halbrunden Statuen neben der Markise zu einer anderen.

Stair Step:

Begebe dich die Stufen vor dem Balkon nach unten und mache dabei Ollies.

Up the Small Step Set:

Springe eine der beiden Treppen beim Brunnen nach oben.

Bench Gap:

Grinde auf dem langen Gehweg beim Startpunkt an einer Bank entlang, mache einen Ollie und lande in einem Grind auf der nächsten Bank.

Worlds Most Obvious Gap:

Springe von einer Rampe, die vom Balkon nach unten führt, zur nächsten.

Phillyside HP Transfer:

Springe aus der HP und lande sicher auf der anderen Seite von Phillyside.

THPS Fountain Gap:

Nachdem der Brunnen geleert ist, begibst du dich zurück zum Startpunkt, nimmst so richtig Anlauf und skatest auf den Brunnen zu. Mache von der obersten Stufe einen Boneless und lande genau in der Mitte des Brunnens.

Grind Gaps

Track Smack:

Grinde, dann springe und lande erneut in einem Grind, wenn du dich von einem der langen, gebogenen Geländer zum anderen begibst.

Hobo Grind:

Grinde über den größten Teil des Geländers, das zur Phillyside-HP führt.

Just Visiting:

Skate beim Startpunkt den linken Weg hinunter, grinde über den Pflanzenkübel, der beim Brunnen steht, und springe an der Kante ab, um in einem weiteren Grind auf dem nächsten Pflanzenkübel zu landen.

Short Stair:

Grinde über die gesamte Kante der obersten Stufe, die zum Brunnen führt.

Telephone Co. Gap:

Auf dem Balkon grindest du auf dem Geländer nach links und springst in einem günstigen Winkel auf das Telefonkabel. Du landest in einem Grind und hältst diesen, bis du den Bonus bekommst.

Medium Stairs:

Grinde die gesamte zweite Treppe nach unten zum Brunnen.

Awning Grind:

Springe von einer der Statuen zur blauen Markise und lande in einem Grind.

Fly By Wire:

Auf dem Balkon machst du einen Wallride zum Dach und grindest anschließend das Seil hinunter, welches du schon benutzt hast, um an das Videoband zu kommen.

Grind the Faith:

Leere den Brunnen und grinde auf einem der Geländerstangen zur Mitte, springe über das goldene Teil und lande in einem weiteren Grind auf der gegenüberliegenden Seite.

Manual Gaps

Box Wheelie:

Mache einen Manual über die Kiste beim Startpunkt.

Flatlands Techin':

Mache einen Manual oben bei der kleinen Treppe hinter der Kiste.

Manual Stimulation:

Mache über mindestens drei der vier kleinen Hügel in Phillyside einen Manual.

Lip Gaps

Phillyside New Bowl Lip:

Siehe oben.

Phillyside HP Lip:

Siehe oben.

Phillyside Big Bowl Lip:

Siehe oben.

Phillyside Mid Bowl Lip:

Siehe oben.

8. The Bullring, die Stierkampfarena, Mexiko

Ein einzigartiger Schauplatz, der so einiges zu bieten hat. In der Mitte der Arena befindet sich eine riesige Half Pipe und du fühlst dich, als müsstest du alleine gegen den Rest der Welt antreten. In diesem letzten Teil des Spieles kannst du noch einmal dein ganzes Können unter Beweis stellen, denn die Strecke ist geradezu ideal, jeder wird seine Lieblingsstelle finden.

Der Weg zum Gold

Der Startpunkt befindet sich oben auf der riesigen HP. Mache einen Manual und halte ihn, bis du an der gegenüberliegenden Lip bist. Dort grindest du eine Weile, bis du dich zurück in die HP fallen lässt, natürlich mit einem Manual, den du bis zur anderen Seite hältst und die Serie dann mit einem Lip Trick beendest. Entweder du bleibst noch in der HP, oder du begibst dich nach außen und grindest dort über alles, was sich dazu eignet, immer in Verbindung mit einem Manual. Dein Ziel sollte es sein, zu der Außenseite der Arena zu gelangen und dort auf der Lip entlangzugrinden, welche die Arena umgibt. Beende diese Serie mit einem Spinning Grab, um die höchstmögliche Punktzahl zu erhalten.

Du kannst auch über die kleine Wand springen, die um das Stadium führt, und dahinter auf den Stier zugrinden, dann in einen Manual springen und anschließend wieder in einem Grind landen. Dabei musst du dich allerdings auf den Stier zubewegen und wenn er sich nähert, machst du einen Ollie über ihn hinweg, um einen Bull Plant durchzuführen. Lande in einem Manual. Außen am Ring läuft eine Kante entlang, die das Herz eines jeden Grinders höher schlagen lässt. Aber achte immer darauf, an welcher Stelle sich der Stier gerade befindet, denn sonst erwischt er dich auf dem falschen Fuß.

Zur Abwechslung benutze ruhig auch die QP-Lip, um in die Zuschauerränge zu springen. Dort findest du eine Rampe, auf der du deine Geschwindigkeit erhöhen kannst, um dann zur Mitte der Arena zu springen und in einem Grind auf einem der hohen Seile zu landen, die durch die Arena gezogen wurden. Verbringe auch etwas deiner Zeit bei den Kisten, an denen du Grind/Manual-Kombinationen perfekt durchführen kannst. Aber zu guter Letzt gibt es ja noch die Full Pipe. Stelle dich oben auf die HP und skate, bis sich deine Geschwindigkeit stark erhöht hat. Dann begibst du dich zu der Rundung und versuchst, einen kompletten Looping zu machen, am besten in einem Manual.

250 Dollar

- 1-4. Die ersten vier Geldscheine sammelst du ein, indem du dich auf die Seile begibst, die durch das Stadion gespannt sind. Es gibt vier Tore in der Arena, bei jedem Tor befindet sich ein Geldschein. Begebe dich zu den Zuschauerrängen und springe in die kleinen Nischen, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen, dann springst du zu den Seilen über dir und grindest auf ihnen entlang, um dir das Geld zu holen.
- 5-8. Untersuche die Hinterlassenschaften der Stiere, denn darin findest du insgesamt vier Geldscheine. Am vielversprechendsten sind die Haufen, die noch schön warm sind und vor sich hindampfen.
9. Skate zu der großen bananenförmigen Wand und bewege dich zwischen diese Wand und

der QP-Schräge, um eine Art HP zu haben. Dein Ziel ist es, nach oben zu springen und auf dem Geländer zu grinden, um dir das Geld vom Fahnenmast zu nehmen.

10. Auf der anderen Seite hinter den kleinen Hügeln befindet sich ein weiteres Geländer.

Erhöhe in der QP deine Geschwindigkeit und springe nach oben zum Fahnenmast, den du nach rechts entlanggrindest. Nun musst du nur noch einen Ollie machen, um an den letzten Geldschein zu gelangen.

Gaps

Air Gaps

Wussy Rollin Gap:

In der HP springst du über die kleine Roll-In.

Plat Gap:

Springe über die untere Plattform links von der Roll-In.

Gate Gap:

Benutze die QP, um über jedes der Tore zu springen und in der QP auf der anderen Seite zu landen.

Big Enchilada Mama:

Springe von einem roten zu einem weißen Hügel und wiederhole diesen Vorgang.

Grind Gaps

Lil Wee Wussy Gap:

Grinde auf der Lip der HP entlang und springe davon ab, um in einem Grind zu landen.

Friggin A Hombre:

Jedesmal wenn du ein Licht über der HP berührst, erhältst du diesen Bonus.

Launch to Banana / Launch to Rail:

Erhöhe deine Geschwindigkeit in der HP, springe dann von der Rampe ab und lande in einem Grind entweder auf der bananenförmigen Wand oder auf dem Geländer.

Finesse Test:

Begebe dich in die Zuschauerränge und grinde auf dem Geländer zu einer der Rampen. Mache einen Boneless über das Tor und lande auf der gegenüberliegenden Seite in einem Grind. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört, du wirst einige Versuche starten müssen.

Andere Gaps

Way to Go Gringo:

Steigere in der HP deine Geschwindigkeit und skate dann zu der Full Pipe. Führe einen kompletten Looping durch, um die Punkte zu erhalten. Wenn du diesen Trick in einem Manual durchführst, erhältst du zusätzliche Punkte für deinen Stil.

Park-Editor

Nachfolgend wird dir genau erklärt, wie du mit Hilfe des neuen Park-Editors das Beste aus deinem Park, den du erschaffen hast, herausholst.

Test Play

Hier kannst du testen, was du zusammengestellt hast. Merke dir genau, was funktioniert und was nicht, damit du es nachher verbessern kannst.

New Park

Damit kannst du beginnen, wenn du einen Park ganz alleine aufbauen möchtest. Zuerst bekommst du einige Parkgrößen zur Auswahl. (16x16, 24x24, 30x30, 60x60) Falls du ein absoluter Neuling auf diesem Gebiet bist, solltest du mit der Größe 30x30 beginnen, die sich dazu am besten eignet.

Set Theme

Du hast die Möglichkeit, dich zwischen vier verschiedenen Grundthemen zu entscheiden. Diese Überschriften stehen stellvertretend für das Aussehen und den Charakter deines Parks. Zur Auswahl stehen Power Plant, Industrial, Outdoor und School.

Pre-Made Parks

Es gibt fünfzig schon vorbereitete Parks, die dir einen Überblick darüber verschaffen, was möglich ist und was nicht. Benutze diese Parks, um deine Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

Park-Komponenten

Wähle zuerst einen neuen Park, dann die Größe und anschließend das Thema. Du merkst schon jetzt, wie sich dein Bildschirm verändert, denn besonders im Hintergrund gibt es viele Details zu bestaunen. Unten am Bildschirm sind die einzelnen Tasten aufgeführt, die du betätigen kannst, um das Bild zu drehen, etwas hinzuzufügen oder etwas wieder zu entfernen. Du kannst die Gegenstände nur bewegen, solange du sie noch nicht an einem bestimmten Ort platziert hast, danach sind sie fest verankert. Weiterhin kannst du in den einzelnen Ecken des Bildschirms erfahren, welche Möglichkeiten zur Kontrolle du hast.

Probiere dieses Gestalten deines Parks in aller Ruhe aus und sei nicht zu enttäuscht, wenn es zu Beginn noch nicht so richtig klappen will. Es gibt 18 verschiedene Kategorien, unter denen du die Objekte, die du im Park haben möchtest, auswählen kannst.

Editor-Tipps

- Sei dir schon im Vorfeld darüber im Klaren, welche Art von Park du erschaffen möchtest. Benutze die vorgefertigten Modelle, um deine Ideen zu verfeinern und einen Überblick zu erhalten, was möglich ist und was nicht. Einer der schon vorhandenen Parks wird wahrscheinlich dem ähneln, was du dir für deinen Park vorgestellt hast. Sei nicht zu stolz, um Sachen aus den vorgefertigten Parks zu übernehmen.
- Versuche, für alle Skater etwas in deinen Park einzubauen. Dadurch hast du bessere Punktechancen und kannst auch einmal andere Skater testen.
- Platziere zuerst die Höhenunterschiede auf dem Gelände, denn darauf werden die anderen Gegenstände aufgebaut.

- Achte darauf, dass du dich nicht übernimmst, und benutze zunächst überschaubar große Gegenstände, die einfach funktionieren müssen.
- Verstelle deinen Skatern nicht den Weg mit zu vielen Gegenständen. Es wäre doch schade, wenn du eine tolle QP aufgestellt hättest und könntest sie nicht richtig benutzen, weil davor zu viele Stangen aufgebaut sind.
- Platziere deine Pools in den Ecken und Sorge dafür, dass sie sich nicht zu nahe an deinen HPs und QPs befinden.
- Falls du eine HP bauen möchtest, stelle sie nicht genau in die Mitte des Parks, denn dort würde sie zu viel Platz wegnehmen.
- Mache es dir selbst nicht zu schwer, manchmal sind es gerade die unspektakulären Dinge, die einen zu Höchstleistungen bringen.
- Verliere nicht den Mut, wenn es nicht gleich der Mega-Park wird, und denke daran: Übung macht den Meister.

MARIO PARTY 3

Items/Gegenstände

In diesem Spiel findest du eine Vielzahl von Gegenständen, die dir entweder helfen und/oder deine Gegner schwächen. Die meisten dieser Gegenstände kannst du im Item-Laden von Toad oder Baby Bowser kaufen, erhältst sie als Preise in den verschiedenen Spielen oder bekommst sie bei einem Besuch auf einem Item-Feld.

Pilz

Preis: 5 Münzen

Verkäufer: Toad

Informationen: Nachdem du diesen Gegenstand benutzt hast, darfst du den Würfelblock zweimal betätigen. Die Zahlen werden dann zusammengezählt und du darfst die entsprechende Anzahl Felder verrücken. Bei zwei gleichen Zahlen bekommst du zusätzlich 20 Münzen.

Skelett-Schlüssel

Preis: 5 Münzen

Verkäufer: Toad oder Baby Bowser

Informationen: Mit diesem Schlüssel öffnest du verschlossene Türen, die dir den Weg versperren. Der Schlüssel verschwindet, sobald du ihn benutzt hast.

Giftpilz

Preis: 5 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Wendest du diesen Gegenstand an, kann einer deiner Gegner beim nächsten Zug auf dem Würfelblock nur eine 1-3 erreichen.

Umkehr-Pilz

Preis: 5 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Nach dem Benutzen muss dein Gegner in die entgegengesetzte Richtung ziehen.

Tele-Kauf

Preis: 5 Münzen

Verkäufer: Toad

Informationen: Nach dem Benutzen rufst du Toad oder Baby Bowser herbei und kannst Gegenstände kaufen.

Warp-Block

Preis: 5 Münzen

Verkäufer: Toad

Informationen: Nach dem Benutzen kannst du mit einem deiner Mitspieler den Platz tauschen.

Raubtruhe

Preis: 10 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Mit Hilfe der Raubtruhe kannst du die Gegenstände eines deiner Mitspieler stehlen. Du kannst den Mitspieler zwar auswählen, aber nicht die Gegenstände, die du erhältst.

Bowser-Handy

Preis: 10 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Du kannst Bowser herbeirufen und ihn auf einen deiner Mitspieler hetzen. Dieser muss dann das Bowser-Roulette über sich ergehen lassen.

Duell-Handschuh

Preis: 10 Münzen

Verkäufer: Toad

Informationen: Wähle einen deiner Mitspieler und setze eine bestimmte Anzahl Münzen, um anschließend ein Duellspiel zu bestreiten.

Lampe Fortun

Preis: 10 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Mushroom Jeanie erscheint und ändert den Aufenthaltsort des Millennium-Sterns, der auf ein beliebiges anderes Feld wechselt.

Goldpilz

Preis: 10 Münzen

Verkäufer: Toad

Informationen: Nach dem Benutzen erscheinen drei Würfelblöcke. Die geworfenen Zahlen werden zusammengezählt und du darfst die entsprechende Augenzahl nach vorne rücken.

Bowser-Anzug

Preis: 10 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Der Gegenstand stattet einen Mitspieler mit dem Bowser-Anzug aus. Nachdem dieser den Würfelblock benutzt hat, gibt dir der nächste Mitspieler, dem er begegnet, 20 Münzen.

Geister-Wehr

Preis: 15 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Die Geister-Wehr schafft es, Buu Huu auf Distanz zu halten, falls er auf dich gehetzt wurde, um Münzen oder Sterne zu stehlen.

Geisterglocke

Preis: 15 Münzen

Verkäufer: Baby Bowser

Informationen: Damit kannst du Buu Huu herbeirufen, um ihn auf andere Mitspieler zu hetzen.

Zauberlampe

Preis: 20 Münzen

Verkäufer: Toad

Informationen: Damit kannst du einen Geist herbeirufen, der dich zum Millennium-Stern bringt. Dort kannst du dann einen Stern kaufen, allerdings benötigst du mindestens 20 Münzen dazu.

Item-Tasche

Preis: 30 Münzen

Verkäufer: Toad oder Baby Bowser

Informationen: Du erhältst verschiedene Gegenstände nach dem Zufallsprinzip, wenn du die Tasche berührst.

Seltene Items

Die nachfolgenden Gegenstände sind sehr selten und du findest sie in keinem der Item-Läden. Du erhältst sie entweder auf einem der Item-Felder oder aus der Item-Tasche.

Koopa-Karte

Preis: Kann nicht gekauft werden.

Informationen: Wenn du an der Koopa-Bank vorbeikommst, kannst du einmalig alle deponierten Münzen abheben. Dieser Gegenstand ist wirklich äußerst selten und kann nur auf einem der Item-Felder in Besitz genommen werden.

Tausch-Box

Preis: Kann nicht gekauft werden.

Informationen: Damit kannst du alle deine Items gegen die eines deiner Mitspieler tauschen.

Glücksgesuch

Preis: Kann nicht gekauft werden.

Informationen: Damit kannst du Glücks-Guy herbeirufen und ihn zu einem deiner Mitspieler schicken. Dieser verliert dadurch in einem der Minispiele möglicherweise alle seine Münzen.

Zeitsprung-Uhr

Preis: Kann nicht gekauft werden.

Informationen: Damit drehst du entweder die Zeit zurück oder du läutest damit die letzten fünf Runden ein.

Die einzelnen Felder der Spielbretter

In diesem Spiel gibt es zwei verschiedene Spielbrettarten. Zum einen die normalen 4-Spieler-Bretter (Gefechtsspiel) und zum anderen die 1-vs.-1-Spielbretter (Duellspiel). Auf jedem dieser Spielbretter gibt es verschiedene Spielfelder, die nachfolgend erklärt werden.

Gefechtsspielbretter

Blaues Feld

Beschreibung: normales, blaues Feld

Informationen: Landest du auf diesem Feld, erhältst du 3 Münzen.

Rotes Feld

Beschreibung: normales, rotes Feld

Informationen: Landest du auf diesem Feld, verlierst du 3 Münzen.

Bowser-Feld

Beschreibung: ein rotes Feld mit dem Kopf von Bowser darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, musst du Bowsers Roulette spielen.

"!"-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einem Ausrufezeichen darauf

Informationen: Ein Glücksspiel beginnt.

Kampf-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit Gumbas Kopf darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, verliert jeder der Spieler einige Münzen, um die im Anschluss ein Minispiel gespielt wird.

"?"-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einem Fragezeichen darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, startet ein Ereignis, abhängig von dem Brett, auf dem du gerade spielst.

Item-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit Toads Gesicht darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, spielst du ein Minispiel um ein Item.

Bank-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einer blauen Tasche darauf

Informationen: Jedes Mal, wenn du an diesem Feld vorbeikommst, zahlst du automatisch 5 Münzen auf ein Bankkonto ein. Landest du direkt auf diesem Feld, erhältst du alle eingezahlten Münzen.

Glücks-Guy-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einem Bild des Glücks-Guy darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, verlierst du alle Münzen und musst an einem Glücks-Guy-Minispiel teilnehmen, um deine Münzen zurückzugewinnen.

Duellspielbretter

Normales Basisfeld

Beschreibung: blau kariertes Feld

Informationen: Landest du auf diesem Feld, erscheint dein Gesicht darauf. Landet daraufhin ein Gegenspieler auf diesem Feld, muss er dir einige seiner Münzen geben.

Minispiel-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einem Pilzkopf darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, beginnt ein Minispiel.

Power-Up-Feld

Beschreibung: Feld mit einer orangefarbenen Figur darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, werden deine Helfer automatisch stärker.

Umkehr-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einem Pfeil in U-Form

Informationen: Landest du auf diesem Feld, darfst du noch einmal den Würfelblock betätigen. Allerdings ziehst du die geworfene Augenzahl rückwärts.

Glücks-Guy-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit dem Glücks-Guy darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, verlierst du alle Münzen und musst an einem Glücks-Guy-Minispiel teilnehmen.

"?"-Feld

Beschreibung: grünes Feld mit einem Fragezeichen darauf

Informationen: Landest du auf diesem Feld, findet ein Ereignis statt, welches abhängig ist von dem Brett, auf dem du dich befindest.

Die Spielbretter

1. Die Gefechtsspielbretter Eisige Ebenen

Blaue Felder: 52

Rote Felder: 12

Bowser-Felder: 6
"!"-Felder: 3
Kampf-Felder: 6
"?"-Felder: 9
Item-Felder: 11
Bank-Felder: 2
Glücks-Guy-Felder: 2
Item-Läden: 2

Aktionseignis: Landet einer der Mitspieler auf einem Feld an der oberen linken oder rechten Seite des Brettes und landet zugleich einer auf einem "?"-Feld, aktiviert das ein Aktionseignis. Ein riesiger Schneeball rollt daraufhin den nördlichen Weg entlang. Jeder Mitspieler, der den Weg des Schneeballs kreuzt, muss entweder über den eisigen Ball springen oder wird unsanft auf die rechte Seite befördert. Dieses Aktionseignis findet nur dann statt, wenn der Schneemann aufwacht, nachdem du auf einem "?"-Feld gelandet bist. Leider ist das pure Glückssache.

Blubbernde See

Blaue Felder: 44
Rote Felder: 4
Bowser-Felder: 5
"!"-Felder: 3
Kampf-Felder: 5
"?"-Felder: 16
Item-Felder: 12
Bank-Felder: 2
Glücks-Guy-Felder: 2
Item-Läden: 2

Aktionseignis: Im oberen linken Abschnitt der Karte sind einige "?"-Felder aufgereiht. Dort findest du auch eine große Kreatur. Landest du auf einem dieser Felder, beginnt das Wesen, dich einzusaugen. Dagegen hilft nur wiederholtes Drücken der A-Taste. Leider wirst du danach in die Richtung geschleudert, in die der Pfeil weiter oben zeigt.

Hindernisse: Auf der linken Seite des Brettes befindet sich eine Abzweigung. Versuchst du, daran vorbeizugelangen, erscheint ein Hai, der dich erst dann passieren lässt, wenn du einen bestimmten Schalter betätigst. Ein falscher Schalter führt dich unweigerlich den falschen Weg entlang.

Wilde Wüste

Blaue Felder: 56
Rote Felder: 6
Bowser-Felder: 5
"!"-Felder: 3

Kampf-Felder: 6
"?"-Felder: 9
Item-Felder: 11
Bank-Felder: 2
Glücks-Guy-Felder: 2
Item-Läden: 2

Aktionseignis: Fast in der Mitte des Brettes gelangst du zu einer Stelle, an der du dich entscheiden musst, auf dem Weg zu bleiben oder eine Abkürzung durch die Wüste zu machen. Auf dem Weg durch die Wüste musst du mit Hilfe der A-Taste über einen Kaktus springen, denn sonst wirst du zur äußersten Seite des Brettes befördert.

Hindernisse: Auf dem Spielbrett befinden sich zwei Stellen, an denen der Weg in einem Kreis um eine Sandgrube herumführt. Landest du dort auf einem der "?"-Felder, wird der Mitspieler, der dieser Grube am nächsten ist, in diese hineingezogen und kommt an dem anderen kreisförmigen Abschnitt wieder zum Vorschein.

Verwunschener Wald

Blaue Felder: 48
Rote Felder: 7
Bowser-Felder: 4
"!"-Felder: 2
Kampf-Felder: 5
"?"-Felder: 9
Item-Felder: 13
Bank-Felder: 1
Glücks-Guy-Felder: 2
Item-Läden: 2

Aktionseignis: An einer der Abzweigungen im oberen linken Bereich gelangst du zu einem Baum, der dir von seinen Früchten erzählt. Du erhältst die Chance, eine der beiden Fruchtarten zu wählen. Dadurch bekommst du entweder die Möglichkeit, noch einmal den Würfelblock zu betätigen, oder einige Münzen.

Hindernisse: An einer Abzweigung siehst du ein großes Loch, neben dem ein Schild steht, welches in eine bestimmte Richtung zeigt. Landest du auf einem "?"-Feld in unmittelbarer Nähe, klettert ein Maulwurf aus dem Loch und ändert die Richtung, in die das Schild zeigt. Der Haken daran ist, dass du nur in die Richtung weiterziehen kannst, in die das Schild zeigt.

Klamme Höhle

Blaue Felder: 50
Rote Felder: 6
Bowser-Felder: 4
"!"-Felder: 2
Kampf-Felder: 5

“-Felder: 14

Item-Felder: 10

Bank-Felder: 2

Glücks-Guy-Felder: 2

Item-Läden: 2

Aktionsergebnis: Es gibt zwei Schienenstränge, die von der linken Seite des Brettes zur rechten Seite führen. Landest du auf einem der Felder an den Schienen und der Zug befindet sich noch im Bahnhof, bekommst du die Möglichkeit, für 5 Münzen den Zug zu benutzen. Dabei musst du die A-Taste zum richtigen Zeitpunkt drücken, andernfalls bleibt dir nichts übrig, als zu Fuß weiterzulaufen.

Hindernisse: Auf beiden Wegen, die in der Mitte nach oben führen, findest du einen riesigen Wummp, der auf einer der Seiten liegt. Mit Hilfe eines Skelett-Schlüssels kannst du ihn passieren. Landest du auf einem der “?”-Felder, veranlasst das den Wummp, die Seiten zu wechseln und nun den gegenüberliegenden Weg zu blockieren.

Waluigis Insel

Blaue Felder: 45

Rote Felder: 19

Bowser-Felder: 4

“-Felder: 2

Kampf-Felder: 5

“-Felder: 10

Item-Felder: 9

Bank-Felder: 2

Glücks-Guy-Felder: 2

Item-Läden: 2

Aktionsergebnis: Am nördlichen Ende des kreisförmigen Weges erhältst du die Möglichkeit, über das Wasser zu einer Abzweigung zu springen. Die drei Pfeile bestimmen dann die Richtung, in die du nun gehen wirst.

Hindernisse: Im südlichen Bereich des Spielbrettes befinden sich ein Rundweg und einige “?”-Felder. Landest du auf einem der “?”-Felder, beginnt ein Countdown. Erreicht dieser den Nullpunkt, wird das Dynamit gezündet und alle Mitspieler in der Umgebung verlieren alle ihre Münzen.

2. Die Duellspielbretter

Gatter Guy

Basisfelder: 15

Minispiel-Felder: 2

Power-Up-Felder: 1

Umkehr-Felder: 4

Glücks-Guy-Felder: 2

“-Felder: 3

Informationen: Ein Weg führt genau in der Mitte des Brettes entlang und führt dich jeweils zu einem Tor, an dem du 5 Münzen bezahlen musst, um zu passieren. In der Mitte befindet sich obendrein ein Glockenkopf, der jedes Mal, wenn du daran vorbeiläufst, einen Countdown beginnt. Bei null beginnt ein Duellspiel, dessen Gewinner 20 Münzen erhält.

Signalwald

Basisfelder: 17
Minispiel-Felder: 3
Power-Up-Felder: 2
Umkehr-Felder: 2
Glücks-Guy-Felder: 2
"?"-Felder: 2

Informationen: Auf diesem Spielbrett gibt es keine Besonderheiten.

Warprohr

Basisfelder: 17
Minispiel-Felder: 3
Power-Up-Felder: 2
Umkehr-Felder: 2
Glücks-Guy-Felder: 2
"?"-Felder: 2

Informationen: An jeder der vier Ecken des Spielbrettes bekommst du die Möglichkeit, weiterzugehen oder in eines der Rohre zu springen, um an einer anderen Stelle wieder zum Vorschein zu kommen.

Puste-Party

Basisfelder: 12
Minispiel-Felder: 2
Power-Up-Felder: 2
Umkehr-Felder: 0
Glücks-Guy-Felder: 6
"?"-Felder: 3

Informationen: In der Mitte des Spielbrettes befindet sich ein riesiger Ventilator im Boden. Läufst du darüber, verändert er die Positionen deiner Mitspieler. Manchmal kann das durchaus einen Vorteil für dich mit sich bringen.

Fließband-Fiasko

Basisfelder: 18
Minispiel-Felder: 2
Power-Up-Felder: 3

Umkehr-Felder: 1
Glücks-Guy-Felder: 2
"?"-Felder: 3

Informationen: Im südlichen Teil des Brettes befindet sich ein Fließband, das sich in eine bestimmte Richtung bewegt. Nach jedem Zug verändert es seine Richtung und bewegt sich entweder von links nach rechts oder umgekehrt.

Die Partnerauswahl

Koopa

Erscheint mit: Mario
Angriffswert: 1
Energiewert: 2
Gehalt: 1 Münze pro Zug

Gumba

Erscheint mit: Luigi
Angriffswert: 2
Energiewert: 1
Gehalt: 2 Münzen pro Zug

Toad

Erscheint mit: Peach
Angriffswert: 1
Energiewert: 1
Gehalt: 1 Münze pro Zug

Vorteil: Landest du auf einem gegnerisch markierten Feld, musst du keine Münzen abgeben.

Bob-omb

Erscheint mit: Wario
Angriffswert: 1
Energiewert: 1
Gehalt: 2 Münzen pro Zug

Nachteil: Nach dem Angriff zerstört Bob-omb sich selbst. Außerdem werden nur deine Gegner angegriffen, nicht ihre Partner.

Buu Huu

Erscheint mit: Yoshi
Angriffswert: 2
Energiewert: 1
Gehalt: 3 Münzen pro Zug

Vorteil: Kann durch gegnerische Angriffe nicht verletzt werden. Sobald ein Partner eines Gegners dich angreift, verursacht Buu Huu bei deinem Gegner die gleiche Menge an Schaden, die du erlitten hast.

Nachteil: Ein Angriff trifft dich, statt Buu Huu.

Wummp

Erscheint mit: Donkey Kong

Angriffswert: 0

Energiewert: 4

Gehalt: 3 Münzen pro Zug

Nachteil: Wummp verfügt über keinen Angriffswert, kann daher auch keine Angriffe durchführen.

Snifit

Erscheint mit: Daisy

Angriffswert: 2

Energiewert: 2

Gehalt: 5 Münzen pro Zug

Vorteil: Vor jedem Zug gibt er deiner Figur einige Münzen.

Schnapp-Piranha

Erscheint mit: Waluigi

Angriffswert: 3

Energiewert: 1

Gehalt: 5 Münzen pro Zug

Vorteil: Manchmal erscheint ein extra Würfelblock, der dir zusätzliche Schritte erlaubt.

Kettenhund

Angriffswert: 1

Energiewert: 2

Gehalt: 6 Münzen pro Zug

Vorteil: Bei einem Angriff werden sowohl Partner als auch Gegner angegriffen, dabei verlieren beide die gleiche Menge an Kraft.

Steinblock

Angriffswert: 0

Energiewert: 2

Gehalt: 4 Münzen pro Zug

Vorteil: Dieser Partner kann die Partner deines Gegners in nur einem Zug erledigen.

Schneemann

Angriffswert: 1

Energiewert: 3

Gehalt: 2 Münzen pro Zug

Vorteil: Kann auch den gegnerischen Partner treffen, der auf der anderen Seite deines Gegners steht.

Baby Bowser

Angriffswert: 1

Energiewert: 1

Gehalt: 3 Münzen pro Zug

Die Mini-Games

4-Spieler-Minispiele **Wolkengefecht**

Spielregeln: Klettere zu einer Stelle, an der sich zwei verschiedene Arten von Raketen befinden, und ziele damit auf deine Gegner.

Steuerung

Analogstick: Laufen

A: Beschleunigen

Z: Raketen abfeuern

Tipp: Bei wiederholtem Drücken der Z-Taste erlebst du eine nette Überraschung.

Terror-Turm

Spielregeln: Springe von Block zu Block, um den Turm zu erklimmen. Der schnellste Spieler gewinnt.

Steuerung

Analogstick: Laufen

A: Springen

Tipp: Es werden Gegenstände nach dir geworfen, um dir den Weg zu versperren. Nur mit gutem Timing kommst du ungeschoren daran vorbei.

Fall-Ball

Spielregeln: Steige auf einen der hüpfenden Bälle und fege deine Mitspieler vom Spielfeld.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Springen

A und dann Z: Angreifen

Tipp: Nach einiger Zeit beginnt sich das Spielfeld zu verkleinern und ein Block nach dem anderen verschwindet. Achte darauf, nicht davon in Mitleidenschaft gezogen zu werden.

Fischfutter

Spielregeln: Schwimme so schnell du kannst, um den hungrigen Fischen zu entkommen.

Tauche wenn notwendig, um die Bomben zu umschwimmen.

Steuerung

A wiederholt drücken: Schwimmen

B oder Z: Tauchen

Tipp: Ein "!" erscheint über deinem Kopf kurz bevor der Fisch dich erreicht. Drücke danach wiederholt und so schnell wie möglich die A-Taste, um zu entkommen.

Glücksgolf

Spielregeln: Ziele auf das Loch und schlage den Ball in diese Richtung. Derjenige, der sich am nächsten zum Loch vorgearbeitet hat, gewinnt.

Steuerung

Analogstick: Zielen und Schlagstärke kontrollieren

A: Ball schlagen

Tipp: Mache dir zuerst ein Bild von dem Weg zum Loch und ziele sehr genau. Der Spieler, der das Loch trifft, erhält zusätzliche Münzen.

Toads Tanztheater

Spielregeln: Koopa, Gumba und Buu Huu tanzen in einer bestimmten Formation. Merke dir, in welcher Reihenfolge sie erscheinen.

Steuerung

Analogstick: Figur wählen

A: Auswahl bestätigen

B: Auswahl rückgängig machen

Tipp: Koopa und seine Freunde werden versuchen, dich zu verschaukeln, daher solltest du genau aufpassen. Jeder Spieler, der drei Fragen korrekt beantwortet, erhält einige Münzen.

Frostiger Pfad

Spielregeln: Benutze Blöcke, um den zerstörten Weg zu reparieren. Der erste Spieler, der drei Blöcke trägt und den Weg repariert, gewinnt.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

Tipp: Der Weg ist gefroren und daher recht rutschig. Konzentriere dich also besonders auf die Steuerung.

Eis-Stachel-Lauf

Spielregeln: Versuche, dem stacheligen Koopa-Haus auszuweichen, das auf dem eisigen Spielfeld herumschlittert.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Springen

Tipp: Je mehr sich das Koopa-Haus bewegt, desto schneller hüpft es auf und ab. Der letzte Spieler, der noch übrig ist, gewinnt und erhält einige Münzen.

M.P. I.Q.

Spielregeln: Schlage schnell auf die Blöcke, um eine Chance zu bekommen, die Frage zu beantworten. Der Spieler, der zuerst drei Punkte erreicht, hat gewonnen.

Steuerung

A: auf den Block schlagen/Antwort wählen

B, Z: Antwort wählen

Tipp: Falls du schon in der Mitte der Frage auf den Block schlägst, verpasst du das Ende der Frage.

Marios Puzzle-Party

Spielregeln: Zerstöre die Blöcke, indem du zwei oder mehrere derselben Farbe miteinander verbindest. Steinblöcke fallen gelegentlich von oben herab und zerstören die Blöcke für dich.

Steuerung

Analogstick: Cursor bewegen

A oder B: Blöcke drehen

Z: Fallgeschwindigkeit erhöhen

Chaos-Kabuff

Spielregeln: Toad wirft die Items aus den Regalen zu Boden. Bringe alle Items zurück an ihren Platz.

Steuerung

Analogstick: Cursor bewegen

A: Item aufnehmen/ablegen

Z: Vorhand öffnen/schließen

Tipp: Versuche dir genau zu merken, auf welchem Platz welches Item lag. Bei weniger als drei erreichten Punkten verlierst du automatisch.

Schirm-Herrschaft

Spielregeln: Öffne und schließe deinen Regenschirm, um die Münzen aufzufangen.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Regenschirm öffnen/schließen

Tipp: Falls du von einem Hammer getroffen wirst, bist du vorübergehend nicht in der Lage, weitere Münzen einzusammeln.

Portrait-Perfekt

Spielregeln: Schlage auf den Block, um die korrekten Teile nach ihrem Erscheinen zu stoppen. Versuche das Originalbild nachzubilden.

Steuerung

A: auf den Block schlagen

Tipp: Die Teile erscheinen immer schneller auf dem Bildschirm. Der Spieler mit den meisten Punkten erhält zusätzliche Münzen.

Rohrputzer

Spielregeln: Treffe die Baby Bowsers mit dem Hammer, sobald sie aus den Rohröffnungen an den Seiten auftauchen.

Steuerung

↙Hoch + A, Hoch + B, Runter + A, Runter + B: Hammer schwingen

Tipp: Die Baby Bowsers werden versuchen, dich zu verschaukeln. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Schaukel-Jockey

Spielregeln: Sattle ein Pferd und bestreite ein Rennen.

Steuerung

A + B oder Z: Bewegen

Tipp: Wenn du dich zu schnell bewegst, bricht dein Pferd aus. Verlangsame deine Geschwindigkeit, sobald deine Karotten-Anzeige nach unten abfällt.

Lawinen-Schlawiner

Spielregeln: Drücke die Taste B wiederholt, um einen Schneeball zu formen. Rolle ihn herum, um ihn zu vergrößern, und drücke dann die A-Taste, um ihn in Richtung deiner Rivalen zu rollen.

Steuerung

Analogstick: Bewegen, Schneeball herumschieben

A: Schneeball rollen

B (wiederholt): Schneeball formen

Tipp: Größere Schneebälle verursachen mehr Schaden bei deinen Gegnern, sind aber wesentlich langsamer als kleinere Schneebälle.

Busch-Bongo

Spielregeln: Merke dir die Reihenfolge, in der auf den Trommeln gespielt wird, und füge am Ende eine Trommel deiner Wahl hinzu.

Steuerung

A, B, Z: gewählte Trommel spielen

Tipp: Lasse den Rhythmus auf dich wirken und bleibe im Takt.

Toads Powerpilz

Spielregeln: Zerstöre die Blöcke, um den Pilz zu finden. Besiege deine Gegner, indem du mit ihnen zusammenstößt.

Steuerung (wenn du nicht über Super-Kräfte verfügst)

Analogstick: Bewegen

A: Springen

B: Angreifen

Steuerung (wenn du über Super-Kräfte verfügst)

Analogstick: Bewegen

Tipp: Einen Mitspieler, der über ein Power-Up verfügt, kannst du nicht besiegen. Suche dein Heil in der Flucht.

Flammen-Fließband

Spielregeln: Versuche, deine Mitspieler von dem rotierenden Spielfeld zu werfen. Kommst du mit einer Flamme in Berührung, ist das Spiel für dich zu Ende.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A, dann Z: Grunds Schlag

B: Angreifen

Tipp: Das Spielfeld verkleinert sich im Laufe der Zeit, sei daher sehr vorsichtig.

Rasante Regatta

Spielregeln: Springe an Bord des Motorbootes und bestreite ein Rennen. Wer zuerst fünf Runden hinter sich bringt, gewinnt das Spiel.

Steuerung

Analogstick: Boot steuern

A: Beschleunigen

Tipp: Wenn deine Geschwindigkeit zu hoch ist, wird dein Kurvenverhalten sehr schlecht. Achte auf ein angemessenes Tempo.

1-vs.-3-Minispiele**Felskoller**

Spielregeln: Benutze die Maschine, um Felsbrocken den Abhang hinunterzurollen und dadurch den anderen Mitspielern den Aufstieg zu versagen.

Steuerung (Spieler oben)

Analogstick: mit Felsbrocken zielen

A: Felsbrocken hinunterrollen

Steuerung (kletternde Spieler)

Analogstick: Bewegen

Tipp: Mehrere Spieler auf einmal zu überrumpeln, ist der Schlüssel zum Erfolg. Benutze die Wände, um den Felsbrocken abprallen zu lassen.

Koko-Kuller

Spielregeln: Bewerfe den Spieler im Fass mit Kokosnüssen.

Steuerung (Spieler im Fass)

Analogstick: Bewegen

Steuerung (Spieler auf den Palmen)

Analogstick: Bewegen

A, dann Z: Abwerfen

Tipp: Sobald sich das Fass bewegt, ist es nur sehr schwer zu stoppen. Bewege dich vorsichtig und lasse keine Panik aufkommen.

Fisch-Finger

Spielregeln: Versuche alle drei Fische zu fangen.

Steuerung

Analogstick (runter): Entfernung einstellen

Analogstick (rechts/links): Zielen

Requisiten-Raten

Spielregeln: Während der Vorhang geöffnet ist, benutzt du den Analogstick, um dich zu verstecken. Wird dein Versteck gefunden, hast du verloren.

Steuerung (ratende Spieler)

Analogstick: Bewegen

A: Hebel betätigen

Steuerung (Spieler auf der Bühne)

Analogstick: Verstecken

Tipp: Sobald ein Versteck erraten wurde, ist es nicht mehr zugänglich. Beachte, dass sich die Zahl der Verstecke immer mehr reduziert.

Staffelspurt

Spielregeln: Jeder Spieler verfügt über ein Fahrzeug, mit dem ein Rennen bestritten werden muss.

Tipp: Die Steuerung ist bei jedem Fahrzeug anders. Mache dich vorher mit der Tastenbelegung vertraut.

Flusspiraten

Spielregeln: Lasse dich treiben und versuche, dabei so viele Münzen wie möglich aus dem Fluss zu fischen.

Steuerung

Analogstick: Nach rechts und links bewegen

Tipp: Weiche den treibenden Baumstämmen aus, denn nach einem Zusammenstoß bist du für kurze Zeit bewegungsunfähig.

Lampenfieber

Spielregeln: Fange den Schwimmer, indem du alle Flutlichter zur selben Zeit auf ihn richtest.

Steuerung (Spieler im Wasser)

Analogstick: Schwimmen

A: Tauchen

Steuerung (Spieler mit Flutlichtern)

Analogstick: Flutlichter bewegen

Tipp: Nach jedem Tauchvorgang stoppt der Schwimmer für kurze Zeit. Nutze genau diesen Moment aus.

Steinblock-Schlitten

Spielregeln: Betätige die Schalter zum richtigen Zeitpunkt, um deinen Schlitten voranzutreiben.

Steuerung (Spieler auf der linken Seite)

A, B, Z: Schlitten bewegen, sobald der gewählte Schalter erscheint

Steuerung (Spieler auf der rechten Seite)

A, B, Z: Erscheint ein Schalter auf dem Bildschirm, betätigt ihn der Spieler, über dessen Kopf er sich befindet.

Tipp: Betätigst du den falschen Schalter, verwirrst du die Steinblöcke und sie machen eine Pause.

Wellenschlag

Spielregeln: Springe nach oben, um den Wellen auszuweichen, die der Spieler im Boot verursacht.

Steuerung (Spieler im Boot)

A, dann Z: Wellen machen

Steuerung (Spieler im Wasser)

Analogstick: Bewegen

A: Springen

2-vs.-2-Minispiele

Breitseite

Spielregeln: Ziele mit deiner Kanone auf die Baby Bowser-Zielscheibe.

Steuerung

Analogstick: Zielen

A: Feuern

Tipp: Die Zielscheibe bewegt sich nach dem Zufallsprinzip, ziele daher sorgfältig und vermeide Fehlschüsse.

Bowser Barrierenbahn

Spielregeln: Springe in einen Wagen, weiche den Schildern aus und rase zum Ziel.

Steuerung

Analogstick: Nach links oder rechts bewegen

Tipp: Kollidierst du mit einem der Schilder, verringert sich deine Geschwindigkeit automatisch.

Pizza Pronto

Spielregeln: Arbeitet zusammen, um eine riesige Pizza zu verspeisen.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A (wiederholt drücken): Pizza essen

Tipp: Besonders die Beläge sind nicht leicht zu verspeisen. Je mehr du die Taste A bearbeitest, desto leichter fällt es dir.

Kritzel-Kreisel

Spielregeln: Toad ist in eine Briefmarke verwandelt worden. Zeichne mit deinem Zauberstift einen Kreis um ihn herum, damit er seine richtige Gestalt zurückbekommt.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

Tipp: Zusammenarbeit erleichtert besonders bei diesem Spiel die Arbeit.

Wasser marsch!

Spielregeln: Lösche die Flammen.

Steuerung (Spieler, die den Schlauch halten)

Analogstick: Mit dem Wasserstrahl zielen

A: Wasser marsch!

Steuerung (Spieler, die Wasser pumpen)

A: Pumpe nach unten drücken

B oder Z: Pumpe nach oben drücken

Beile mit Weile

Spielregeln: Drücke die Knöpfe an jedem Stamm, um so viele Baumstämme zu spalten wie möglich.

Steuerung (Spieler ohne Axt)

A, B, Z: Holz platzieren

Steuerung (Spieler mit Axt)

A, B, Z: Holz spalten

Fallobsternte

Spielregeln: Schnappe dir die Kirschen und gib sie an deinen Partner weiter, der sie in den Korb legt.

Steuerung

A: Kirschen greifen/loslassen

Paddel-Panik

Spielregeln: Klettere auf das Floß und sammle die Münzen ein.

Steuerung

Analogstick: Steuern

A (wiederholt drücken): Paddeln

Tipp: Wenn ihr nicht zusammenarbeitet, ist die Chance gering, das Floß unter Kontrolle zu halten.

Himmelfahrtskommando

Spielregeln: Drücke die Tasten A und B zum richtigen Zeitpunkt, um deine Rakete zu bedienen.

Steuerung

A: Nach unten drücken

B oder Z: Nach oben drücken

1-vs.-1-Minispiele

Bowser Balgerei

Spielregeln: Versuche, auf möglichst viele Baby Bowsers zu treten, sobald sie in ihren Löchern auftauchen.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Springen

Weitwurf

Spielregeln: Drehe dich mit Bowser im Kreis und wirf ihn dann so weit wie möglich von dir fort.

Steuerung

Analogstick: Wurfwinkel einstellen

A (wiederholt drücken): Bowser schleudern

Tipp: Achte auf den richtigen Wurfwinkel.

Bilderrätsel

Spielregeln: Wähle die kleinen Bilder aus, die identisch mit den großen Bildern sind.

Steuerung

A, B, Z: Bild auswählen

Endstation

Spielregeln: Klettere an Bord und wähle den richtigen Tunnel aus. Ein falscher Tunnel befördert dich über die Klippe.

Steuerung

Analogstick: Tunnel wählen

Tipp: Wählst du einen falschen Tunnel, musst du von vorne anfangen. Merke dir dabei, welcher Tunnel der falsche war.

Hühnerjagd

Spielregeln: Versuche, die frei laufenden Hühner einzufangen.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Springen

B: Hühner einfangen

Tipp: Verlierst du ein Huhn aus den Augen, folge einfach seiner Fährte.

Turbo-Tunnel

Spielregeln: Rase durch das gewundene Rohr. Mit den Beschleunigungsfeldern kannst du die Geschwindigkeit erhöhen.

Steuerung

Analogstick: Nach rechts oder links bewegen

Bowser-Bude

Spielregeln: Es ist wieder an der Zeit, auf Baby Bowser-Jagd zu gehen. Beobachte die neun Fenster und ziele auf möglichst viele.

Steuerung

Analogstick: Cursor bewegen

A (wiederholt drücken): Feuern

Tipp: Feuere nicht aus Versehen auf Toad, das kostet dich nämlich 10 Punkte.

Geschwinde Gewinde

Spielregeln: Reihe die Nüsse auf und rase dem Ziel zu.

Steuerung

A (wiederholt drücken): Entgegen dem Uhrzeigersinn bewegen

B (wiederholt drücken): Im Uhrzeigersinn bewegen

Riskante Zeiten

Spielregeln: Springe mit dem richtigen Timing über die Zeiger der Uhr.

Steuerung

A: Springen

Tipp: Die Geschwindigkeit der Zeiger erhöht oder verlangsamt sich ohne Ankündigung.

Schlingen-Schwingen

Spielregeln: Entkomme aus dem gefräßigen Wald, indem du dich an den Lianen fortschwingst.

Steuerung

A: Von Liane zu Liane springen

Kampf-Minispiele

Flammentanz

Spielregeln: Vermeide es, getroffen zu werden.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Springen

Ausgeschlossen

Spielregeln: Schnappe dir einen Schlüssel und öffne die entsprechende Tür.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Schlüssel aufheben/fallen lassen

B: Angreifen

Tipp: Greifst du eine Figur an, lässt diese ihren Schlüssel fallen und du kannst ihn an dich nehmen.

Kettenhund-Karussell

Spielregeln: Unter der drehenden Säule wartet der Kettenhund auf dich. Versuche dein Glück und wähle eine Farbe, um dem Hund zu entgehen.

Steuerung

A: Farbe wählen

Tipp: Leider ist nicht bekannt, welche Farbe dich verschont.

Blumenklatsche

Spielregeln: Drücke schnell die Taste A, sobald die Blume auf dem Feld identisch ist mit der in der Mitte.

Steuerung

A: Blumenfeld anhalten

Tipp: Wählst du eine falsche Blume aus, wirst du disqualifiziert.

Kastenqual

Spielregeln: Drehe eine Karte um, damit du Toad entdeckst. Erscheint ein Baby Bowser, hast du verloren.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A, dann Z: Karte umdrehen

Regentanz

Spielregeln: Halte deinen Topf unter die Regenwolke, um dann deine Pflanze zu wässern. Je mehr Wasser du besorgst, desto größer wird deine Pflanze.

Steuerung

Analogstick: Zur Regenwolke laufen

Trügerische Türen

Spielregeln: Toad, Buu Huu und Koopa betreten die Burg. Merke dir die Türen, durch welche die einzelnen Figuren hereingelangen, und antworte schnell.

Steuerung

A, B, Z: Tür auswählen

Tipp: Eine falsche Tür wirft dich aus dem Rennen.

Glücks-Guy-Minispiele

Über kurz oder lang wirst du auf einem der Glücks-Guy-Felder landen, auf denen dir Glücks-Guy erscheint. Dieser nimmt dir zunächst all deine Münzen ab und lässt dich ein zufällig ausgewähltes Glücks-Guy-Minispiel absolvieren. Danach besitzt du entweder mehr Münzen als vorher oder gar keine mehr. Diese Spiele sind reine Glückssache, doch wenn du deine Münzen vorsichtig einsetzt, bleibst du auf der sicheren Seite.

Es gibt insgesamt vier dieser Glücks-Guy-Minispiele, durch die dich Glücks-Guy als Spielbegleiter leiten wird:

Glücks-Guys verflixte 7

Glücks-Guys Zaubertruhen

Glücks-Guys gute Gabe

Glücks-Guys Roulette

Versteckte Minispiele**Wasser-Wuselei**

Spielregeln: Wähle ein Boot aus und versuche, den Rekord zu brechen.

Steuerung

Analogstick: Steuern

A: Beschleunigen

Tipp: Jedes der Boote hat verschiedene Vorteile, wechsele die Boote und auch die Kurse.

Marios Puzzle Party Pro

Spielregeln: Hole dir möglichst viele Punkte in dieser 1-Spieler-Version von Marios Puzzle Party. Du hast dazu 3 Minuten Zeit.

Sternenregen

Spielregeln: Sammele die Sternschnuppen ein, die auf dem Spielfeld landen, und wirf sie zu dem Millennium-Stern.

Steuerung

Analogstick: Bewegen

A: Springen

B: Aufheben/werfen

Tipp: Hebe keinen Stern auf, der noch leuchtet, das wirft dich aus dem Rennen.

"1942"

UE Loops
0D2AC4EF
UE Leben
0D2AC9EF

"A Boy And" His Blob

UE Leben
0D26AA81
UE Punch
0D2A9CEF
UE Zitrone
0D26CEEF
UE Root Bier
0D26ECEEF
UE Cola
0D2906EF
UE Apfel
0D2A31EF
UE Vanille
0D2A16EF
UE Orange
0D2AF5EF
UE Honig
0D2AF0EF
UE Kokosnuss
0D2A36EF
UE Lakritze
0D2A57EF
UE Ketchup
0D2A09EF
UE Erdbeere
0D2A59EF
UE Banane
0D2A3AEF
UE Pfefferminz
0D2A9EEF
"A Bug's Life"
UE Leben
8C243F2A
"Addams Family"
Unbesiegbar
0D20236E
0D20D981

Note : XP
während des
Ladens
auschalten.

"Adventure Island"

UE Energie
0D303D04
UE Leben
0D2A4E04
Starte mit
Hammer
0D22B404
*Habe immer :
Skateboard
0D359504
Drache
0D299504
Staerkerer
Drache
0D259504
Schnecke
0D2D9504
Pterodactyl
0D319504

Note : Benutze
nur einen dieser
Codes.

"After Burst"

UE Leben
0D2ACA55

"Air Force" Delta

UE Raketen
0D278329
Kein Schaden
0D848829
UE Benzin
0D849D29
UE Zeit
0DBAA129
"Aladdin"
UE Gesundheit
0D315C17
UE Aepfel

0D41FF00
UE Leben
0D249B17

"Alfred's"

Adventure
UE Leben
0D24B181
UE Diamanten
0DBA9081

"Alien Vs Predator"

UE Gesundheit
0DBABDAE
UE HP
0D29A1AE

"All Star"**Baseball 2001**

UE Baelle
0D215755
Keine Strikes
0D214155
99 Homeruns
0D840655
0D843255

"All Str Bball '99"

UE Baelle
0D21DCE2
UE Strikes
0D218AE2

"Alleyway"

UE Leben
0D244455

"Altered Space"

UE Luft
0D847CEF

"Amida"

UE Leben
0D24EC81

"Animaniacs"

UE Zeit
0DB65D81

"Army Men"

UE Gesundheit
0D845F00

Habe
Raketenwerfer
Platz 1
0D237DD8
Habe Minen
Platz 2
0D27D4D8
Habe Minensucher
Platz 2
0D28D4D8

Habe
Flammenwerfer
Platz 3
0D2B74D8
Habe Granaten
Platz 1
0D267DD8
Habe Moerser
Platz 3
0D2974D8

"Army Men -" Air Combat

UE Energie
0D4D55EF
0D5161D8
UE Lenkraketen
0D2950EF
UE Raketen
0D299DEF
UE Feuerraketen
0D23A1EF

"Army Men -" Sarge's Heroes 2

UE Energie
0D37BB64
UE Raketen
0D264A64

"Asterix -" Search for Dogmatix

UE Gesundheit
(Story Modus)
0D413C96
UE Zeit
(Schildspiel)

0D41FBED "Asteroids"

UE Leben
0D247917

"Astro Rabby"

UE Leben
0D248A6E

"Atomic Punk"

UE Zeit
0D0B806E

"Baloon Fight GB"

UE Leben
0D25610D
Unbesiegbar

0D2A985E
0D2A575E

Habe immer
2 Ballons
0D23CF5E
0D21E45E

"Banishing Racer"

UE Zeit
0D84B6EF
UE Leben
0D24E8EF

"Barbie Game Girl"

UE Energie
0D26DE71
UE Munition
0D2A8871
UE Sterne
0D41AC71

"Barca Total"

2000
1. Halbzeit
beendet
0D4DF104
2. Halbzeit
beendet
0D7AF104
Heimmannschaft
hat 9 Tore
0D2A08A2

Heimmannschaft
hat 0 Tore
0D2108A2
Gastmannschaft
hat 9 Tore
0D2A9BA2
Gastmannschaft
hat 0 Tore
0D219BA2
Note : Um das
Spiel beenden zu
koennen, den XP
ausschalten.
Bitte beachten,
dass die
Mannschaften
in der Halbzeit
die Plaetze
tauschen.

"Baseball"

Team 1
Punkte : 99
0D844F04
Team 2
Punkte : 0
0D211404

"Batman"

UE Leben
0D24AE6E
UE Energie
0D25376E

"Batman Animated"

UE Gesundheit
0D28A76E

"Batman Beyond -"

Return Of The Joker

UE Leben
0D24F755
UE Energie
0D618F55
UE Nun Chaku
0D2369E9

UE Diskus
0D249AE9
UE Jet Stiefel
0D23FCE9
UE Schilde
0D23E5E9
UE Stab
0D23E6E9
**"Batman Return"
Of The Joker**
(Note)
UE Versuche
0D25F5AE
UE Batwings
0D2B59AE
Note: XP vor
dem Laden
ausschalten..
"Battle Bull"
UE Zeit
0D6477A2
"Battle Ships"
UE SPS-39 Radar
0D26A0EF
UE MK-71III
0D2448EF
UE Harpoon
0D2618EF
UE Tomahawk
0D297FEF
UE Trident D9
0D2A21EF
UE SPS-10 Radar
0D251EEF
UE MK-45II
0D237AEF
UE Sea Sparrow
0D250EEF
UE Tartar
0D2583EF
UE F-4 Phantom
0D2513EF
UE F-14 Tomcat

0D26A3EF
"Battle Tanx"
Unbesiegbar
0D51B464
UE Panzer
0D240229
UE Raketen
(nach Aufnahme)
0D2AB164
"Battlecity"
Nur 1 Gegner
0D22DAEF
UE Leben
0D2419D8
"Battletoads"
UE Energie
0D50972A
UE Leben
0D24822A
"Beethoven 2. "
UE Energie
0D257D1B
UE Leben
0D24CF5E
"Beetlejuice"
UE Energie
0D26BBDD
UE Leben
0D24F955
"Best Of The Best"
UE Energie
0DA57CEF
"Bill And Teds"
Excellent
GameBoy
Adventure
UE Leben
0D2A9AE9
"Bionic Battler"
UE Energie
0D2AC62A
"Bionic Commando"
Unbesiegbar

0D2472E0
UE Leben
0D2B33E0
"Blaster Master"
UE Leben
0D2ACF81
"Blaster Master"
Enemy Below
UE Gesundheit
Blaster
0D616A81
UE Gesundheit
Master
0D61CD81
"Blues Brothers"
Jukebox
Adventure
Unbesiegbar
0D2427EF
"Bomber Boy"
UE Zeit
0DCA806E
"Bomber Man"
UE Zeit
0D2713A2
"Bomber Man GB"
UE Zeit
0D25036E
Unbesiegbar
0D7A9137
"Bomberman Max"
Blue Champion
"Bomberman Max"
Red Challenger
UE Leben
0D2BF7EF
UE Zeit
0D1058D8
Max Schaden
0D2ADAEF

Spielösungen im Überblick

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie abgedruckt wurde? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

Titel

Heftausgabe

Army Men: Sarge's Heroes*	big.N 05/00
Banjo-Tooie, Teil 1	big.N 02/01
Banjo-Tooie, Teil 2	big.N 03/01
Battle Tanx: Global Assault*	big.N 04/00
Bomberman 64 – The 2nd Attack*	big.N 09/00
Carmageddon 64*	big.N 12/99
Castlevania 64*	big.N 12/99
Castlevania Advance (GBA)	big.N 04/01
Castlevania: Legacy of Darkness*	big.N 03/00
Conker's Bad Fur Day	big.N 03/01
Daikatana*	big.N 06/00
Donkey Kong 64*	big.N 02/00
Excitebike 64	big.N 04/01
F-Zero: Maximum Velocity (GBA)	big.N 04/01
Harvest Moon*	big.N 03/00
Hercules	big.N 10/00
Hybrid Heaven*	big.N 12/99
Jet Force Gemini*	big.N 01/00
Kirby 64: The Crystal Shards	big.N 04/01
Lylat Wars*	big.N 05/00
Madden NFL 2001	big.N 11/00
Mario Kart 64	big.N 11/00
Mario Party 2	big.N 10/00
Mario Tennis (GBC)	big.N 02/01
Mario Tennis 64	big.N 11/00
Metal Gear Solid (GBC)*	big.N 09/00
Paper Mario	big.N 06/01
Perfect Dark*	big.N 07-08/00
Pokémon Gelb (GB)*	big.N 06/00
Pokémon Pinball (GBC)	big.N 10/00
Pokémon Rot + Blau (GB)*	big.N 01/00
Pokémon Snap*	big.N 09/00
Pokémon Stadium*	big.N 05/00
Pokémon Trading Card Game (GBC)	big.N 01/01
Rainbow Six*	big.N 04/00
Rayman (GBC)*	big.N 04/00
Rayman 2*	big.N 01/00

Die mit einem *
markierten
Lösungen sind
nicht mehr beim
Verlag erhältlich!



Rayman Advance (GBA)	big.N 04/01
Resident Evil 64*	big.N 02/00
Rocket – Robot on Wheels*	big.N 02/00
Spider-Man (GBC)	big.N 11/00
Star Wars: Battle for Naboo	big.N 02/01
Super Mario 64, Teil 1*	big.N 03/00
Super Mario 64, Teil 2*	big.N 04/00
Super Mario Advance – Yoshi's Challenge	big.N 05/01
Super Smash Bros.*	big.N 06/00
Taz Express*	big.N 07-08/00
The World Is Not Enough	big.N 12/00
Tomb Raider (GBC)*	big.N 07-08/00
Tonic Trouble*	big.N 03/00
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)	big.N 05/01
Tony Hawk's Pro Skater 2, Teil 1	big.N 06/01
Tony Hawk's Skateboarding*	big.N 05/00
Toy Story 2*	big.N 03/00
Turok 2 – Seeds of Evil	big.N 12/00
Turok 3 – Shadow of Oblivion (GBC)	big.N 10/00
Turok 3 – Shadow of Oblivion, Teil 1	big.N 10/00
Turok 3 – Shadow of Oblivion, Teil 2	big.N 11/00
Wario Land 3 (GBC), Teil 1*	big.N 09/00
Wario Land 3 (GBC), Teil 2	big.N 10/00
WWF No Mercy	big.N 01/01
WWF Wrestlemania, Teil 1*	big.N 06/00
WWF Wrestlemania, Teil 2*	big.N 07-08/00
Yoshi's Story	big.N 11/00
Zelda DX: Link's Awakening (GBC)	big.N 11/00
Zelda: Majora's Mask, Teil 1	big.N 12/00
Zelda: Majora's Mask, Teil 2	big.N 01/01
Zelda: Ocarina of Time, Teil 1*	big.N 04/00
Zelda: Ocarina of Time, Teil 2*	big.N 05/00
Zelda: Oracle of Ages (GBC), Teil 1	big.N 05/01
Zelda: Oracle of Ages (GBC), Teil 2	big.N 06/01

Du suchst Xploder-Codes? Hier kannst du welche finden:

Titel	Heftausgabe
A – Z der Spiele, Teil 1	big.N 10/00
A – Z der Spiele (GB), Teil 1*	big.N 09/00
Pokémon Gold/Silber, Teil 1	big.N 03/01
Pokémon Gold/Silber, Teil 2	big.N 05/01
Pokémon Pinball (GBC)	big.N 10/00
Pokémon Rot/Blau (GB), Teil 1*	big.N 07-08/00
Pokémon Rot/Blau (GB), Teil 2*	big.N 09/00

