

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!

BIG

GAMECUBE

Nintendo 64

GBA & GBC

A-Z

**NINTENDO
LÖSUNGEN**

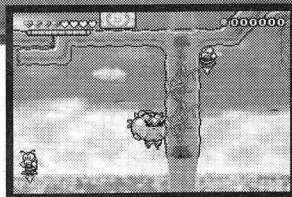
big.N

Für alle

Nintendo

Nummer 8

**Resident
Evil
Gaiden**



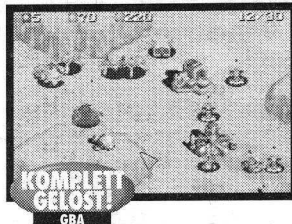
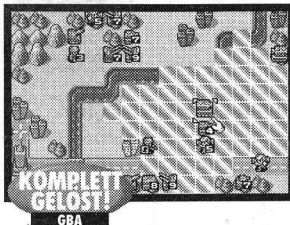
**KOMPLETT
GELOST!**
GBA

**Wario
Land 4**

Advance Wars

Mech Platoon

**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
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

Redaktionsanschrift:

BriStein Verlag GmbH
Redaktion big.N
Oststraße 29
44866 Bochum

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: Lourens Huizinga

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, Arjan Bos, Henk Tukker, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

Beilage der big.N, Ausgabe 02/2002

Cover: Wario Land 4

© Nintendo 2001. All rights reserved.

Harry Potter und der Stein der Weisen GBC

So, du kleiner Muggel: Nach der gelösten GBA-Version schieben wir jetzt einen GBC-Lösungsweg nach. Viel Spaß in Hogwarts!

Zu Beginn des Spiels findest du dich mit Hagrid in der Winkelgasse wieder. Hagrid verlässt dich und du musst dir in einem der Läden einen Zauberstab besorgen. Gehe in den Laden, auf dessen Schild ein Zauberstab abgebildet ist. Nach dem Einkauf solltest du dich auf den Weg zur Bank machen, die sich ganz rechts im Bildschirm befindet. Hier triffst du Hagrid wieder. Er und ein Troll gehen mit dir in ein Verlies, wo du die beiden unterwegs verlierst. Laufe durch das Labyrinth und du triffst auf Ratten und Fledermäuse. Sie fordern dich zu einem Duell heraus. Du kannst sie entweder mit Zaubersprüchen, Gegenständen oder den Karten, die du in der Winkelgasse bekommen hast, angreifen. Weiche den Viechern aber nicht nur aus, sondern trete auch mal gegen sie an, denn so kannst du viele Items und wichtige Punkte bekommen sowie deine Level erhöhen.

Nach den Kämpfen läufst du weiter nach oben und triffst Hagrid und den Troll vor einem Schließfach. Hagrid gibt dir Geld und eine Einkaufsliste mit auf den Weg. Kaufe in der Winkelgasse alle Gegenstände, die auf der Liste stehen, unterhalte dich mit den Leuten und duelliere dich ab und an mit Ratten. Hast du alles erledigt, gehst du zurück zur Bank und sprichst mit Hagrid. Wenig später findest du dich auf einem Bahnsteig wieder. Steige in den Zug und laufe nach links durch die Abteile. Ganz am Ende triffst du auf Ron und Hermine. Hermine bringt dir einen neuen Zauberspruch bei. Danach kommen Draco und seine Bande in euer Abteil. Er fordert dich zu einem Duell heraus, aber mit dem neuen Zauberspruch kannst du ihn besiegen. Wenig später hält der Zug und ihr müsst, um Hogwart erreichen zu können, mit einem Boot über einen See fahren, in dem sich Wasserschlangen und andere Viecher tummeln. Weiche ihnen aus, ansonsten müsst du gegen sie antreten.

Draco

Am Ende der Überfahrt kommst du zu einem Steg und musst, um ins Gebäude zu kommen, durch das Labyrinth laufen. Laufe nach ganz rechts, die Steintreppe hinauf, nach links und nach unten. Hier wartet erneut Hagrid auf dich und rechts folgt erneut eine Treppe. Laufe von hier aus nach links und du triffst auf einen Ritter. Ihn kannst du am besten mit dem ersten Zauberspruch besiegen. Laufe weiter geradeaus und du kommst in der Halle von Hogwarts an. Deine Aufgabe ist es nun, deinen Raum zu finden. Laufe in den siebten Stock nach links, bleibe vor dem Bild mit der pinkfarbenen, dicken Dame stehen und spreche sie an. Sie lässt dich jedoch ohne das richtige Passwort nicht in den Raum. Da du das Wort nicht kennst, musst du in den sechsten Stock laufen und mit dem Geist sprechen. Er verrät dir das Passwort aber nur, wenn du ihm eine alte Krawatte besorgst. Diese findest du in der Eingangshalle, links bei der Statue. Laufe wieder zurück zu dem Geist und er gibt dir das Passwort. Geh dann zu dem Bild und du bist in Gryffindors Gemeinschaftsraum angekommen. Schau dich hier um.

Am nächsten Morgen hast du bei Snape Unterricht. Der Raum befindet sich in den Kerkern. Laufe alle Stockwerke nach unten bis in die Eingangshalle und halte dich dort links. Neben der Treppe befindet sich eine Tür. Gehe hindurch und sofort durch die erste Tür links. Du befindest dich dann im richtigen Raum. Snape

trägt dir auf, Zutaten zu suchen. Gehe aus der Halle raus in den Garten und links zu Hagrids Haus. Er erzählt dir, wo du die Sachen finden kannst. Geh dann zum Gewächshaus und kämpfe dort gegen Schlangen. So erhältst du ihre Zähne. Die Schlangenhaut findest du in den Kerkern in Snapes Büro, das sich gegenüber von Snapes Klassenraum befindet. Schau dir das Schlangenbild näher an. Die Käferaugen findest du in Hagrids Garten in einem Busch. Gib sie Snape und du bekommst eine Notenliste von ihm.

Unterricht

Danach hast du Verwandlungsunterricht. In der Unterrichtsstunde ist ein Unfall passiert: Eine Kerze hat sich in einen Hasen verwandelt. Du wirst damit beauftragt, den Hasen einzufangen, der sich Richtung Garten aufgemacht hat. Laufe erst in Hagrids Garten und dann zurück zum Gewächshaus. Rechts neben dem Haus siehst du ihn. Packe ihn ein und laufe zurück in den ersten Stock.

Deine nächste Unterrichtsstunde findet im Gewächshaus statt. Es gilt, im Garten sechs Kräuter zu suchen. Du musst jedes Grasbüschel untersuchen, denn du kannst die Kräuter hinterher noch gebrauchen, um Tränke herzustellen. Die meisten Kräuter findest du bei dem Stadion und bei Hagrids Garten. Brennnesseln befinden sich im Gewächshaus im ersten rechten Blumentopf. Hast du alle Kräuter eingesammelt, bringst du sie der Lehrerin zurück und läufst zu Snape.

Danach hast du wieder Unterricht. Diesmal im zweiten Stock. Laufe nach oben zu der Tür zwischen den beiden Wandteppichen. Hier wird dir ein neuer Zauberspruch beigebracht. Laufe dann ein Stockwerk höher und du bekommst in dem Raum zwischen den Wandteppichen von dem Geist einen Ausweis. Damit gehst du zu Hagrid und ihr fahrt zur Winkelgasse. Du triffst den Kapuzenmann rechts neben der Bank. Er bittet dich um einen Gefallen und so findest du dich in seinem Verlies in der Bank wieder. Nur bist du dort nicht alleine, sondern eine Riesenratte und zwei kleinere versperren dir den Weg zur Truhe. Das Duell gegen die drei ist schwierig, am besten du läufst vorher durch die Winkelgasse und trittst gegen die kleinen Ratten an, um neue Items zu erhalten und deine Werte aufzubessern. Kaufe vorher auch noch ein paar Tränke und begib dich dann zurück in das Verlies. Dort kümmerst du dich erst um die beiden kleinen Ratten. Die große ist schwerer zu besiegen. Versuche bei deinen Angriffen immer einen Trank zu nehmen und dann im nächsten Zug einen Zauber zu benutzen. Wenn du sie erledigt hast, bekommst du die Karte aus der Truhe. Gehe dann raus vor die Bank zu Hagrid und dem Kapuzenmann. Du und Hagrid, ihr fahrt zurück nach Hogwarts. Dort angekommen, gibst du dem Geist im Klassenzimmer die Karte.

Fluffy

Danach hast du Unterricht im dritten Stock. Auf dem Weg zum Klassenraum wirst du von dem Hausgeist verflucht. Du musst den Gegenfluch herausfinden und in die Bibliothek gehen. Sieh dich dort in den Regalen um und du findest allerhand nützliche Dinge, wie neue Karten oder Zaubersprüche. Gehe dann zu der Dame, die sich unten in der Bibliothek befindet. Sie erzählt dir, dass das Buch ausgeliehen oder gestohlen worden ist. Auf dem Flur triffst du Peeves wieder, der dir etwas von Muggels erzählt. Laufe in den fünften Stock und dort in das obere linke Zimmer. Hier triffst du erneut auf Peeves. Gehe in dem Zimmer zu dem Fernseher und du gelangst in ein geheimes Zimmer mit einem Monster darin. Du kannst es am besten besiegen, indem du die ersten vier Zauber variierst. Es ist nicht besonders schwer. Danach erhältst du ein Buch. Benutze es und der Fluch ist verschwunden. Bringe es danach zurück in die Bibliothek. Du bekommst 25 Punkte, weil du das Buch gefunden hast. Danach kehrst du zu Quirrels Unterricht in den dritten Stock zurück.

Du hast danach Flugunterricht. Verlasse dazu das Gebäude und halte dich rechts. Du gelangst zu dem Platz, wo die anderen bereits warten. Draco fordert dich zum Flugduell heraus. Drücke hierbei die ganze Zeit das Steuerkreuz nach rechts. So kannst du Draco erwischen. Pass aber auf das Grünzeug auf – es bremst dich ab. Nach dem Flugunterricht befindest du dich in der großen Halle. Draco bestellt dich nachts ins Pokalzimmer, das sich im dritten Stockwerk befindet. Mach dich im Dunklen mit deinen Freunden auf den Weg. Im Pokalzimmer angekommen, betritt auch schon ein Lehrer den Raum. Verschwinde durch die linke Tür. Hier triffst du zum ersten Mal auf Fluffy. Nach der Begegnung mit dem dreiköpfigen Hund geht es wieder zurück in den Gemeinschaftsraum. Am nächsten Tag befindest du dich mit Ron in der Eingangshalle. Er lästert über Hermine, die alles mit anhört und wegrennt. Du musst sie im ersten Stock auf dem Mädchenklo suchen. Am besten du kämpfst in den nebenstehenden Räumen noch gegen Ratten, um in höhere Level zu gelangen und genug Items zu haben. Ganz wichtig sind Aufpäppleränke.

Der Troll

Wenn du dann beim Troll bist, friere ihn ein und benutze deinen stärksten Zauber. Nach einer Weile und vielen Versuchen gibt er auf. Am nächsten Morgen findest du dich mit Ron in den Schlafräumen wieder, als Peeves auftaucht und euch eure Geschenke klaut. Um sie wiederzubekommen, musst du in den sechsten Stock laufen und durch die erste Tür rechts gehen. Laufe den Korridor entlang bis zu der Tür und betrete den Raum. Darin befinden sich viele Truhen. In der zweiten von rechts findest du das Geschenk. Nach dem Auspacken der Geschenke musst du mit deinem Tarnumhang durchs Gebäude schleichen. Und da du schon einmal unsichtbar bist, bietet es sich an, in den verbotenen Bereich der Bibliothek zu gehen. Gehe also in den dritten Stock und durchsuche im verbotenen Bereich die Regale. Während du dies tust, kommen zwei Lehrer in den Raum. Benutze die Leiter nach oben und gehe in der oberen Etage aus der Bibliothek heraus. Laufe dann in den 5. Stock und betrete den rechten Korridor. Es folgt eine kleine Zwischensequenz. Danach wird es Zeit, in den Gruppenraum zurückzukehren.

Am anderen Morgen findest du dich mit Hermine und Ron in der Bibliothek wieder. Ihr verabredet euch bei Hagrid. Er bittet euch, fünf Hühner aus dem Garten einzufangen. Gehe am besten zu dem Stadion, dort laufen viele Hühner auf einmal rum. Du musst sie berühren und dann gegen drei antreten. Benutze "Flipendo Tria", denn so kannst du alle drei gleichzeitig angreifen. Hast du dann fünf Hühner, läufst du zurück zu Hagrids Hütte. Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in der ihr euch in der Bibliothek wiederfindet. Danach geht es wieder zu Hagrid, der dir aufgelöst entgegenkommt. Norbert ist abgehauen und du musst ihn auf deinem Besen einfangen. Weiche dem Feuer aus, dann hast du Norbert sehr schnell geschnappt und kannst ihn zu Hagrid bringen.

Am nächsten Abend hast du den Umhang um, der dich unsichtbar macht. Laufe zu Hagrids Hütte, packe dort Norbert ein und laufe dann in den siebten Stock zum Astronomieturm. Es folgen mehrere Sequenzen und du findest dich im Wald wieder. Laufe nach links und nimm den ersten Weg nach unten. Laufe immer weiter nach unten, und wenn es nach rechts geht, laufe dorthin. Du triffst auf Hagrid und Hermine. Gehe dann von dem Platz weg und den Weg nach unten. Du triffst wieder auf die Gruppe und hast jetzt Draco an deiner Seite. Laufe nach rechts und immer nach unten. Du triffst Draco wieder und siehst das Einhorn. Es folgt eine Zwischensequenz. Du musst den Weg zurückgehen. Immer nach oben und nach rechts. Es ist ein kleines Stück, aber du wirst den Weg wieder erkennen. Gehe dann zurück in die Schule und in den Gemeinschaftsraum.

Dumbledore

Deine nächste Aufgabe ist es, den Raum von Dumbledore zu finden. Laufe in den ersten Stock und sprich auf dem Gang mit der Lehrerin. Kehre dann zum Gemeinschaftsraum zurück. Dort triffst du auf Hermine und Ron und ihr macht euch auf in die dritte Etage, zu dem verbotenen Korridor. Achte darauf, dass du genügend Energie hast. Falls nicht, gehst du ins Krankenzimmer und lässt dich versorgen. Im Korridor warten drei Pflanzen auf dich, die du am besten mit "Incendio" bekämpfst. Denk aber auch an deine Karten und nutze sie. So kannst du deine Fähigkeiten verdoppeln oder die Pflanzen zum Schlafen bringen. Konzentriere dich am besten auf die große Pflanze in der Mitte.

Nach dem Kampf gegen das Grünzeug kommst du in einen Raum mit ganz vielen Schlüsseln. Du musst einen bestimmten auf deinem Besen einfangen. Fliege nach ganz oben und dann in die Mitte des Bildschirms und treffe den goldenen Schlüssel. Ihr könnt nun durch die Tür gehen, hinter der sich Schachfiguren befinden. Du kannst sie am besten besiegen, indem du sie einfrierst und dann vergiftest. Wiederhole diese Prozedur, und die Figuren sind schachmatt. Gehe dann mit Hermine in den nächsten Raum, wo euch ein Troll erwartet. Dieser ist aber schon k.o. und ihr lauft weiter in den nächsten Raum. Gehe hier zu dem Tisch und mixe einen Zaubertrank. Du hast zwölf Versuche, die richtigen Zutaten zu erwischen. Die Punkte in der Leiste zeigen dir an, wie viele Zutaten von deinen gewählten richtig sind. Du musst einfach alle kombinieren. In dem nächsten Raum triffst du auf Quirell, der dich zum Duell herausfordert. Friere ihn am besten ein und vergifte ihn zweimal hintereinander. Hast du ihn besiegt, wartet auch schon Voldemort auf dich. Verfahre auch bei ihm wie bei Quirell. Und dann hast du's auch schon geschafft.

Advance Wars

Endlich ist der Strategiehammer Advance Wars auch in Deutschland erhältlich. Wir haben die wichtigsten Tipps zusammengefasst, um allen Hobbystrategen den Einstieg etwas zu erleichtern.

Achte immer darauf, dass deine Einheiten genug Munition und Treibstoff haben!

Alle Transporteinheiten sind schlecht gepanzert und unbewaffnet. Schicke sie nie alleine ins Feindgebiet, denn im Fall eines Totalverlustes verlierst du nicht nur die Transporteinheit, sondern auch deren Fracht!

Bevor du auch nur eine einzige Einheit bewegst, solltest du dir die komplette Karte ansehen und dich mit der Geländestruktur, den feindlichen Einheiten und der Lage der Städte vertraut machen. Bei Kriegsnebel gibt es natürlich nicht viel zu sehen, ansonsten können bereits die ersten paar Runden über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Bewege die Infanterie- und Mech-Einheiten über längere Distanzen immer mit Hilfe von TTPs. Die dadurch gewonnene Zeit kann von unschätzbarem Wert sein.

Blockiere Brücken mit Kampfpanzern und stelle ihnen Raketenwerfer zur Seite. An so einem Bollwerk kommt kaum jemand vorbei. Auf diese Weise kann du auch optimal Fabriken belagern: Zerstöre neue Einheiten noch in der Runde, in der sie gebaut wurden!

Denke immer an die Fähigkeiten deines jeweiligen Kommandanten. Setze sie weise ein und vergiss sie nicht. Hin und wieder ist es nötig, den Kommandanten zu wechseln. Mach dich dann als Erstes mit dessen neuer Fähigkeit vertraut!

Die Infanterie- und Mech-Einheiten können im Gegensatz zu anderen Bodentruppen Flüsse auch ohne Brücke überqueren. Mache dir diese Eigenschaft zunutze. Achtung bei tiefem Wasser: Hier ist ein Landungsboot vonnöten!

Gehe nicht mit einzelnen ungeschützten Einheiten auf Erkundungstouren, so etwas endet meistens tödlich.

Kreuzer können Transport-Helis aufnehmen und sie so aus Gefahrensituationen retten.

Nutze die Bodenbeschaffenheiten zu deinem Vorteil!

Um den Gegner am Bau neuer Fahrzeuge zu hindern, gibt es drei Möglichkeiten:

1. Erobere alle Städte des Gegners! (Keine leichte Aufgabe...)
2. Erobere alle Fabriken des Gegners! (Dann kann er zwangsweise nichts bauen.)
3. Stelle eine eigene Einheit (egal welche) auf die Fabrik des Gegners! (Gemein, aber effektiv!)

Wenn du das gegnerische Hauptquartier eingenommen hast, ist die Schlacht automatisch gewonnen, umgekehrt streckst du die Waffen, wenn der Feind dein Hauptquartier einnimmt.

Wenn du Einheiten baust, kannst du sie erst in der nächsten Runde einsetzen.

Wenn du feindliche Einheiten in der Nähe siehst, mach dich mit ihren Schuss- und Einsatzreichweiten vertraut. Es ist sehr ärgerlich, unnötig in das Schussfeld von Kampfpanzern und Raketenwerfern zu geraten!

Wenn du mehr Geld brauchst, musst du Gebäude mit den Infanterie- und Mech-Einheiten erobern. Am besten welche vom Gegner, denn damit steigert du nicht nur dein Einkommen, sondern schwächst auch gleichzeitig den Feind.

Zerstöre gegnerische TTPs, wann immer du die Gelegenheit dazu hast. Damit verursachst du für den Feind nicht nur Kosten, du schneidest ihn auch (zumindest kurzfristig) von der Munitions- und Treibstoffversorgung ab.

Wer gegen wen?

Die Schlagkraft einer Einheit hängt unter anderem davon ab, gegen welchen Truppentyp sie in die Schlacht zieht. Mit der folgenden Aufstellung verraten wir dir, ob sich ein Angriff wirklich lohnt, oder ob du von Anfang an auf verlorenem Posten stehst. Eine 0 bedeutet, dass du die Einheit nicht angreifen kannst, ansonsten gilt "je höher die Zahl, desto größer deine Vernichtungskraft"!

Artillerie

gegen Artillerie: 4
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 3
gegen Infanterie: 5
gegen Jagdpanzer: 4
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 2
gegen Kreuzer: 3
gegen Landungsboot: 3
gegen Mech-Einheit: 5
gegen Missiles: 4
gegen Raketenwerfer: 4
gegen Schlachtschiff: 2
gegen Späher: 4
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 4
gegen U-Boot: 3

Bomber

gegen Artillerie: 5
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 5
gegen Infanterie: 5
gegen Jagdpanzer: 5
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 5
gegen Kreuzer: 5
gegen Landungsboot: 5
gegen Mech-Einheit: 5
gegen Missiles: 5
gegen Raketenwerfer: 5
gegen Schlachtschiff: 4
gegen Späher: 5
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 5
gegen U-Boot: 5

Flak-Einheit

gegen Artillerie: 3
gegen Bomber: 3
gegen Flak-Einheit: 2
gegen Infanterie: 5
gegen Jagdpanzer: 2
gegen Jäger: 3
gegen Kampf-Heli: 5
gegen Kampfpanzer: 2
gegen Kreuzer: 0
gegen Landungsboot: 0
gegen Mech-Einheit: 5
gegen Missiles: 3
gegen Raketenwerfer: 3
gegen Schlachtschiff: 0
gegen Späher: 3
gegen Transport-Heli: 5
gegen TTP: 3
gegen U-Boot: 0

Infanterie

gegen Artillerie: 2
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 1
gegen Infanterie: 2
gegen Jagdpanzer: 1
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 1
gegen Kampfpanzer: 1
gegen Kreuzer: 0
gegen Landungsboot: 0
gegen Mech-Einheit: 2
gegen Missiles: 2
gegen Raketenwerfer: 2
gegen Schlachtschiff: 0
gegen Späher: 1
gegen Transport-Heli: 1
gegen TTP: 2
gegen U-Boot: 0

Jagdpanzer

gegen Artillerie: 4
 gegen Bomber: 0
 gegen Flak-Einheit: 3
 gegen Infanterie: 4
 gegen Jagdpanzer: 2
 gegen Jäger: 0
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: 1
 gegen Landungsboot: 1
 gegen Mech-Einheit: 4
 gegen Missiles: 4
 gegen Raketenwerfer: 4
 gegen Schlachtschiff: 1
 gegen Späher: 4
 gegen Transport-Heli: 2
 gegen TTP: 4
 gegen U-Boot: 1

Jäger

gegen Artillerie: 0
 gegen Bomber: 5
 gegen Flak-Einheit: 0
 gegen Infanterie: 0
 gegen Jagdpanzer: 0
 gegen Jäger: 3
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: 0
 gegen Kreuzer: 0
 gegen Landungsboot: 0
 gegen Mech-Einheit: 0
 gegen Missiles: 0
 gegen Raketenwerfer: 0
 gegen Schlachtschiff: 0
 gegen Späher: 0
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: 0
 gegen U-Boot: 0

Kampf-Heli

gegen Artillerie: 3
 gegen Bomber: 0
 gegen Flak-Einheit: 2
 gegen Infanterie: 4
 gegen Jagdpanzer: 3
 gegen Jäger: 0
 gegen Kampf-Heli: 3
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: 2
 gegen Landungsboot: 3
 gegen Mech-Einheit: 4
 gegen Missiles: 3
 gegen Raketenwerfer: 3
 gegen Schlachtschiff: 2
 gegen Späher: 3
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: 3
 gegen U-Boot: 2

Kampfpanzer

gegen Artillerie: 5
 gegen Bomber: 0
 gegen Flak-Einheit: 5
 gegen Infanterie: 5
 gegen Jagdpanzer: 5
 gegen Jäger: 0
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 3
 gegen Kreuzer: 1
 gegen Landungsboot: 2
 gegen Mech-Einheit: 5
 gegen Missiles: 5
 gegen Raketenwerfer: 5
 gegen Schlachtschiff: 1
 gegen Späher: 5
 gegen Transport-Heli: 3
 gegen TTP: 5
 gegen U-Boot: 2

Kreuzer

gegen Artillerie: 0
 gegen Bomber: 3
 gegen Flak-Einheit: 0
 gegen Infanterie: 0
 gegen Jagdpanzer: 0
 gegen Jäger: 3
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: 0
 gegen Kreuzer: 0
 gegen Landungsboot: 0
 gegen Mech-Einheit: 0
 gegen Missiles: 0
 gegen Raketenwerfer: 0
 gegen Schlachtschiff: 0
 gegen Späher: 0
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: 0
 gegen U-Boot: 5

Landungsboot

gegen Artillerie: 0
 gegen Bomber: 0
 gegen Flak-Einheit: 0
 gegen Infanterie: 0
 gegen Jagdpanzer: 0
 gegen Jäger: 0
 gegen Kampf-Heli: 0
 gegen Kampfpanzer: 0
 gegen Kreuzer: 0
 gegen Landungsboot: 0
 gegen Mech-Einheit: 0
 gegen Missiles: 0
 gegen Raketenwerfer: 0
 gegen Schlachtschiff: 0
 gegen Späher: 0
 gegen Transport-Heli: 0
 gegen TTP: 0
 gegen U-Boot: 0

Mech-Einheit

gegen Artillerie: 4
 gegen Bomber: 0
 gegen Flak-Einheit: 3
 gegen Infanterie: 3
 gegen Jagdpanzer: 3
 gegen Jäger: 0
 gegen Kampf-Heli: 1
 gegen Kampfpanzer: 2
 gegen Kreuzer: 0
 gegen Landungsboot: 0
 gegen Mech-Einheit: 2
 gegen Missiles: 4
 gegen Raketenwerfer: 4
 gegen Schlachtschiff: 0
 gegen Späher: 4
 gegen Transport-Heli: 2
 gegen TTP: 4
 gegen U-Boot: 0

Missiles

gegen Artillerie: 0
 gegen Bomber: 5
 gegen Flak-Einheit: 0
 gegen Infanterie: 0
 gegen Jagdpanzer: 0
 gegen Jäger: 5
 gegen Kampf-Heli: 5
 gegen Kampfpanzer: 0
 gegen Kreuzer: 0
 gegen Landungsboot: 0
 gegen Mech-Einheit: 0
 gegen Missiles: 0
 gegen Raketenwerfer: 0
 gegen Schlachtschiff: 0
 gegen Späher: 0
 gegen Transport-Heli: 5
 gegen TTP: 0
 gegen U-Boot: 0

Raketenwerfer

gegen Artillerie: 5
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 5
gegen Infanterie: 5
gegen Jagdpanzer: 5
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 3
gegen Kreuzer: 5
gegen Landungsboot: 5
gegen Mech-Einheit: 5
gegen Missiles: 5
gegen Raketenwerfer: 5
gegen Schlachtschiff: 3
gegen Späher: 5
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 5
gegen U-Boot: 3

Schlachtschiff

gegen Artillerie: 5
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 5
gegen Infanterie: 5
gegen Jagdpanzer: 5
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 3
gegen Kreuzer: 5
gegen Landungsboot: 5
gegen Mech-Einheit: 5
gegen Missiles: 5
gegen Raketenwerfer: 5
gegen Schlachtschiff: 4
gegen Späher: 5
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 5
gegen U-Boot: 5

Späher

gegen Artillerie: 2
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 1
gegen Infanterie: 2
gegen Jagdpanzer: 1
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 1
gegen Kampfpanzer: 1
gegen Kreuzer: 0
gegen Landungsboot: 0
gegen Mech-Einheit: 2
gegen Missiles: 1
gegen Raketenwerfer: 2
gegen Schlachtschiff: 0
gegen Späher: 1
gegen Transport-Heli: 2
gegen TTP: 2
gegen U-Boot: 0

Transport-Heli

gegen Artillerie: 0
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 0
gegen Infanterie: 0
gegen Jagdpanzer: 0
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 0
gegen Kreuzer: 0
gegen Landungsboot: 0
gegen Mech-Einheit: 0
gegen Missiles: 0
gegen Raketenwerfer: 0
gegen Schlachtschiff: 0
gegen Späher: 0
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 0
gegen U-Boot: 0

TTP

gegen Artillerie: 0
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 0
gegen Infanterie: 0
gegen Jagdpanzer: 0
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 0
gegen Kreuzer: 0
gegen Landungsboot: 0
gegen Mech-Einheit: 0
gegen Missiles: 0
gegen Raketenwerfer: 0
gegen Schlachtschiff: 0
gegen Späher: 0
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 0
gegen U-Boot: 0

U-Boot

gegen Artillerie: 0
gegen Bomber: 0
gegen Flak-Einheit: 0
gegen Infanterie: 0
gegen Jagdpanzer: 0
gegen Jäger: 0
gegen Kampf-Heli: 0
gegen Kampfpanzer: 0
gegen Kreuzer: 3
gegen Landungsboot: 2
gegen Mech-Einheit: 0
gegen Missiles: 0
gegen Raketenwerfer: 0
gegen Schlachtschiff: 3
gegen Späher: 0
gegen Transport-Heli: 0
gegen TTP: 0
gegen U-Boot: 5

Resident Evil Gaiden

Das Böse ist jetzt tragbar! Mit unserer Lösung solltest du das neueste Resident Evil trotzdem überleben...

Grundsätzlich gilt: Spare mit der Munition! Gerade am Anfang solltest du die meisten Zombies lieber mit dem Messer töten, anstatt wertvolle Munition für sie zu verschwenden. Es ist auch keineswegs notwendig, jeden Zombie umzulegen, manchmal ist Ausweichen die bessere Wahl. Einige Gegner hinterlassen nach ihrem Tod aber Munition und Kräuter. Einige Zombies sind nach einem Kampf auch noch gar nicht richtig tot, sondern kriechen noch umher.

Dein Abenteuer beginnt im zweiten Stock auf dem Seitendeck. Gehe in Richtung Westen und nimm unterwegs den Kräutermix und die Munition aus den Wandschränken. Gehe durch die große Doppeltür, wo schon die ersten Zombies auf dich warten. Töte sie oder laufe an ihnen vorbei. Gehe durch die Tür im Westen und nimm das Dokument mit. Gehe nach Norden und dann weiter nach Westen. Untersuche die dunklen Räume, um Kräuter und eine Kühlschrankversicherung zu finden. In der Ecke im Nordwesten versteckt sich ein Zombie im Dunkeln. Weiter südlich nimmst du eine weitere Notiz mit und gehst durch die Tür. Dahinter gibt es im Süden zwei Baderäume, in denen du Munition und diverse Kräuter findest. Gehe weiter den Flur entlang und töte den Zombie im Norden – er trägt einen Schlüssel bei sich. In der Vase befindet sich Munition, links neben der Lampe ist eine Shotgun versteckt. Jetzt kannst du auch die Patronen aus den Baderäumen mitnehmen. Untersuche den toten Körper vor dem Fahrstuhl und du findest weitere Munition. Im Süden befindet sich außer einer Notiz nichts Brauchbares. Wähle aus dem Inventar den Schlüssel aus und öffne den Fahrstuhl. Hier speicherst du den Spielstand.

Betätige den linken Schalter und fahre nach oben. Außerhalb des Lifts lungern ein paar Zombies herum, einer von ihnen hat eine Schachtel Munition bei sich. Steige rechts die Treppen hinauf und du gelangst aufs Sitzdeck. Hier sind die Zombies schon etwas stärker: Sie sind bewaffnet und greifen dich mit Säure an! In der linken oberen Ecke findest du einen Schutzpanzer. Gehe nach Osten und weiter nach Norden. Der Zombie im Schatten trägt die Zugangskarte für den Kontrollraum bei sich. Gehe weiter nach Osten und durch die Tür. Direkt dahinter findest du im Wandschrank ein Seil. Eine Tür weiter südlich kommst du in die Duschräume, in denen ein Zombie blaue Kräuter mit sich trägt. Verlasse die Duschen wieder und gehe zur nächsten Tür weiter südlich. Mit der Zugangskarte schließt du sie auf und betrittst den Kontrollraum. Aktiviere die Kontrollen. Es folgt eine Unterhaltung mit Lucia. Wenn du den Raum wieder verlässt, kannst du den Spielstand speichern.

Gehe weiter nach Osten und nördlich am Pool vorbei. Einer der weiblichen Zombies trägt einen Schlüssel bei sich, mit dem du die Tür im Osten öffnen kannst. Durchquere den Raum, ohne dich um die Zombies zu kümmern. Auch im nächsten Raum marschierst du geradeaus weiter, um Lucia zu retten. Auf dem Sonnendeck erwartet dich dein erster Bosskampf gegen die B.O.W. Der Kampf ist aber nicht allzu schwer: 10 bis 15 gezielte Treffer mit der Pistole oder vier bis fünf Shotgun-Salven sollten reichen. Am Ende verwandelt sich das Vieh in eine Amöbe und Lucia ist gerettet. Gehe zur Tür im Westen, um deinen Spielstand zu speichern.

Im Norden findest du in den Schränken Kräuter und Munition. Gehe nach Osten und betrete den oberen der beiden Räume. Einer der Zombies hat einen Liftschlüssel dabei. Zwischendurch erhältst du die Nachricht, dass sich Leon in der ersten Klasse aufhalten könnte. Gehe also wieder zurück, durch die Tür und fahre mit dem Lift nach unten. Die Tür zur ersten Klasse kannst du noch nicht betreten. Töte die Zombies, um einen Schlüssel für die zweite Klasse zu erhalten. Lucia schlägt vor, es erst einmal dort zu versuchen. Die Tür dazu befindet sich im Westen. Gehe nach Süden und durchsuche sämtliche Zimmer, um folgende Dinge zu finden: Munition, Kräuter, Sprengstoff, Kampfpanzer und einen Dietrich. Mit dem Dietrich schließt du die Tür im Nordwesten auf. In den Schubladen liegt ein Kabinenschlüssel. Im Schrank findest du ein Sturmgewehr, Munition dafür gibt es im nördlichen Flur in einer Pflanze. Mit dem Schlüssel schließt du die Tür im Südwesten auf. Im Raum dahinter findest du im Schrank den Schlüssel für die erste Klasse. Verlasse den Raum und speichere den Spielstand.

Mit dem Schlüssel kehrst du zum Fahrstuhl zurück und betrittst den Bereich der ersten Klasse. Vorher musst du noch die B.O.W. plätten. Mit der Shotgun oder dem Sturmgewehr ist das ein Kinderspiel. Das Ungeheuer flieht und nimmt Lucia mit. Du hingegen setzt deine Suche nach Leon fort. In der ersten Klasse durchsuchst du wieder alle Räume und nimmst alles mit, was du kriegen kannst (Kräuter und Munition). Im letzten Raum siehst du ein Loch im Boden. Mit deinem Seil kletterst du hinunter und triffst auf Leon. Danach speicherst du den Spielstand.

Verlasse den Raum und gehe nach Norden. In der Toilette (rechte Tür) findest du Patronen für die Shotgun und einen Schlüssel. Gehe den Gang hinunter nach Westen und betrete den Raum im Norden. Dort findest du Kräuter und Granaten, die du aber noch nicht nehmen kannst. In der Pianobar im Süden suchst du den dunklen Bereich nach dem Büchereischlüssel ab. Gehe durch die Tür im Westen in die Lobby. Sämtliche zuvor gesäuberten Bereiche werden nun von neuen Zombies bevölkert. Steige die Treppe hinauf und fahre mit dem Lift in den vierten Stock. Gehe zurück zum Pool und betrete den Kontrollraum. Aktiviere das Kontroll-Terminal, woraufhin eine Unterhaltung zwischen Barry und Leon folgt. Verlasse den Raum und speichere ab.

Gehe zurück nach Osten zum Lift. Fahre in den dritten Stock und steige die Treppen hinab. Gehe durch die südliche Tür nach draußen. Auf dem Seitendeck gehst du nach Osten bis zum Ende des Ganges. Dort kannst (und solltest) du den Spielstand abspeichern.

Gehe auf das Sonnendeck, wo du die gefangene Lucia findest. Leon und Barry kämpfen gegen B.O.W., aber nach dem Sieg steht das Monster wieder auf und kommt auf dich zu. Dir bleibt nur die Flucht. Verlasse das Seitendeck und gehe nach Westen und durch die Doppeltür in die Lobby. Gehe durch die Tür im Westen, folge dem Gang und steige die Treppen hinab. Untersuche den toten Kellner, um den Küchenschlüssel zu erhalten. Damit kannst du die Tür im Westen aufschließen. In der Küche findest du Kräuter und Munition. Die Tür im Süden öffnest du mit der Sicherung. Im Kühlraum liegt zwischen den Kisten der Granatwerfer und im unteren Regal der Schlüssel für die Mannschaftsquartiere. Verlasse die Küche, steige die Treppe hinauf und gehe durch die Tür im Westen. Die erste Tür im Norden öffnest du mit dem Büchereischlüssel. Dort findest du den Salonschlüssel, einen Kampfpanzer sowie ein Magazin für dein Sturmgewehr. Dazu musst du allerdings erst den Zombie töten.

Verlasse die Bibliothek und gehe weiter nach Westen zu den Fahrstühlen, um in die dritte Etage zu fahren. Für die verschlossene Tür im Westen benutzt du den soeben gefundenen Salonschlüssel. Gehe hindurch und

durchsuche die beiden Räume, um einen Kabinenschlüssel zu finden. Verlasse den Bereich, steige die Treppen hinauf auf Deck vier und gehe nach Osten am Pool vorbei bis zu den Aufzügen. Fahre eine Etage nach unten und gehe nach Osten in die erste Klasse. Die erste verschlossene Tür öffnest du mit dem F50-Schlüssel. In dem Raum findest du einen Kräutermix und diverse Munition, die du aber noch nicht benutzen kannst. Verlasse die erste Klasse, steige die Treppen hinab und gehe durch die Tür im Osten. In der Toilette (Tür oben rechts) findest du den Schlüssel für die medizinische Praxis. Kehre auf das Seitendeck zurück und gehe nach Osten. Drücke "Start", um die Karte aufzurufen: Der rot markierte Bereich ist dein Ziel. Die letzte Tür kannst du mit dem Crewschlüssel aufschließen. Gehe hindurch und töte den Zombie. Eine Explosion erschüttert das Schiff, was Barry veranlasst, sich von der Gruppe zu trennen und Löschmittel zu suchen. Du steuerst nun also Leon.

Fahre mit dem Fahrstuhl nach unten und betrete den Frachtraum. Untersuche die Leiche im Norden, um einen Schneidbrenner zu finden. Damit öffnest du die Tür im Westen und betrittst das Sonderlager. Töte den Zombie, hinter ihm liegt eine Computerkarte. Untersuche die Kisten, um ein Brecheisen zu finden. Hinter dem Zombie in der linken oberen Ecke ist der Raketenwerfer versteckt. Kehre zum Lift zurück und fahre in die zweite Etage. Mit dem Brecheisen stemmst du die Tür im Osten auf. Im Regal findest du Kräuter und im Schrank einen Feuerlöscher. Benutze den linken Fahrstuhl, um in den dritten Stock zu fahren. Öffne die verschlossene Tür im Osten mit der Computerkarte und betrete den Raum. Bei den Kontrollen in der rechten oberen Ecke findest du eine weitere Karte. Verlasse den Raum wieder, und spreng die gegenüberliegende Tür mit dem Sprengstoff. Im Tresor liegt eine Computerkarte und im Schrank ein Kampfpanzer. Fahre mit dem Aufzug wieder in den ersten Stock hinab.

Mit dem Kontrollpass öffnest du die noch verschlossene Tür im zweiten Raum. Der Zombie dort trägt einen Liftpass bei sich, der Tote eine Diskette. Gehe zum Lift zurück und fahre bis zum vierten Stock hinauf. Mit dem Liftpass öffnest du die Fahrstuhltür. Gehe die Treppe hoch und durch die Tür im Osten. Dem toten Körper vor dem Schaltpult nimmst du einen Schlüssel ab. Mit dem Lift geht es wieder hinunter in den zweiten Stock und dort aufs Seitendeck. Gehe nach Westen in die Lobby und arbeite dich weiter nach Westen bis zur Bücherei durch. Öffne die verschlossene Tür im Korridor A mit dem medizinischen Schlüssel. In dem Raum findest du Munition, Kräuter und einen Kampfpanzer. Folge dem Korridor nach Westen und öffne die verschlossene Tür mit dem Boilerschlüssel. Suche den Raum nach ein paar Raketen ab und steige die Treppen hinunter. Im Maschinenraum sind verschiedene Munitionspackungen versteckt. In einem kleinen Nebenraum findest du einen Munitionsgurt für den Granatwerfer. Nun gehst du wieder nach oben und fährst mit einem der beiden Fahrstühle in den dritten Stock. Gehe nach Westen in den Aussichtssalon. Oben links lungert ein Zombie herum, der eine Zugangskarte bei sich trägt. Damit gehst du zu den Fahrstühlen im östlichen Teil des Schiffes (also wieder über das Seitendeck) und fährst in den dritten Stock. Nun kannst du im Computerraum die Kontrollen benutzen. Verlasse den Raum wieder, um endlich deinen Spielstand speichern zu können.

Fahre in den ersten Stock hinab und gehe in den nächsten Raum. Untersuche das Feuer, woraufhin Leon den Feuerlöscher einsetzt. Im Computerraum aktivierst du das Terminal und kannst den Spielstand speichern (super...). Dein Ziel ist jetzt der Pool im vierten Stock, also begib dich dorthin. Betrete den Kontrollraum und aktiviere die Konsole. Danach fährst du mit dem Fahrstuhl im Osten nach unten (nachdem du erneut deinen Spielstand speichern durftest) in den dritten Stock und steigst die Treppen hinab in die Lobby. Durch die Tür im Westen und danach im Süden gelangst du in die Pianobar und triffst auf Barry. Nach einer

Zwischensequenz, in der Barry das Mädchen an sich nimmt und mit einem U-Boot verschwindet, kannst du den Spielstand speichern und findest dich allein auf dem Oberdeck wieder.

Gehe aufs Seitendeck und von dort aus in die Lobby. Steige die Treppen hinauf und gehe nach Osten zu den Aufzügen. Fahre eine Etage höher und gehe zu den Treppen am westlichen Ende des Schiffes. Dort steigst du hinunter und fährst mit einem Fahrstuhl in den zweiten Stock, um den Boilerraum aufzusuchen. Dort gehst du die Treppen hinab, speicherst den Spielstand und triffst auf die B.O.W., die den halben Maschinenraum auseinander nimmt. Der Kampf ist erneut nicht allzu schwer – einfach ballern, was das Zeug hält, und das Problem ist gelöst. Tipp: Wenn du den Kampf verlierst, suche den Maschinenraum nach weiterer Pistolenmunition ab. Das geht so lange, bis du 99 Kugeln hast.

Die Szene wechselt zu Barry, der die Wahrheit über Lucia erfährt. Nachdem der B.O.W.-Parasit aus ihrem Körper entfernt wurde, verwandelt sich der Captain in einen Zombie und greift Barry an. Der Captain ist nicht sehr schwer zu besiegen, er ist nur etwas stärker als normale Zombies. Nach dem Kampf steuerst du Barry und Lucia durch das U-Boot. Im Erste-Hilfe-Schrank findest du einen Kräutermix. Verlasse die Krankenstation, töte den Zombie und untersuche die Leiche für einen Patronengurt. An der nördlichen Wand befindet sich noch weitere Munition für Pistole und Sturmgewehr. Im nächsten Raum steigst du nicht die Treppe hoch, sondern gehst noch einen Raum weiter. Dort nimmst du Munition und Kräuter an dich und gehst erst dann nach oben. B.O.W. schleicht hier herum, also gehe ihr lieber aus dem Weg. Bei den Kontrollen findest du Patronen für die Shotgun und zwei Räume weiter im Osten noch ein paar Raketen. Gehe durch die Tür im Osten und betrete die Brücke, wo du den Spielstand speicherst.

Aktiviere die Kontrollen, damit Barry das U-Boot zurück zum Schiff steuert, um Leon zu retten. Eile zum Boilerraum im Westen, wo du auf Leon triffst – oder auch nicht, denn in Wahrheit handelt es sich um die B.O.W. Ein Kampf lässt sich kaum vermeiden (obwohl es möglich ist, ihr auszuweichen, aber es ist sehr schwer). Steige die Treppen hinunter in den Maschinenraum, wo du den wahren Leon findest. Nach der Zwischensequenz speicherst du den Spielstand.

Eine Wegbeschreibung für die Flucht ist überflüssig, denn durch das Feuer gibt es nur einen Weg. Wenn du die Aufzüge im Osten erreichst, musst du gegen B.O.W. kämpfen. Dieser Kampf ist wirklich schwer, unter zehn Treffern mit den Granaten läuft gar nichts. Danach fährst du mit dem Lift nach oben, wo dich der wahre Endkampf erwartet. 15 Granaten oder 10 Raketen sind hier schon vonnöten. Nach dem Kampf steigen die drei ins U-Boot und sind gerettet. Der Horror hat ein Ende!

Wario Land 4

Sollen die Gegner doch kommen! Mit dieser Lösung gehören Münzen und Edelsteine sehr bald dir...

Entry Passage

1. Hall of Hieroglyphs

Gleich nach dem Start läufst du bis zum nächsten Bildschirm weiter nach oben und dann bis zu dem darauf folgenden Bild nach rechts. Nun geht es in der Röhre abwärts. Führe gegen deine Angreifer den Smash Attack durch, schubse sie zur Seite und schnappe dir das Geld. Anschließend begibst du dich in der rechten Röhre nach oben und wendest dich nach rechts. Ändere erneut die Farbe der seltsamen Männchen; erst wenn alle drei rot sind, beginnst du damit, sie zu beseitigen. Nimm alle Edelsteine und auch das große Edelsteinstück an dich, bevor du deinen Weg nach rechts fortsetzt.

Schlage dich durch die Blöcke und halte dich immer noch rechts. Hier musst du es wieder mit einigen Gegnern aufnehmen, doch nach deinem Sieg kannst du ein wertvolles Edelsteinstück einsammeln. Außerdem verbergen sich hinter den Blöcken einige Münzen, die du in Besitz nehmen kannst, sobald die Blöcke zerstört sind. Laufe nun nach rechts, lasse die Hindernisblöcke hinter dir und schnappe dir die Münzen. Weiter rechts gilt es erneut Blöcke zu zerschlagen, die Farbe deiner Gegner zu ändern, sie zu erledigen und dann das große Edelsteinstück an dich zu nehmen.

Noch ein Stückchen weiter auf deinem Weg nach rechts hebst du einen Felsen auf, wirfst ihn von dir und setzt dann deinen Weg fort. Nimm die beiden Münzen an dich und bahne dir einen Weg durch den Block auf der rechten Seite. Nun musst du zwei Smash Attacks durchführen, um die Farbe deines Gegners zu ändern und ihn anschließend aus dem Weg zu räumen. Achte auf den Speer und hole dir nach dem Kampf die Kiste.

Marschiere ein Stück des Weges zurück und klettere die Leiter hinauf. Wirf den Stein so, dass der große Felsbrocken zerstört wird und du Zugang zu der Münze hast. Krieche nach links und benutze einen weiteren Stein, um deinen Weg fortsetzen zu können. Erledige die Gegner in bekannter Weise und nimm das Edelsteinfragment an dich. Dann gehst du in die Hocke und lässt dich den Weg entlangrollen, bis du von selbst wieder anhältst. Nimm dir schnell die beiden kleinen Münzen, richte dich wieder auf und springe nach oben, um den fliegenden Schlüssel zu erwischen. Anschließend rollst du nach links und springst auf die Kiste, denn dort befindet sich ein weiteres Edelsteinfragment.

Nachdem du erneut einige unfreundliche Gesellen aus dem Weg geräumt hast, brichst du weiter links durch den Felsen und kletterst dahinter die Leiter nach oben. Die linke Wand hält deinem Ansturm nicht stand, doch dahinter erwarten dich erneut einige Gegner, die du immer auf die gleiche Art klein bekommst. Greife nach dem großen Diamanten und kehre damit zur Leiter zurück. Mit einem großen Sprung erreichst du auch den anderen Diamanten und führst eine Smash Attack durch.

Achte darauf, dich bei deinem Fall möglichst in der Mitte zu halten, so dass dir keiner der Diamanten auf dem Weg nach unten entgeht. Schlage dich durch die Felsen, hebe den Stein auf und springe daraufhin auf das

froschartige Wesen. Werf dann den Stein durch die kleineren Blöcke, fange nebenbei die herunterfallenden Münzen und verlasse schließlich den Abschnitt, indem du durch den Wirbel hindurchspringst.

In diesem Spiel gibt es außerdem drei Mini-Games, die du durchspielen kannst, um zusätzliche Münzen zu erhalten. Mit diesen Münzen bist du in der Lage, Waffen zu kaufen, die dir dabei helfen, die jeweiligen Bosse schneller zu besiegen.

Warios Homerun Derby

Drehe deinen Gameboy um 90 Grad im Uhrzeigersinn, denn sonst sind deine Chancen in diesem Mini-Game ziemlich mager. Die Bälle können in jede beliebige Richtung geschlagen werden, außer in den angegebenen Bereich, um einen Homerun zu erzielen. Bei drei erfolgreichen Homeruns gibt es eine spezielle Münze.

Der Wario Hop

In diesem Mini-Game rollst du auf dem Ball einen Hindernisparcours entlang. Schaffst du es, über 15 Hindernisse zu springen, ohne dabei das Gleichgewicht zu verlieren, erhältst du eine der begehrten Münzen. Die Geschwindigkeit des Balles erhöht sich nach etwa 35 dieser Sprünge.

Warios Roulette

Ein Gesicht muss von dir in einer Art Memory richtig zusammengesetzt werden. Eine spezielle Münze bekommst du bei drei Übereinstimmungen.

Entry Passage: Boss-Kampf

Ein relativ einfacher Gegner erwartet dich. Greife ihn so lange an, bis er sich verändert. Dabei musst du allerdings darauf achten, nicht von den kleinen Messern verletzt zu werden. Sobald dein Gegner seine Zähne zeigt, springst du über ihn hinweg und gibst ihm den Rest von hinten.

Emerald Passage

1. Palm Tree Paradise

Dein Weg führt dich zunächst nach rechts, wo du über einige Blöcke stolperst, die zerstört werden müssen. Nimm alles mit, was du unterwegs finden kannst, und vergiss nicht, deine Gegner ausschließlich in der altbekannten Weise zu erledigen. Nur wenn sie ihre Farbe gewechselt haben, kannst du zum finalen Schlag ausholen. Du erreichst eine Truhe, die du aber erst dann öffnest, wenn du die Edelsteine darüber eingesammelt hast. Stecke das Edelsteinfragment ein und laufe weiter nach rechts.

Nach einer Unterführung springst du in die Wand links neben der Holzplattform, um einen großen Edelstein in Besitz zu nehmen. Danach gibt es noch einige Aufräumarbeiten in der näheren Umgebung zu erledigen, doch anschließend marschierst du durch die Tür, die durch das Zerstören der Blöcke freigelegt wurde. Dahinter kletterst du die Leiter hinauf und machst erst eine Smash Attack auf dem Boden und dann bei deinem Gegner. Nun kletterst du die nächste Leiter nach oben, schnappst dir das Fragment und kletterst noch weiter nach oben. Dort angekommen, springst du auf das Rohr, greifst dir den kleinen Kerl und schleuderst ihn mit einem Powerwurf zu der Kiste nach oben.

Nachdem du dann die Stufen hinaufgestiegen bist und dir den großen Diamanten genommen hast, begibst du dich an dem Rohr wieder hinunter. Lass dich an der rechten Seite runterfallen, um alle Edelsteine einstreichen zu können. Laufe zurück durch die Tür und wende dich nach rechts. Doch anstatt ganz nach rechts zu gehen, springst du auf die erste Plattform und schlägst dich durch die erste Wand auf der rechten Seite, um die CD zu finden. Laufe weiter, schnappe dir das Edelsteinfragment und schlage dich durch die nächste Wand, diesmal ist es die linke. Ein großer Diamant gehört dir, doch zuerst musst du wohl oder übel einige Gegner erledigen.

Weiter rechts gelangst du zu einem Bereich, in dem ein Affe sein Unwesen treibt. Iss den Apfel und steigere dein Gewicht. In der Mitte des erhöhten Areals befindet sich ein falscher Block, an dem du mit Hilfe deines stattlichen Gewichts einen Geheimgang öffnen kannst. Lass dich hinunterfallen und laufe einfach über den Abgrund, dabei ist es allerdings wichtig, dass du dich immer noch in dem übergewichtigen Zustand befindest. Du kannst auf dem Weg nach unten weitere Edelsteine einstecken und dir zu guter Letzt einen großen Edelstein sichern.

Nun gelangst du über das Rohr wieder nach oben und aktivierst dort den roten Block. Schnappe dir schnell die Münzen und den Kerl mit dem Schlüssel, um dich dann links an dem Rohr hinaufzuheben. Klettere anschließend die Leiter hinauf, nimm den kleinen Kerl und wirf ihn nach rechts und dann weiter auf den Boden. Nun musst du ihn einfangen und ihn dann weiter nach links werfen, bevor du die Leiter hinaufkletterst und über eine höhere Plattform zu einem Edelstein kriechst.

An dem Rohr gelangst du wieder nach unten. Im nächsten Bild weiter rechts schnappst du dir die Herzkiste, nachdem du deine Aufräumarbeiten erledigt hast. Nun musst du dir nur noch deinen Weg nach rechts zu dem Wirbel bahnen, um diesen Abschnitt zu beenden.

2. Wildflower Fields

In diesem Abschnitt solltest du die Bienen dazu bringen, jede geöffnete Blume zu bearbeiten. Sobald sich die Mitte dann rot färbt, erledigst du sie, um Münzen zu erhalten. Doch zunächst wechselst du in den Allergie-Modus über und schwebst zur Mitte und dann weiter zum linken oberen Teil des nächsten Bildes. Bewege dich nach rechts und dann wieder nach links, um die CD in Besitz zu nehmen. Auf deinem Weg nach unten kannst du etliche Edelsteine einsacken und mehrere Blumen bearbeiten. Dein Weg führt dich weiter nach links und dann ganz nach unten.

Dort begibst du dich nach rechts, kletterst ein Stückchen nach oben und wirfst den Stein mit einem Powerwurf nach oben. Anschließend läufst du nach links und sammelst den Rest der Edelsteine ein. Nun springst du zurück nach oben und wendest dich nach rechts, um weiter nach oben zu klettern und dann einen Super Smash an der rechten Seite durchzuführen. Begib dich nach unten und mache erneut an der rechten Seite einen Super Smash, bevor du an dem Rohr entlang nach unten gelangst. Werfe deinen kleinen Freund über die Blöcke und klettere dann nach unten, um ihn wieder einzufangen.

Danach wirfst du ihn erneut nach rechts über die Blöcke und kletterst dann die Leiter hinunter. Benutze seinen Kopf als Sprungbrett und hole dir den großen Edelstein. Nachdem du an dem Rohr nach oben gelangt bist, begibst du dich nach links und marschierst durch die Tür. Jetzt bekommst du nasse Füße und musst ein

Stückchen schwimmen. Falls du dabei den Fisch erledigen möchtest, kannst du das ohne Probleme und Gefahren machen, dein Timing muss nur stimmen.

Ein Weg führt dich nach oben, auf dem du einige Edelsteine findest. An der ersten Abzweigung gehst du weiter nach oben und drehst dich dann bei der nächsten nach links. Springe weiter oben aus dem Wasser und hüpfle nach links unten, um dort einige Münzen einzusammeln. Ein Super Smash bringt dich zu einem riesigen Diamanten. Kehre nun zu der zweiten Abzweigung im Wasser zurück und halte dich diesmal rechts. Nachdem du den Raum einer gründlichen Durchsuchung unterzogen hast, gehst du durch die Tür und springst ins Wasser. Versuche auf deinem Weg nach oben alle Münzen mitzunehmen, was sich als nicht ganz leicht erweisen wird. Oben erledigst du alle Gegner und schnappst dir die Herzkiste und das Edelsteinfragment, bevor du dich nach unten fallen lässt.

Rechts nimmst du dich der Pflanzen an und durchsuchst deine Umgebung nach einigen nützlichen Dingen. Hast du alles in deinen Besitz gebracht, läufst du weiter nach rechts und schlägst dich durch den gräulichen Block, nachdem du etwas gegessen hast. An dem Rohr gelangst du nach unten, schnappst dir deinen Freund und schleuderst ihn nach oben, um die grünen Blöcke zu aktivieren. Klettere nun selbst nach oben, nimm ihn wieder in Empfang und springe auf den Schalter. Anschließend schleuderst du ihn nach oben zum nächsten Schalter, um auch diesen zu aktivieren.

Schnappe ihn dir erneut, springe weiter auf den Schalter und schleudere ihn nach links. Ein Rohr bringt dich nach oben, wo du einen weiteren Apfel isst, dich nach links fallen lässt und so den Block zerstörst. Zwei Bilder weiter links erhältst du den Schlüssel, mit dem du weiter nach links marschierst. Beseitige dort deinen Gegner und schnappe dir das letzte Edelsteinfragment, bevor du nach links rollst.

Zurück auf der rechten Seite zerstörst du den Boden unter den beiden roten Edelsteinen und holst sie dir. Achte darauf, auch den Diamanten auf deinem Weg nach unten einzusammeln. Nun bleibt dir nur noch der Weg nach links, wo du dich nach unten fallen lässt und so den Abschnitt verlässt.

3. Mystic Lake

Gleich zu Beginn läufst du nach rechts durch die Tür und kletterst die Leiter hinunter. Du stößt auf einen Gegner, den du nicht beseitigen musst, renne ihn einfach über den Haufen und schleppe ihn nach rechts. Nun kannst du ihn durch die Felsbrocken schleudern, die dein Weiterkommen unmöglich machen. Wurf anschließend den Stein über den Vorsprung, um den anderen Stein zu zerstören und in den Besitz der Herzkiste zu gelangen. Anschließend kehrst du zu deinem ersten Gegner zurück und beseitigst ihn, da er dir nicht mehr von Nutzen sein kann.

Durch das Wasser marschierst du weiter nach rechts und passiert zwei instabile Blöcke. Zerstöre sie, um die zwei Edelsteine unterhalb der Decke zu erreichen. Dann bewegst du dich weiter nach rechts, schnappst dir den Diamanten und machst dich auf den Weg ganz nach links. Eine Smash Attack bringt dich nach unten. Hier schleuderst du deinen kleinen Freund zur linken Seite, um ihn dann erneut ins Wasser zu werfen. Dabei zerstört er den Block, der dich von dem Diamanten ferngehalten hat. An dem Rohr gelangst du nach außen und läufst weiter nach rechts.

Auf deinem Weg nach oben befinden sich einige Diamanten, die du mitnehmen solltest, achte dabei aber immer auf deine Sicherheit. Oben angekommen, springst du von der rechten Seite, nimmst etwas Anlauf und machst einen großen Satz über das Wasser auf der rechten Seite. Dabei durchbrichst du eine Wand und findest einen Diamanten. Rechts springst du nach oben durch die Decke, um vier Edelsteine zu erreichen. Wieder unten angekommen, bewegst du dich weiter nach rechts.

Nach einem Sprung ins Wasser schwimmst du nach rechts und weichst den Blasen aus, bis du die vierte Stelle erreichst, an der sie aufsteigen. Oben schnappst du dir nur kurz den Diamanten und kehrst dann nach unten zurück. Schwimme nun ein wenig umher und bahne dir einen Weg an dem Fisch auf der rechten Seite vorbei. Weiter rechts führt dich ein Rohr nach oben. Von dort aus schleuderst du deinen Freund ins Wasser und beförderst ihn zum Grund. Halte dich links an der Leiter fest bis der Schalter aktiviert ist, schnappe dir dann den Diamanten und kehre an dem Rohr nach unten zurück.

Auf dem Grund des Sees begibst du dich nach rechts und machst dich auf die Suche nach dem Schlüssel. Mit diesem in deinem Besitz bewegst du dich nach links, tauchst auf und behältst deine Richtung bei. Dein Ziel liegt bei der Hügelkette, dort sammelst du das Fragment ein und marschierst nach links weiter. Weiche den Äpfeln aus, um Zeit zu sparen, und nimm auch das letzte Edelsteinstück an dich. Zerstöre den Block neben der Tür, denn nur so gelangst du zu der CD. Nimm sie an dich und verlasse den Abschnitt durch die Tür.

4. Monsoon Jungle

Bewege dich an dem Rohr nach oben und wende dich nach rechts, um dort den Block aus dem Weg zu räumen. Schnappe dir den Stein, bevor er ins Wasser fällt, und schleudere ihn nach rechts, um den Diamanten zu erhalten. Wieder unten angekommen, marschierst du nach links, dabei wirst du die Bekanntschaft einiger bissiger Alligatoren machen, die du leider nicht beseitigen kannst. Weiche ihnen aus, so gut es geht, und begib dich im zweiten Bild nach links. Schwimme dort zur linken Seite, um eine Herzkiste zu entdecken.

Mit dieser machst du dich auf den Rückweg und wählst die obere linke Passage. Iss den Apfel und bahne dir deinen Weg nach unten. Bevor du unten ankommst, wendest du dich nach rechts und brichst durch den Boden, um einen Diamanten zu entdecken. Krieche nach links und schlage dort auf den Boden, bis der Kerl mit dem Hammer erscheint. Lasse dich bearbeiten und beschaffe dir so alle Edelsteine über dir. Springst du auf geradem Weg nach oben, gelangst du zu einem Geheimbereich, in dem sich die CD befindet. Beseitige deinen Gegner mit einem gezielten Super Smash und kehre anschließend nach unten zurück.

Nun marschierst du zur oberen rechten Ecke und bewegst dich an dem Rohr nach oben. Auf der linken Seite begegnest du einem Kerl, den du dazu bringen musst, auf dich zu schießen. Sobald du die Wand erreicht hast, lässt du dich von einem der Pfeile treffen, um nach oben zu dem Diamanten zu schweben. Wieder unten angekommen, räumst du etwas auf und machst dich danach auf den Weg nach links oben. Klettere die Leiter nach unten und bewege dich dann nach links. Nach kurzer Zeit fällst du hinunter zu dem nächsten Edelsteinfragment.

Schaffe beim Hinunterlaufen alle Blöcke aus dem Weg und schlage dich nach links durch. Ein Pfeil trifft dich und du kannst nun deinen bewaffneten Gegner erledigen und an den Blättern entlang zu dem Vorsprung gelangen. Nimm den Diamanten an dich und mache dich auf den Weg zurück nach unten. Halte dich rechts,

zerstöre alle Blöcke und marschiere durch die Tür. Dahinter springst du ganz nach oben, um das Edelsteinfragment zu erwischen, und schlägst dich anschließend durch die linke Wand. Hebe den Stein auf und schleudere ihn durch die rechte Wand, um durch die Tür zu laufen und erneut einen Stein aufzuheben. Dann springst du über die Plattformen nach oben und schleuderst den Stein geradewegs durch den großen Felsen. Ein Diamant wird sichtbar.

Kehre nach außen zurück und laufe nach rechts. Unten findest du das letzte Edelsteinfragment. Klettere dann die Leiter auf der rechten Seite nach oben und halte dich rechts. Von hier aus gelangst du auf direktem Weg zurück ins erste Bild, in dem du nun in der Lage bist, den Schlüssel an dich zu nehmen. Schwimme zur rechten Seite und begib dich durch den Wirbel.

Emerald Passage: Boss-Kampf

Der einzige Weg, diesen Gegner klein zu bekommen, ist, auf die Leitern zu steigen und von oben auf ihn herabzuspringen. Leider gestaltet sich dies etwas schwieriger, solange dein Gegner sehr groß ist. Achte darauf, seinen Angriffen geschickt auszuweichen und auf dem Boden auf ihn zu warten, wenn er sich nicht im Bild befindet. Springe erst dann nach oben, wenn er unten angekommen ist. Nach deinem ersten Treffer darfst du dich nicht von ihm erwischen lassen, denn sonst sind alle deine Bemühungen umsonst und der Kampf beginnt erneut.

Ruby Passage

1. The Curious Factory

In diesem Abschnitt werden deine stacheligen Gegner eine richtige Plage. Sie sind zwar nicht gerade leicht zu beseitigen, aber es lohnt sich. Warte immer erst darauf, dass sie in deine Richtung rollen, springe dann über sie weg und mache eine Smash Attack, um sie zu vernichten. Laufe nach rechts, erledige dort den nächsten Gegner und lasse dich dann auf dem Rad nach rechts befördern, indem du auf die Plattform springst, die sich in der gewünschten Richtung befindet. Klettere die Leiter hinunter, erledige erneut einen Gegner, schnappe dir das Edelsteinfragment und klettere wieder nach oben.

Weiter rechts lässt du dich bearbeiten und kehrst nach links zurück. Springe von der Kante und schwebe nach links. Springe weiter in diese Richtung, bis du den Diamanten eingesammelt hast, dann drehst du dich um und kehrst nach rechts zurück. Schlage dich durch die Blöcke und sammle währenddessen falls alle Edelsteine ein. Nun nimmst du Anlauf und bahnst dir einen Weg durch die linke Wand. Bewege dich an dem Rohr nach unten, schnappe dir dort deinen Freund und springe wieder nach oben. Dann schleuderst du ihn zu dem Schalter und rollst zur Seite, um auch den nächsten Diamanten einstecken zu können.

Zerstöre einige der Blöcke und lasse dich von den Rädern nach oben bringen. Hinter der linken oberen Tür schlägst du dich durch den Block an der linken Wand und begibst dich innerhalb des Rohres nach unten. Schnappe dir den Stein und schleudere ihn nach rechts, verändere daraufhin deine Gestalt und laufe einfach weiter nach rechts. Begib dich durch das Loch und lasse dich ins Wasser fallen, um den Stein zu erreichen, den du dann in Richtung der Diamanten schleuderst. Sammle die Diamanten ein, indem du dorthin kriechst, und kehre dann über das Rohr nach oben zurück.

Bahne dir einen Weg weiter nach oben, links befindet sich ein Herz. Hinter der linken Wand musst du erst einige Gegner erledigen, bevor du weiter nach rechts läufst und dich hinunterfallen lässt. Schnell gehst es erneut nach rechts, wo du wieder eine Wand durchbrechen und dich dahinter fallen lassen musst. Laufe mit neuen Diamanten im Gepäck zurück in die Richtung, aus der du gekommen bist, und hole dir den Schlüssel. Lasse dich danach in die dritte Grube von links fallen. Klettere anschließend die Leiter nach oben, wende dich nach rechts und lasse dich hinunterfallen, um das Edelsteinfragment zu erwischen.

Weiter links veränderst du deine Gestalt, marschierst weiter und lässt dich schließlich ganz nach unten fallen. Im nächsten Bild befindet sich auf der rechten Seite die CD. Arbeite dich an den Rädern vor und schnappe dir den Diamanten. Danach kletterst du die Leiter nach oben, nimmst das letzte Edelsteinfragment an dich und bewegst dich an dem Rohr nach oben. Der Ausgang befindet sich auf der linken Seite.

2. The Toxic Landfill

Lasse dich zunächst nach unten fallen und versuche, alle Edelsteine auf deinem Weg mitzunehmen. Schlage dich durch den Unrat und laufe nach rechts. Begib dich zuerst zu dem Affen rechts und nimm dich seiner Sachen an. Deine Größe verändert sich und du zerstörst den Block und lässt dich von einem Pfeil treffen. Hole dir den Diamanten weiter oben und begib dich anschließend zu dem Rohr. Schleudere von hier aus Steine zu den ersten beiden Schaltern und trage die beiden verbleibenden Steine zu den orangefarbenen Blöcken. Triff nun die nächsten beiden Schalter und springe nach oben, um den Diamanten zu kassieren.

Wieder unten marschierst du zu dem Affen links und schaut, was er dir zu bieten hat. Du fällst nach unten, gehst ein Stückchen nach rechts und fällst erneut weiter nach unten. Schnappe dir das Edelsteinfragment und schlage dich danach durch die linke Wand, um einen Diamanten in Besitz zu nehmen. Hinter der nächsten Tür erledigst du den ersten Affen, dem du begegnest, und isst den Apfel des zweiten. Springe nun durch die dritte Ansammlung von Blöcken, damit der Weg zu einem Diamanten frei wird. Nimm ihn an dich und begib dich nach oben. Steige über die Blöcke und gehe durch die Tür, hinter der ein weiteres Edelsteinfragment liegt.

Die linke Passage führt dich zu einer Tür, hinter der du nach rechts springst und einen Super Smash bis ganz nach unten machst. Wende dich nach links, um weiter oben einen Diamanten zu entdecken. Auf deinem Rückweg marschierst du durch die kräftigen Winde, um zusätzliche Edelsteine einzusammeln. Lasse die Tür wieder hinter dir und verändere deine Gestalt, um die rechte Passage benutzen zu können. Hole dir das Edelsteinfragment und brich dann durch die Wand rechts von dem Fragment. Schnappe dir die Herzkiste und bearbeite anschließend die Reifen, um die Tür unter dir zu erreichen. Dahinter gelangst du in einen Raum, in dem du zuerst den Affen als Sprungbrett benutzt, um die vier Blöcke zu zerstören.

Dann kostest du von seinen Sachen und wartest ein paar Sekunden ab. Springe hart auf den Boden, um von dem Kerl mit dem Hammer bearbeitet zu werden. Nur so erreichst du den Diamanten weiter oben. Verlasse diesen Raum, betrete ihn aber gleich darauf erneut, um den Affen zur Tür zu schleppen. Iss den Apfel und hole dir den Diamanten auf der rechten Seite. Kehre nun zu der Stelle zurück, an der du das Edelsteinfragment gefunden hast, und versuche, den unteren Weg zu erreichen. Am zweiten TV stoppst du und schlägst dich hindurch, um die CD zu finden.

Bewege dich nach rechts und verharre an dem dritten Reifen, den du siehst. Zerstöre ihn, damit du zu einem

Rohr gelangst, das dich nach unten führt. Du triffst auf einen Affen, der dir wieder einmal einen Apfel gibt. Zerstöre alle Blöcke, um möglichst viele Münzen einzusammeln, und amüsiere dich ein wenig mit deinen stacheligen Gegnern unter dir. Kehre nun nach oben zurück, drehe dich nach links und zerstöre die Wand, um einen Diamanten zu Gesicht zu bekommen. Weiter rechts befindet sich eine Tür, hinter der du deine Gestalt veränderst und so den dunklen Block bei der Tür zerstörst. Lasse dich bearbeiten und hole dir oben in der Mitte den Schlüssel.

Bahne dir deinen Weg auf der linken Seite bei den Blöcken nach unten und führe dann einige Super Smashes durch, um über die Öffnung in der Plattform noch weiter nach unten zu gelangen. Klettere dann die Leiter nach oben und springe über den Kerl mit den Pfeilen, um das letzte Edelsteinfragment an dich zu nehmen. Lasse dich im Anschluss daran treffen und hole dir oben einige Herzen. Den Ausgang kannst du nur auf diesem Weg erreichen.

3. 40 Below Fridge

Laufe nach rechts und klettere die Leiter nach oben. Erledige dort deine Gegner, hole dir den Diamanten aus der oberen linken Ecke und begib dich dann nach rechts. Mit Hilfe einiger Super Smashes bahnst du dir deinen Weg nach unten und lässt dich fallen. Verwandle dich in einen Schneeball und rolle nach rechts gegen einen Block. Nimm die untere Passage und gehe durch die Tür, bevor du dich fallen lässt und mit Hilfe deines Super Smashes nach unten zu einem Rohr gelangst. Hier musst du die beiden Schalter treffen, was dir mit etwas Übung und Anlauf auch gelingen wird.

Anschließend erkundest du die verschiedenen Wege, die von oben nach unten führen, erledigst alle Gegner, denen du begegnest, und sammelst alles Nützliche ein. Bevor du durch die nächste Tür läufst, kletterst du wieder nach oben, um dich in einen Schneeball zu verwandeln. Rolle dich dann nach rechts, bis es zu einem Zusammenstoß kommt. Klettere die Leiter hinauf und hole dir das Edelsteinfragment, bevor du die Rampe hinaufmarschierst und dich zu einem Diamanten rollst.

Kehre zu dem Hauptweg zurück und klettere bis ganz nach oben. Dort verwandelst du dich und lässt dich wieder nach unten rollen. In dem Bereich, in dem du dich zuerst verwandelt hast, befindet sich eine Tür, hinter der du das nächste Fragment entdeckst. Verwandle dich erneut in den Schneeball und rolle nach links, laufe zurück und verwandle dich erneut. Diesmal begibst du dich nach links und springst auf den nächsten Vorsprung und weiter nach links, bis du auf einer Rampe landest.

Nachdem du den Diamanten eingesteckt hast, bewegst du dich ganz nach oben zur linken Seite und lässt dich auf normale Art und Weise von der Rampe rollen. Springe nach oben, sobald du das Ende der Rampe erreicht hast, um zu einem Diamanten zu gelangen. Mache dich auf den Weg weiter nach oben, wobei du einen weiteren Diamanten einsammeln kannst, der von zwei Icemen bewacht wird. Oben verwandelst du dich in einen Schneeball und lässt dich auf der rechten Seite hinunterfallen, um zu einem Rohr zu rollen. In diesem Rohr schnappst du dir den Iceman, verschonst ihn und schubst ihn zu der mittleren Plattform.

Stelle dich an seine linke Seite nahe an die Kante und verwandle dich in Eis. Ein Diamant ist deine Belohnung. Ist dieser in deinem Besitz, kannst du den Iceman ruhig beseitigen und dann das Rohr verlassen.

Unten links findest du das letzte Edelsteinfragment. Stecke es ein und mache dich auf den Weg zu der Tür, durch die du diesen Bereich betreten hast. Marschiere solange nach links, bis du aus dem Bereich herausrollst. Klettere nun die Leiter nach oben, verwandele dich in einen Schneeball und rolle dich nach links. Du fällst den ganzen Weg nach unten, wobei du einige Münzen und einen Diamanten mitnehmen kannst.

Bahne dir dann deinen Weg wieder nach oben zu dem Wirbel und gehe nach rechts. Klettere die Leiter nach oben, krieche ein Stück und lasse dich hinunterfallen. Nun kannst du auch den Block zerstören, hinter dem sich die CD verbirgt. Verlasse den Abschnitt durch den Wirbel.

4. Pinball Zone

Lasse dich zunächst nach rechts rollen, springe dann nach oben und klettere die Leiter hinauf. Hinter der Tür schleuderst du die Bälle in Richtung der Blöcke mit geöffnetem Mund. Hast du diese Sache erledigt, gehst du durch die Tür, rollst ein Stückchen, läufst zurück und zerstörst die Wand, um ein Edelsteinfragment zu entdecken. Hinter der nächsten Tür musst du eine Weile kriechen, dann den Ball nach oben werfen und ihn zu dem ersten Block befördern. Danach springst du durch die Öffnung dahinter und holst dir einen Diamanten.

Den nächsten Ball erhältst du, indem du hart auf den Boden springst. Werfe ihn dann nach oben, begib dich nach oben rechts und zerstöre zuerst den Block, dann den Boden darunter, um einen weiteren Ball zu erreichen. Diesen schleuderst du wiederum nach oben und versuchst, den letzten Ball zu platzieren. Mit einem weiteren Edelsteinfragment im Gepäck bahnst du dir einen Weg durch die rechte Wand und bewegst dich an einem Rohr nach unten. Lasse dich bearbeiten und mache dich auf den Weg nach oben, um den Schalter zu betätigen und einen Diamanten einzusammeln.

Verlasse dann das Rohr und laufe durch die neue Tür. Krieche auf dem Zaun entlang nach links und lasse auch die folgende Tür hinter dir. Marschiere nach links, werde fett, um nach unten zu gelangen, und springe so lange, bis der Ball in die Kiste neben dir fällt. Schnappe dir daraufhin den Ball neben dir und befördere ihn in den mittleren Schlitz. Nun musst du noch oben links und rechts auf dem Boden auf und ab springen, um auch die anderen Bälle an die richtige Stelle fallen zu lassen.

Danach kehrst du nach unten zurück und springst unterhalb der Stelle, an der sich der erste Schlitz befindet, nach oben. Iss den Apfel, um auch den dunklen Block unten rechts zu zerstören. Ein Rohr kommt zum Vorschein. Schwimme direkt nach oben und hole dir einen Apfel. Aktiviere außerdem den Schalter und mache dich schnellstens zurück auf den Weg nach unten, um dort einige wichtige Sachen einzusammeln. Verlasse dann das Rohr, schnappe dir das Fragment und laufe durch die Tür.

Nun rollst du wieder ein Stück und kletterst dann nach links oben, um die CD zu erreichen. Wende dich anschließend nach rechts und lasse die Tür hinter dir. Nimm dir einen Ball, begib dich nach oben und schleudere ihn in die Nische an der Wand auf der rechten Seite. Bewege dich durch das Loch und werfe den Ball in einen Schlitz, bevor du an einem Rohr wieder nach unten gelangst. Schnappe dir deinen Freund und befördere ihn nach oben, um ihn anschließend durch den Felsen auf der linken Seite zu schleudern. Danach greifst du ihn dir erneut und springst zu den Plattformen hinüber. Schleudere ihn auf der rechten Seite gegen die Wand und nimm die Herzkiste an dich.

Verlasse nun das Rohr und amüsiere dich erneut mit den Bällen. Mit einem der Bälle springst du an der rechten Seite über einige Plattformen nach oben und platzierst ihn in dem Schlitz auf der linken Seite. Zerstöre den Boden links von dir und ebne dir so den Weg zum nächsten Schlitz. Platziere den Ball in diesem Schlitz und nimm dann den letzten Ball samt Schlitz im oberen Teil ins Visier. Nimm das Edelsteinfragment an dich und lasse die Tür hinter dir. Dann springst du nach oben und lässt dich rechts hinunterfallen.

Gehe durch die nächste Tür und schaue dich erst einmal um. Über dir befinden sich die vier Bälle, die du erreichst, wenn du von unten dagegen stößt. Hebe einen der Bälle auf und springe ganz nach oben auf die Plattform, um ihn dann in Richtung der blinkenden Lichter zu werfen. Folge ihm nun unterhalb und hole dir den nächsten Ball, sobald er in dem ersten Schlitz verschwunden ist. Wiederhole diesen Vorgang mit allen Bällen und laufe dann durch die Tür auf der linken Seite, oberhalb der Bälle, und schnappe dir den Schlüssel.

Renne nun schnell nach links und springe auf die Plattform. Nimm den Ball und wirf ihn nach links oben. Hole dir auf diese Weise die beiden Münzen, bevor du die gleiche Tür erneut benutzt. Springe dann nach oben und begib dich zum Wirbel, an dem dieser Abschnitt endet.

Ruby Passage: Boss-Kampf

Laufe unter deinem Gegner hindurch, um ihn dazu zu bringen, sich fallen zu lassen. Lasse dich dann darauf fallen, um Schaden anzurichten. Wenn dein Gegner hin und her schwebt und dabei Eier legt, solltest du versuchen, eines der Eier zu fangen, bevor es sich öffnet. Vermeide direkten Kontakt mit den Eiern, die sich geöffnet haben, und versuche weiterhin, deinen Gegner zu schwächen, indem du hochspringst und ihn von oben triffst.

Sapphire Passage

1. Crescent Moon Village

Zuallererst lässt du dich treffen, um in einen Zombie verwandelt zu werden. Dann springst du nach unten und sammelst dort die Münzen und die Herzen auf. Begib dich an dem Rohr zurück nach oben, um dort die Treppe hinaufzusteigen und die Tür hinter dir zu lassen. Betätige den grünen Schalter, laufe zurück und hole dir den Diamanten. Danach gehst du durch die Tür, weichst der Fledermaus aus und bahnst dir deinen Weg nach oben. Halte dich links und rolle dann zurück nach rechts, um die Hindernisblöcke aus dem Weg zu räumen.

Anschließend kletterst du die Leiter nach oben und erledigst den axtschwingenden Psycho, bevor du dich in eine Fledermaus verwandelst. Schnappe dir in dieser Gestalt das Edelsteinfragment und schlage dich nach unten durch, bis du eine Geheimtür entdeckst. Dahinter zerstörst du zuerst die Blöcke auf der linken Seite und räumst dann den oberen Teil der linken Wand aus dem Weg, um einen Stein freizulegen. Schleudere diesen gegen den letzten Block und klettere anschließend die Leiter nach oben. Krieche durch das Loch, um zu dem Diamanten zu gelangen.

Nun läufst du durch die Tür, schlägst dich nach rechts unten durch, nur um dann zurück zu der Fledermaus zu marschieren und dort durch die Tür zu gehen. Weiter rechts springst du nach unten und nimmst dabei so

viele Diamanten wie möglich mit. Zerstöre die Blöcke, hole dir das Edelsteinfragment und bewege dich anschließend nach oben, um auch die Herzen einzusammeln. Begib dich nach rechts und rolle dann nach links, um die CD zu erhalten. Danach rollst du zurück nach rechts und bewegst dich an dem Rohr nach unten.

Halte dich weiter rechts und lasse dich in einen Zombie verwandeln, um einen der Geister zu erledigen. Wieder in deiner Normalgestalt schleuderst du diesen dann durch die Blöcke. Mit den neuen Diamanten im Gepäck steigst du die Treppe hinauf und gehst durch die Tür. Dahinter wendest du dich nach rechts, beseitigst den Psycho und machst dich dann auf den Weg nach oben. Links betätigst du den Schalter und kletterst danach die Leiter hinunter. Unten rollst du zu der Tür und nimmst das Fragment an dich.

Das Rohr führt dich nach oben, wo du deinen kleinen Freund über die Wand hinweg in Richtung des Blockes schleuderst. Erledige deine Gegner, bevor du an dem Rohr wieder nach unten gelangst und dich zu den Edelsteinen fallen lässt. In der unteren linken Passage findest du einen Diamanten und das letzte Edelsteinfragment. Das Rohr bringt dich wieder nach oben, wo du dich nach rechts drehst und die Tür ansteuerst. Schalte deine Gegner aus und nimm dir den Diamanten. Mach nun, was sich an dieser Stelle anbietet. Verwandle dich anschließend in eine Fledermaus und hole dir den Schlüssel.

Während des gesamten Weges, den du nun noch in diesem Abschnitt hinter dich bringen musst, versucht nun ein nerviges Wesen, deinen Schlüssel zu stehlen. Schafft er es, musst du wiederum den Schlüssel zurückstehlen. Springe schnell nach unten auf den Weg und beeile dich, den gesamten Abschnitt in entgegengesetzter Richtung erneut zu durchlaufen. Der Wirbel beendet nicht nur den Abschnitt, er rettet dich auch vor weiteren Diebstählen.

2. Arabian Night

Gehe durch die Tür und springe auf den Teppich, damit er sich erhebt. Lasse die obere Tür hinter dir und laufe einfach weiter. Oben links befindet sich ein Rohr, an dem du nach unten gelangst. Betätige den Schalter und kehre dem Rohr den Rücken. Auf dem Vorsprung läufst du durch die rechte Tür, sammelst einige Edelsteine ein und bahnst dir dann deinen Weg nach unten, indem du alle Blöcke unterwegs zerstörst. Schnappe dir das Fragment und begib dich erneut in den oberen Teil des Raumes.

Verwandle dich in einen Zombie, um in der unteren linken Ecke einen Diamanten an dich zu nehmen. Lasse die beiden nächsten Türen hinter dir und benutze den Teppich, um zu einer höher gelegenen Tür zu kommen. Dahinter führt ein Rohr nach unten. Schnappe dir deinen Freund so, dass du ihn rechts zu fassen bekommst, um ihn dann in Richtung des Diamanten zu schleudern. Zurück außerhalb des Rohres gehst du durch die Tür in den großen Raum, denn oberhalb der Tür findest du das nächste Edelsteinfragment. Verlasse den Raum weiter oben, schnappe dir den Teppich und betrete ein wenig später das Gebäude.

Zuerst bewegst du dich rechts von dem Schlüssel nach oben, um die Edelsteine einzusammeln, und dann auch links. Lasse dich durch die Stachelbälle nach unten fallen, um gestochen zu werden. Verwandle dich in eine Fledermaus und fliege auf der linken Seite nach oben, nur um dich gleich darauf nach unten fallen zu lassen. Dort wartet der Schlüssel auf dich. Wieder draußen lässt du die Tür hinter dir und wendest dich nach rechts. Die zwei Edelsteine unter dir erreichst du nur als Zombie. Klettere nach oben, halte dich rechts und lasse dich anschließend nach unten fallen, um auch das nächste Fragment zu erwischen.

Nun kletterst du die Leiter nach unten und lässt dich nach beendeter Arbeit weiter nach unten fallen. Benutze den Teppich und räume im Haus richtig auf, bevor du den nächsten Bereich in Angriff nimmst. Mit Hilfe des Teppichs gelangst du auch in die obere linke Ecke, in der sich die CD befindet. Mit dieser im Gepäck machst du einen Super Smash, um nach unten zu gelangen, und bewegst dich an dem Rohr wieder nach oben. Nun steht nur noch eine Tür und der Wirbel zwischen dir und dem Ende des Abschnitts.

3. Fiery Cavern

Laufe nach rechts und weiche dabei den feurigen Säulen aus. Erst bei den Plattformen hältst du inne und schlägst dich durch die Wand neben der zweiten Plattform. Bewege dich an dem Rohr nach unten, betätige den Schalter und lasse dich anschließend fallen. Nachdem du bearbeitet wurdest, kehrst du zu dem Schalter zurück und betätigst auch den zweiten. Lasse dich danach erneut bearbeiten, schnappe dir den Diamanten und verlasse den Bereich.

Auf deinem Weg nach rechts läufst du durch eine Tür auf der linken Seite und begibst dich in einem Rohr links neben der dritten Säule nach unten. Dort schnappst du dir deinen Freund und schleuderst ihn gegen die Felsen. Danach nimmst du ihn dir erneut zur Brust und schleuderst ihn diesmal durch die Stachelbälle, um den Schalter zu aktivieren. Greife dir den Diamanten und verlasse dann das Rohr. Weiter rechts kletterst du die Leiter nach oben und öffnest eine Tür.

Dahinter hältst du dich links, um das nächste Edelsteinfragment zu erhalten. Am Ende des Weges gehst du durch die Tür und bahnst dir einen Weg nach unten, um dort das Unvermeidliche zu machen. Marschiere durch die nächste Tür, wende dich nach oben und lasse auch die folgende Tür hinter dir, bevor du oben rechts die Leiter hinunterkletterst. Durchbreche die Wand und verwandele dich in einen Schneeball, um nach links zu rollen und den Diamanten einzusammeln. Hinter der nächsten Tür verwandelst du dich erneut und rollst auf den Diamanten zu. Dann begibst du dich nach oben, wendest dich nach links und läufst durch die Tür.

Nach einiger Zeit gelangst du zu dem Schlüssel. Marschiere durch die Tür und mache dich auf den Weg nach oben. Rechts unten begibst du dich durch die kleine Passage, um die CD einzusammeln. Anschließend springst du nach oben und zerstörst dabei die Wand. Nur so gelangst du in den Besitz weiterer Edelsteine. Danach lässt du dich nach unten fallen, schnappst dir die Edelsteine und machst dich dann auf den Rückweg nach oben. Links findest du das letzte Edelsteinfragment. Stecke es ein und lasse dich nach unten fallen. Links gelangst du zu dem Wirbel, der dich zu einem neuen Abschnitt bringt.

4. Hotel Horror

In Raum 102 findest du deinen ersten Diamanten. Anschließend wanderst du nach rechts, nimmst das Edelsteinfragment an dich und betrittst Raum 104. Aktiviere den Schalter und mache dich auf den Weg ins obere Stockwerk. Dort betätigst du erneut einen Schalter, bevor du weiter nach oben steigst. Links schnappst du dir das nächste Fragment und gelangst danach zu Raum 302. Lasse die linke Tür hinter dir und steige dann die Feuerleiter nach oben zu dem Rohr.

Auf dem oberen linken Vorsprung lässt du dich bearbeiten und sobald du zurück am Anfang bist, marschierst du nach oben. Als Nächstes isst du einen Apfel und schlägst dich nach unten durch, um einen Diamanten zu finden. Bewege dich in dem Rohr nach unten, halte dich rechts und betrete Raum 401. Schalte dort deinen

Gegner aus und hole dir den Schlüssel weiter oben. Danach verlässt du den Raum, verwandelst dich am Notausgang in einen Zombie und lässt dich zu guter Letzt nach unten fallen.

Dann kehrst du in das dritte Stockwerk zurück, um erneut Raum 301 einen Besuch abzustatten. Betätige den Schalter und gehe unten durch die Tür, bevor du das nächste Fragment an dich nimmst und zu einer weiteren Tür kommst. Zerstöre die Blöcke und verwandele dich anschließend in eine Fledermaus. In dieser Gestalt fliegst du zu dem Diamanten und schleuderst dann den Stein nach links. Das Rohr führt dich nach oben, wo du nach rechts läufst und zu Eis wirst. Bewege dich wieder nach unten und springe von dem Vorsprung, um die Tür zu erreichen. Das letzte Fragment gehört dir. Mit diesem betrittst du Raum 403 und trägst den Gorilla nach oben.

Iss den Apfel und erledige deine Aufgabe, bevor du die Blöcke aus dem Weg räumst, um zu dem Schalter zu gelangen. Aktiviere ihn, verwandele dich in einen Zombie und laufe zur linken Seite der grauen Blöcke. Dann betrittst du Raum 304 im unteren Stockwerk, gehst durch Tür 204 und weiter zu Raum 203. Auf deinem Weg nach rechts verwandelst du dich erneut in einen Zombie und lässt dich bei den Münzen nach unten fallen, um dort die CD in Besitz zu nehmen. Hinter der Tür wartet der Wirbel, der diesen Abschnitt beendet.

Sapphire Passage: Boss-Kampf

Springe einfach auf die Wellen und bearbeite den Kopf der kleinen Katze. Hast du ihr genügend Schaden zugefügt, wird der Schädel kahl und du kannst nun nach oben springen und mit Smash Attacks weitermachen. Achte darauf, nicht ins Wasser zu fallen oder mit den Stachelbällen in Berührung zu kommen.

Topaz Passage

1. Toy Block Tower

Zerstöre die normalen Blöcke und auch die mit den Gesichtern darauf. Danach schnappst du dir den dreieckigen Block und wirfst ihn in den Schlitz über der Tür. Lasse diese Tür hinter dir und platziere den Block erneut über der Tür, um auch die nächste Tür zu öffnen. Mit deinem ersten Edelsteinfragment begibst du dich nach oben durch das kleine Loch und versuchst, so viele Edelsteine abzuräumen wie möglich. Danach läufst du durch die Tür und begibst dich zu der Tür über dir. Zerstöre alle Katzenblöcke, um die blauen Blöcke herabfallen zu lassen. Wenn du nun die Wand neben der Tür auf der linken Seite zerstörst, entdeckst du einen Kriechgang, durch den du zu einem Rohr gelangst.

Unten begibst du dich nach rechts, betätigst den Schalter zweimal, um die Blöcke daran zu hindern, ganz nach unten zu fallen. Links kommst du zu einer Herzkiste, mit der du diesen Bereich wieder verlassen kannst. Zerstöre erneut die Katzenblöcke und laufe durch die neue Tür. Stecke das Fragment ein und bahne dir deinen Weg nach oben. Am Ende der linken Passage entdeckst du den roten Block. Gehe durch die Tür und zerstöre dahinter nur die oberen und unteren Katzenblöcke, um möglichst viele Edelsteine einzusammeln.

Nimm anschließend etwas Anlauf und springe nach unten. Dabei kannst du etliche Dinge mitnehmen. Ziemlich weit rechts musst du dich nach oben durchschlagen, um weitere Edelsteine zu erwischen. Zerstöre den Block und räume weiter rechts die Plattformen ab. Die Plattformen führen dich nach rechts oben, wo sich

einige Edelsteine befinden. Wieder unten greifst du dir den dreieckigen Block und schleppst ihn nach oben, um die Tür zu öffnen. Zerstöre nun den oberen Katzenblock rechts und die beiden auf der linken Seite, denn nur so kannst du auf die Plattform springen.

Links unten lässt du eine Tür hinter dir, nimmst das nächste Fragment an dich und verwandelst dich auf deinem Weg nach unten. Erledige unten deine Arbeit und gehe anschließend oben durch die Tür. Dahinter zerstörst du beide Blöcke auf der linken Seite, schnappst dir den Schlüssel und bewegst dich im Rohr nach unten. Krieche durch den schmalen Spalt und zerstöre die Katzenblöcke, um die blauen Blöcke herabfallen zu lassen. Mit diesen erreichst du einen Diamanten. Laufe dann weiter nach rechts und lasse dich durch das Loch fallen, um ganz nach unten zu gelangen.

Bahne dir deinen Weg erst nach links, dann nach oben und weiter durch den Kriechgang, um einen Diamanten einzusammeln. Wieder unten angekommen, öffnest du mit Hilfe des Blockes die Tür und schnappst dir die CD. Draußen bringt dich das Rohr auf der linken Seite nach oben. Folge nur noch dem Weg zu dem Wirbel, um den neuen Abschnitt zu beginnen.

2. The Big Board

Marschiere nach rechts und versuche, eine 6 zu erreichen. Dazu musst du immer dann hochspringen, wenn du die Zahl unmittelbar davor siehst. Möchtest du eine 4, springst du, sobald du eine 3 siehst. Möchtest du eine 6, springst du, sobald du eine 1 siehst. Laufe weiter über die Blöcke und schlage den oberen Weg ein. Am nächsten Schalterblock erledigst du zunächst deine Gegner und wirfst dann eine 6, um ein Herz zu bekommen. Lasse dich nach unten fallen und benutze das Rohr, um noch weiter nach unten zu gelangen. Schnappe dir den Kristall und schleudere ihn durch beide Blockansammlungen. Hole dir die Herzkiste und verlasse anschließend das Rohr, um links das nächste Edelsteinfragment einzusammeln.

Mache dich auf den Weg nach rechts und nimm dabei so viele Diamanten wie möglich mit. Beim nächsten Würfelblock wirfst du eine 5, zerstörst anschließend den Block, erledigst deine Gegner und bahnst dir einen Weg nach unten. Als Nächstes wirfst du eine 3, um den Diamanten zu erhalten, und dann eine 4, um bearbeitet zu werden. Springe anschließend nach oben und krieche durch den schmalen Gang, an dessen Ende die CD auf dich wartet. Weiter oben benötigst du eine 5, um die Blöcke zu entfernen. Danach kehrst du zu dem Würfelblock zurück, der dich fett gemacht hat, und benutzt ihn, um alle stacheligen Feinde zu erledigen.

Gehe durch die kleine Tür, beseitige deine Gegner und wirf eine 5. Danach springst du zügig nach oben durch die erste Blockansammlung auf der linken Seite. Wirf nun eine 6 und schlage dich zur linken Seite durch. Hinter der nächsten Tür rollst du dich nach links und aktivierst den Schalter. Anschließend steigst du die Treppe hinauf zu einem Raum, in dem sich ein weiterer Würfelblock befindet. Wirf zuerst eine 6, dann eine 2. Benutze deine Gegner als Sprungbretter, um die Edelsteine zu erreichen. Danach wirfst du eine 2, eine 5 und dann eine 6.

Begib dich mit dem Schlüssel nach unten. Bevor du ganz nach unten läufst, findest du rechts einen Diamanten. Lasse die nächste Tür hinter dir und folge den blauen Blöcken zu einem Rohr, das dich nach oben führt. Zerstöre den Boden und schleudere deinen Freund nach oben, bis der Schalter aktiviert ist. Schnappe

dir schnell den Diamanten und verlasse diesen Bereich. Nun lässt du dich noch einmal nach links unten fallen und kehrst zu dem Wirbel zurück.

3. Doodle Woods

Nimm das erste Edelsteinfragment an dich und mache dich auf den Weg nach rechts, wobei du sämtliche Blöcke zerstörst. Lasse dich nach unten fallen und halte dich links, bevor es weiter nach unten geht. Hinter der rechten Wand befindet sich ein Geheimgang, der dich zu einem Rohr führt. Unten läufst du die Rampe hinauf und lässt dich nach links rollen. Nach einiger Zeit kehrst du zu dem Rohr zurück, verlässt es und wendest dich nach links. Folge dem Weg und nimm mit, was du finden kannst. Krieche unter den Stiften hindurch und benutze das Rohr, um nach oben zu gelangen.

Sammele möglichst viele Edelsteine ein, indem du die farbigen Plattformen nutzt. Rolle dann zurück und verlasse diesen Bereich wieder. An der Steinwand angekommen, wartest du auf das fliegende Schwein, das dich auf seinem Rücken zu dem Vorsprung bringt. Rechts findest du eine versteckte Tür, hinter der sich ein Diamant verbirgt. Zerstöre die Blöcke und begib dich nach unten, wo du an der richtigen Stelle landest. Nimm den Schlüssel an dich und rolle nach links, wo du nach oben zu den Plattformen springst. Links bearbeitest du den nächsten Stift und dann oben rechts einen weiteren, um ein Edelsteinfragment zu finden.

Lasse dich nach unten fallen, sammle dabei einige Edelsteine ein und laufe durch die Höhle, um den nächsten Stift nach links zu drücken. Schlage nun auf den Boden, iss einen Apfel und bewege dich über die Blöcke, die du allesamt zerstören kannst. Links hinter der Tür findest du einen Diamanten, mit dem du zurück nach oben kehrst. Das Schwein hilft dir dabei, einige wertvolle Edelsteine zu ergattern. Auf der rechten Seite kommst du ganz nach oben, zerstörst erst den oberen, dann den unteren Stift, um die Positionen zu verändern. Verlasse diesen Bereich oben links und rolle weiter in diese Richtung, bis du hinter der nächsten Tür die CD findest. Springe nun nach oben, halte dich links und erreiche so den Wirbel.

4. Domino Row

Laufe zunächst nach rechts, springe auf die Zielflagge und lasse die Tür hinter dir. Sammele die Edelsteine ein und gehe anschließend durch die nächste Tür. Behalte die Richtung bei und benutze die Uhrenblöcke, um wertvolle Edelsteine und Münzen zu erreichen. Hinter der folgenden Tür lässt du dich bearbeiten und springst danach zu der Stelle, von welcher der Kerl hinuntergefallen ist. Das Rohr bringt dich nach oben, wo du dir deinen Freund schnappst, ihn nach oben bringst und ihn dann gegen die Felsen schleuderst. Wieder unten angekommen, läufst du rechts durch die Tür und beginnst zu rollen, sobald du die Rampe berührt hast.

Bliebe auf deinem Weg, erreiche die Flagge und bewege dich durch die Tür, die du gerade geöffnet hast. Auf deinem Weg nach oben schleuderst du den Kerl in dem Wagen in Richtung deiner anderen Gegner, um so alle auf einmal zu erwischen. Hinter der nächsten Tür machst du dich schnell auf den Weg zu den Seiten. Am Wasser angekommen, folgst du seinem Verlauf und zerstörst dabei einige Blöcke. Steige wieder aus dem Wasser, nachdem du möglichst viele Edelsteine eingesammelt hast, und gehe durch die Tür.

Nachdem du den Schalter umgelegt hast, rennst du nach links, darfst dabei aber nicht an die Wand stoßen. Marschiere nach oben und dann weiter nach rechts, bevor du dich nach unten fallen lässt und wieder hinaufkletterst. Krieche unter den Stacheln hindurch und folge dem Weg zu dem Schalter. Hinter der

folgenden Tür nimmst du die CD im Empfang und läufst gleich weiter nach rechts. Zerstöre erst den Block und mache dann einen Super Smash, um ein Rohr zu erreichen. Hier musst du jeden Schalter aktivieren und kannst dir danach oben einen Diamanten als Belohnung abholen.

Aktiviere Toad und schwimme anschließend zu der Tür, dir du hinter dir lassen musst. Springe nach unten und bewege dich nach links zu der Flägel. Schnappe dir die Münzen, gehe durch die Tür und bahne dir deinen Weg nach rechts. Beginne zu rollen und erreiche so die Plattformen. Rolle weiter nach links, lasse dich hinunterfallen und laufe durch die Tür, hinter der du nach einiger Zeit zurück in den ersten Bereich kommst. Hier lässt du dich erneut nach unten fallen und schnappst dir den Schlüssel. Unten schlägst du dich durch die Blöcke und erledigst nebenbei alle Gegner, bevor du unter den Stacheln entlangkriechst. So erreichst du das letzte Edelsteinfragment. Mit Hilfe des Steins zerstörst du die Blöcke unter dir und kannst so nach oben zu dem Wirbel gelangen.

Topaz Passage: Boss-Kampf

Dieser Gegner kann dir einige Kopfschmerzen bereiten, besonders wenn er damit beginnt, Flammen in deine Richtung zu werfen. Warte einfach darauf, dass er einen kleineren Stachelgegner als Ball benutzt, und fange diesen auf. Dann schleuderst du ihn mit aller Macht in die Richtung der Beine deines Gegners und hoffst auf einen gelungenen Treffer. Versuche dann dein Glück und schubse deinen Gegner aus dem Gleichgewicht. Dieser Kampf wird einige Zeit in Anspruch nehmen, mit etwas Glück und Geduld wirst du aber als Sieger vom Platz gehen.

Golden Pyramid

1. Golden Passage

In diesem letzten Abschnitt musst du als Erstes nach rechts rennen. An der dritten Grube entdeckst du zwei Plattformen, wobei über der zweiten ein Diamant schwebt. Weiche dem Iceman aus und schwimme anschließend zum Grund der Wasserfläche. Ziemlich weit rechts steigst du in eine Blase und lässt dich zum ersten Edelsteinfragment bringen. Danach steigst du um in die rechte Blase und lässt dich nach rechts oben befördern. Lasse dich nicht bearbeiten und springe auf der rechten Seite hinunter, um das nächste Edelsteinfragment zu erwischen.

Nun bewegst du dich an dem Rohr nach oben, lässt dich bearbeiten und springst erneut hinunter, stößt dich aber im letzten Augenblick von der rechten Seite noch einmal ab, um mit einem Diamanten zu landen. Laufe weiter nach rechts und benutze den zweiten und auch den dritten axtschwingenden Kerl als Sprungbrett, um weitere Diamanten einzusammeln. Im folgenden Bereich verwandelst du dich in einen Schneemann und lässt dich nach rechts rollen. Als Belohnung winkt ein Diamant. Anschließend springst du hinüber zu der Stelle, an der du den Diamanten gefunden hast, und verwandelst dich in eine Fledermaus. Lasse dich nach unten fallen und fliege weiter nach rechts.

Klettere dort die Leiter nach oben und schlage dich durch die Wand, um zu einem weiteren Diamanten zu kommen. Sobald du den eingesteckt hast, schwimmst du schnell nach oben und benutzt das Rohr, um weiter nach oben zu gelangen. Kehre dann zu der Leiter zurück und bahne dir einen Weg nach rechts, um einen

Schalter zu betätigen. Im Anschluss daran kletterst du erneut die Leiter hinauf und rollst dich zum nächsten Edelsteinfragment. Hier schlägst du dich auf der rechten Seite nach unten durch und steigst aus dem Wasser.

Schnappe dir deinen kleinen Freund und schleudere ihn auf die rechte Seite, um ihm dann zu folgen. Ziehe dich ein Stück zurück, rolle zu der neuen Öffnung und springe dann nach oben, wenn du die erste Plattform erreicht hast, noch einmal bei dem Diamanten und ein drittes Mal, um den Schlüssel in Besitz zu nehmen. Auf dem Wasserweg gelangst du zurück zu dem Wirbel und kannst diesen letzten Abenteuerabschnitt verlassen. Der finale Kampf um die goldene Pyramide steht dir kurz bevor.

Golden Pyramid: Boss-Kampf

Der einzige Weg, deiner Gegnerin in diesem Kampf zu schaden, ist, ihr Gesicht zu treffen. Zuerst schlägst du dich durch die Gesichter über dir und schleuderst diese in den Ventilator, um sie zu zerstören. Deine Gegnerin führt daraufhin ihre Angriffe nach einem bestimmten Muster durch.

Ihr erster Angriff setzt ein Wesen frei, dass hin und her schwebt. Springe darauf, um es in einen Ball zu verwandeln, und schleudere es dann in Richtung ihres Gesichtes. Ihr zweiter Angriff setzt einen Ball samt Teddybär frei. Nimm etwas Anlauf, ziele in einem Winkel von ungefähr 45 Grad auf ihren Kopf und ramme den Ball. Dieser erreicht das berechnete Ziel und richtet einigen Schaden an. Der dritte Angriff eines Gesichts lässt immer ein Ei nach dem anderen fallen. Versuche, diese Eier zu fangen. Schaffst du es nicht, ein Ei zu fangen, springe schnell darauf, um ein Neues erscheinen zu lassen. Hast du dagegen ein Ei gefangen, schleuderst du es postwendend zurück in ihr Gesicht. Als vierte Angriffswelle lässt sie einen Hammer fallen, von dem du dich ruhig treffen lassen kannst. Denn durch die Auswirkungen des Treffers kannst du nach oben springen und ihr Gesicht direkt attackieren.

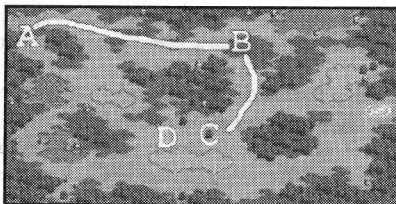
Nach zwei kompletten Durchgängen, wirft sie nur noch mit den jeweiligen Gegenständen. Hast du ihr genügend Schaden zugefügt, verändert sich die Form ihres Gesichtes und sie beginnt, hin und her zu schweben. Dabei versucht sie, dich zu zerquetschen, immer dann, wenn du dich gerade unter ihr befindest. Sobald sie sich nach unten bewegt, rammtst du schnellstens die Seite ihres Kopfes und gibst ihr fast den Rest. Übrig bleiben nur ein Paar Lippen, die keinerlei Herausforderung mehr an dich stellen. Der Sieg ist nur noch eine reine Formsache.

Mech Platoon

Du wolltest schon immer ein großer Feldherr werden? Wir helfen dir gern dabei...

Leon 1, Lichen 1

Nimm fünf deiner Einheiten und beordere sie zu Punkt B, denn damit schneidest du deinen Gegnern den Weg zum Ziel ab. Kämpfe jeweils nur gegen eine feindliche Einheit und vernichte den Gegner so systematisch. Zu Beginn nimmst du am besten die gegnerische Einheit ganz oben ins Visier und bahnst dir dann deinen Weg weiter nach unten. Achte darauf, immer einen Arbeiter bereitzustellen, der sich um die Trümmer kümmert. Zu diesem Zeitpunkt ist es noch nicht ratsam, mit dem Abbau, Anbau oder dem Aufbau zu beginnen.

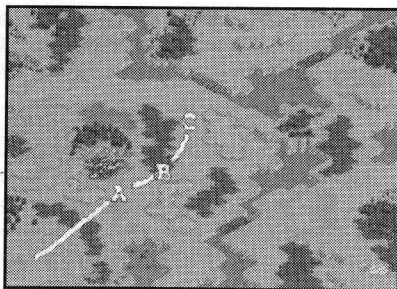


Leon 1, Lichen 2

Nimm fünf deiner schnelleren Einheiten und bewege dich nach Norden, um dort gegen den ersten Feind anzutreten. Sorge dafür, dass alle Arbeiter dich begleiten und positioniere sie hinter den Kämpfern, so dass sie die Trümmer auf sammeln können. Handle schnell und dirigiere deine Einheiten immer nur zu einem Ziel. Hier ist es für dich am einfachsten, wenn du dir deinen Weg an der oberen Seite der Karte entlang bahnst, bis du dich nur noch nach unten wenden musst, um das Ziel zu erreichen. Falls du stark genug bist (oder über genügend Erfahrung verfügst) kannst du auch versuchen, zusätzliche Gegner zu stellen und sie um einige Ersatzteile zu erleichtern.

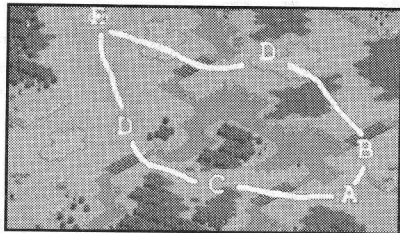
Leon 1, Lichen 3

Der direkte Weg ist hier zugleich der schnellste. Wartest du und beschäftigst dich zunächst mit dem Aufbau, wird dein Feind Verstärkung erhalten, mit der er in der Lage ist, dich zu zerstören. Bewege deine Kämpfer zu den Punkten A und B, wo sie in kleinere Kämpfe verwickelt werden, und erwarte dein Zielobjekt an Punkt C. Sorge dafür, dass du genügend Arbeiter in der Umgebung platziert hast, um die Ersatzteile aufzusammeln. Erschaffe weitere Einheiten und sammle so viele Teile wie möglich ein, Verstärkung ist auf dem Weg.



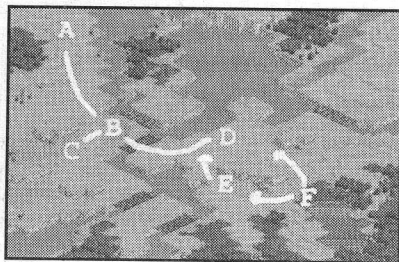
Leon 1, Lichen 4

Baue zuerst Lagerhäuser an den Punkten A, B und C und erschaffe dann zwischen 10 und 15 Arbeiter. Danach platzierst du deine Soldaten an den Punkten A und B. Halte dich zunächst bedeckt, denn dein Gegner macht keine Anstalten, sich zu bewegen. Nachdem du genügend Mittel zur Verfügung hast, kannst du deinen Feind in die Enge treiben. Starte dazu an dem oberen Punkt D und vergiss nicht, dort auch ein Lagerhaus zu errichten. Sobald du alle Trümmer aufgesammelt hast, bewegst du deine Arbeiter auf das Ziel E zu.



Leon 1, Lichen 5

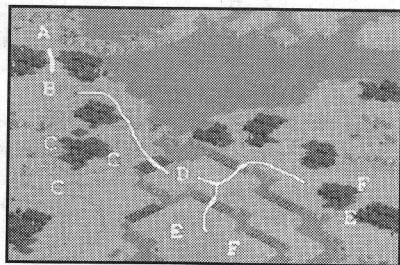
Kümmere dich nicht um die Monster, dann lassen sie dich auch in Ruhe deine Arbeit tun. Baue ein Lagerhaus bei A, um mit dem Abbau der Rohstoffe zu beginnen, und schicke alle deine Soldaten nach B. Fühlst du dich stark genug, kannst du auch mit dem Abbau der Bodenschätze bei C beginnen. Dann schickst du eine Gruppe deiner Arbeiter zu Punkt D, um dort ein Lagerhaus zu errichten und den Energy Stone in Besitz zu nehmen. Weiterhin ist es keine schlechte Idee, eine Fabrik für deine Kämpfer in der Nähe deiner Basis zu erschaffen. Achte darauf, für Soldatennachschub zu sorgen, denn du wirst ihn bald benötigen.



Dein Gegner von Punkt E beginnt bei D, also stelle dich ihm entgegen. Nach einiger Zeit wenden sich auch die Kämpfer von F dir zu. Fühlst du dich dem noch nicht gewachsen, produzierst du zusätzliche Kämpfer, mit denen es dann eine Kleinigkeit ist, deinen Gegner zu vernichten.

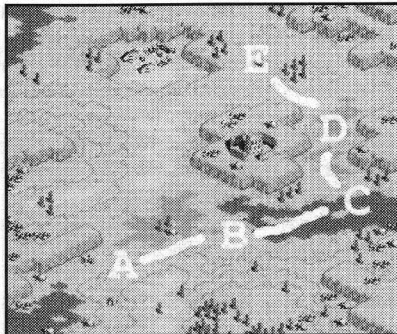
Leon 1, Lichen 6

Mache dir über die Monster (C) keine Sorgen, sie fungieren als eine Art Wand zwischen dir und deinen Feinden. Erbaue zunächst Lagerhäuser bei A und B und erwirtschafte so viele Bodenschätze wie möglich. Dann positionierst du deine Soldaten bei D und wartest erst einmal ab. Gegnerische Verstärkung gelangt nach E, die du jedoch mit einem Schlag erwischen kannst, wenn du alle deine Soldaten in Bewegung versetzt und immer nur ein Ziel nach dem anderen angeht.



Leon 2, Ravine 1

Baue ein Lager bei B auf und folge dem Weg an den Lagerhäusern vorbei zum letzten Kampf bei E. Achte auch hier darauf, immer nur einen Gegner auf einmal anzugreifen. Greife wenn nötig auf die Hilfe von Monstern zurück.



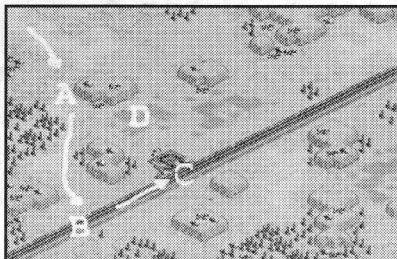
Leon 2, Ravine 2

Hier ist es gar nicht notwendig, alle Monster zu bekämpfen. Folge den Bildern und übernimm die Kontrolle über die neutralen Einheiten, damit du sie sicher zum Lager zurückgeleiten kannst.



Leon 2, Ravine 3

Mit deiner Gruppe Soldaten kämpfst du erst einmal gegen die drei Roboter bei A. Dann schnappst du dir alles, was bei deinem ersten Angriff übrig geblieben ist und marschierst weiter zu B. Von dort aus ist es sehr leicht, den Zug zu stoppen. Du hast nun die Wahl: Entweder erschaffst du neue Einheiten, um alle Feinde bei D zu bekämpfen, oder du widmest dich ganz dem Zug.

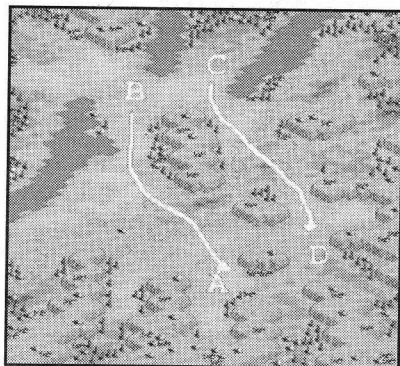


Leon 2, Ravine 4

Schnelligkeit ist die Grundlage für diese Mission. Nimm fünf deiner schnellen Maschinen (wie z.B. Baal) und bewege dich zu einer Stelle weiter links, an der du nur zwei Gegner ausschalten musst, um die feindlichen Linien zu durchbrechen. Danach bringst du alle Arbeiter zur Strecke, ohne dich auf unnötige Auseinandersetzungen mit den Kämpfern einzulassen. Beginne dabei bei den Arbeitern auf der linken Seite, nur so kannst du sie an der Flucht hindern.

Leon 2, Ravine 5

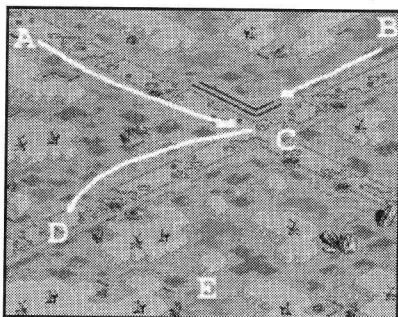
Bei dieser Mission ist es erforderlich, zuerst einige Nachforschungen über deine Weiterbildung zu betreiben. Benutze die meisten deiner Arbeiter dazu, Ausgrabungen zu machen und erschaffe zusätzliche Arbeiter. Mit einem Team aus zwei Abyss und zwei Kiriell kannst du die herannahenden Feinde in Schach halten. Beginne möglichst schnell mit der Weiterbildung, besonders in den Bereichen Kriegsführung und Wissenschaften. Du bist nun in der Lage, Laserstellungen in der Nähe der Minen und des Hauptlagers zu errichten. Einer deiner Arbeiter sollte dazu abgestellt werden, ihre Wartung zu übernehmen.



Mit etwas Glück erwischen deine Streitkräfte alle Räuber, bevor sie dir zu nahe kommen. Erschaffe dennoch weitere Kämpfer. Falls du dich der Gegner bei B widmest, musst du damit rechnen, dass dein Feind bei C versuchen wird, sich heranzuschleichen. Schafft er es, den Felsen zu erreichen, ist die Schlacht verloren.

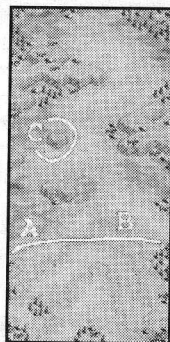
Leon 2, Ravine 6

Errichte schnellstmöglich zwei Laserstellungen in der Nähe des Lagers. Die erwartete Verstärkung kommt aus dem Norden. Du müsstest nun dazu bereit sein, dein Lager zu verteidigen.



Leon 3, Ruin 1

Das Basislager befindet sich bei C. Nimm drei deiner Arbeiter und baue ein Lagerhaus auf dem Weg. Dann führst du die anderen beiden Arbeiter zu C. Dort erschaffst du neue Arbeiter und beginnst mit dem Abbau von Bodenschätzen. Dein Gegner nähert sich von Punkt B aus, doch du kannst ihn mit den Truppen bei A in Schach halten. Danach



sollten deine Streitkräfte immer noch stark genug sein, sich der Einheiten bei D anzunehmen. Halte dich jedoch zunächst noch von der feindlichen Laserstellung fern.

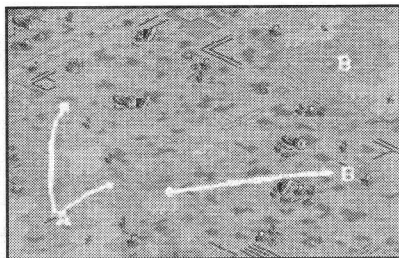
Widme dich dem Aufbau deiner Gesellschaft, bis die Verstärkung von D eintrifft. Erst dann ist die Zeit gekommen, mit deinen neuen Soldaten das feindliche Lager zu vernichten. Dann greifst du mit allen Einheiten die erste Laserstellung an, dabei sind besonders die Kämpfer mit großer Reichweite wichtig. Nach der Einnahme der ersten Basis nimmst du die restlichen gegnerischen Soldaten in die Mangel. Um diese Mission erfolgreich zu beenden, benötigst du eventuell mehrere Versuche, doch dabei kannst du wertvolle Teile deines Gegners einsammeln.

Leon 3, Ruin 2

Nimm vier Kiriell und vernichte alle Monster. Doch auch hier gilt: immer nur ein Monster nach dem anderen. Du solltest zusätzliche Soldaten erschaffen, um dich nach hinten abzusichern.

Leon 3, Ruin 3

Nimm zwei oder drei Arbeiter und sammle vier Kisten ein. Je mehr Kisten du in Besitz nimmst, desto besser. In diesen Kisten befinden sich neue Teile. Baue weitere Lagerhäuser in der Umgebung der Stellen, an denen du die Kisten gefunden hast. Vergiss nicht, den anderen Teil der Arbeiter in deinem Basislager zum Arbeiten zu bringen. Zur gleichen Zeit können deine Streitkräfte damit beginnen, ihr Augenmerk auf die feindlichen Arbeiter zu richten. Lasse dich jedoch auf keinen Kampf mit den gegnerischen Soldaten ein, denn das würde sie zu einem Vormarsch bewegen.



Ungefähr um 2:30 beginnt sich der Feind zu bewegen, daher bleibt dir genügend Zeit, um dich darauf vorzubereiten. Baue zwei oder drei Laserstellungen, um ihn willkommen zu heißen. Dein Gegner verfügt zwar über eine enorme Streitmacht, die er jedoch als eine Einheit zur gleichen Zeit in deine Richtung schickt. Deine Laserstellungen werden den Hauptteil der Arbeit erledigen, während deine Soldaten eigentlich nur noch Aufräumarbeiten machen müssen. Sobald du einen Zeitraum von 10 Minuten überstanden hast, endet diese Mission für dich erfolgreich.

Leon 3, Ruin 4

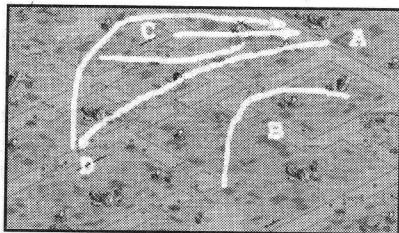
Wähle deine starken und schnellen Kämpfer aus, die über eine große Reichweite verfügen, und bekämpfe die Monster.

Leon 3, Ruin 5

Erschaffe Arbeiter und schnelle Soldaten, denn du musst an mehreren Orten zugleich präsent sein, um die herannahenden Feinde aufzuhalten. Dann positionierst du vier oder fünf Arbeiter an der Stelle, an der sich die Mineralien befinden. Hier können sie ungestört graben, du musst nur noch überleben, bis 500 Einheiten erreicht sind.

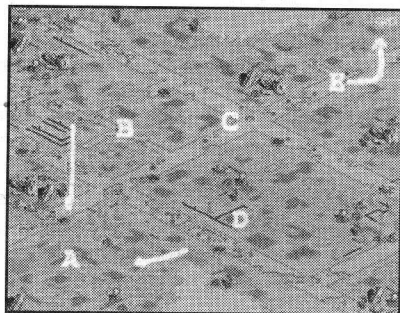
Leon 3, Ruin 6

Erbaue ein Lagerhaus zwischen den drei Abbaugebieten der verschiedenen Bodenschätze und beginne sofort mit dem Abbau. Die feindlichen Streitkräfte erledigst du mit deiner Einsatztruppe, noch bevor sie sich auf einen Angriff vorbereiten können. Nach einiger Zeit solltest du einen schnellen Soldaten losschicken, um das verirrte medizinische Team bei D zu unterstützen. Führe es zuerst nach Norden und dann weiter nach Osten zu Punkt A. Nachdem die beiden Truppen im Westen ausgeschwärmt sind, steht dir der Weg offen. Sobald sich allerdings das medizinische Team deinem Lager nähert, beginnt dein Gegner bei B mit einem überfallartigen Vorstoß. Errichte daher zwei oder drei Laserstellungen, um ihn an seinem Vorhaben zu hindern.



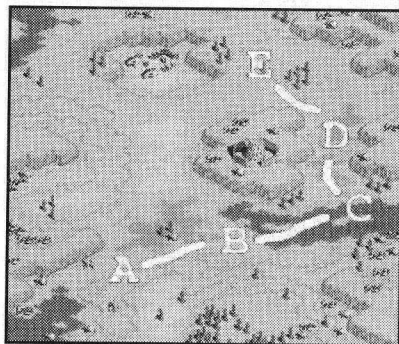
Leon 3, Ruin 7

Diese Mission hat es in sich. Bei Punkt A solltest du den Abbau weiterverfolgen und außerdem neue Soldaten erschaffen, die dir dabei helfen, die fortwährenden Angriffe abzuwehren. Sobald sich nur noch sechs feindliche Einheiten in deiner Nähe befinden, machst du dich auf die Jagd nach den Transportern bei E. Dabei mußt du dich beeilen, sonst erreichen sie vor dir das Ziel. Schütze gleichzeitig dein Basislager durch mehrere Laserstellungen, um dich voll auf die Transporte konzentrieren zu können.



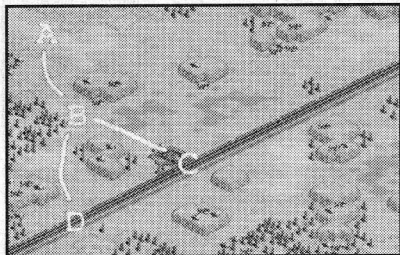
Trampller 1, Ravine 1

Hier ist zunächst keine Aufbauarbeit notwendig. Kämpfe nur gegen die feindlichen Soldaten bei A, B, C, D und E. Sammele dann ihre übrigen Teile ein und zerstöre nebenbei ihre Lagerhäuser in unmittelbarer Nähe.



Trampler 1, Ravine 2 ▶

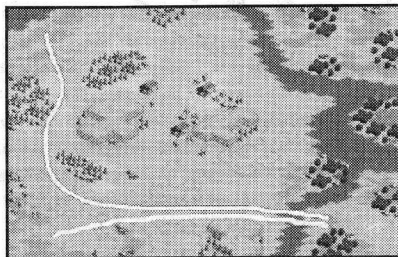
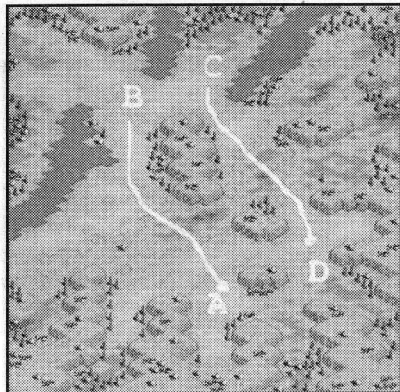
Begib dich mit allen Soldaten von einem Monster zum anderen, dabei lässt du einen direkten Weg zum Ziel entstehen, den deine Arbeiter nutzen können.



dem Feind bei B entgegen. Verfügst du anschließend noch über genügend Kraft, wendest du dich C zu und stoppst den Zug bei D. Dabei ist es sehr wichtig, den Zugwagen zu stoppen. Danach bleibt dir dann jede Zeit der Welt, um die neuen Teile einzusammeln und deine Armee zu verstärken.

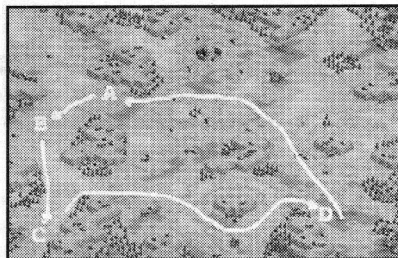
Trampler 1, Ravine 4 ▶

Wähle Caims und erschaffe eine Gruppe, die du zusammen mit den Transportern in der Nähe der Mineralien abstellst. Dann nimmst du alle Caims mit dir und folgst dem Weg zu dem Transportbereich. Vermeide jegliche kämpferische Auseinandersetzung und befehle deinen Arbeitern, mit dem Abbau der



◀ Trampler 1, Ravine 3

Nimm einige langsame, aber dennoch starke Kämpfer (wie z.B. Orias) zum Erfüllen dieser Mission. Beginne mit dem Abbau der Bodenschätze bei A und stelle dich



Bodenschätze und dem Aufbau fortzufahren. Sobald die Caims Punkt A erreicht haben, widmest du dich den Monstern bei B und führst dann die gesamte Gruppe zu C. Hier sorgst du für zusätzliche Soldaten und ebnest dir den Weg zum Ziel.

◀ Trampler 1, Ravine 5

Schicke drei Arbeiter nach A, um dort ein Lagerhaus zu errichten. Der Feind befindet sich bei B, doch auch bei Punkt C wird über kurz oder lang Verstärkung erscheinen. Schicke den Hauptteil deiner Soldaten aus, um die Vorhut der Gegner bei B zu stoppen, denn sie

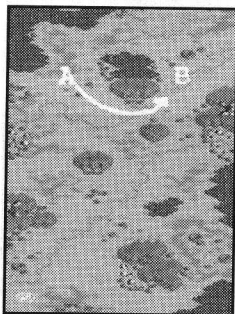
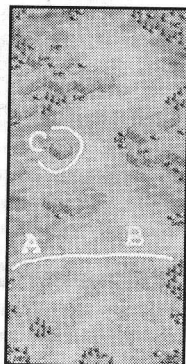
sind dir an Schnelligkeit überlegen. Achte auch darauf, den Weg bei C nicht zu vernachlässigen. Benutze zum Abbau der Bodenschätze möglichst viele Arbeiter und verschwende keinerlei Zeit dabei. Erbaue eine Fabrik, noch bevor die Kämpfer bei B deine Soldaten erreichen.

Trampler 1, Ravine 6

Dir bleibt etwas Zeit, bevor der Feind zum Angriff übergeht. Doch zögere deine Handlungen nicht zu lange hinaus, denn schaffen es einige der Soldaten, sich bei den Laserstellungen in Sicherheit zu bringen, sieht es gar nicht gut für dich aus. Zuerst solltest du damit beginnen, die Patrouillen bei A und B zu beseitigen.

Trampler 2, Scorch 1

Dirigiere deine Einsatztruppe nach Norden und begib dich auf direktem Weg zur oberen Baustelle. Bekämpfe nur die Gegner, die sich dir direkt in den Weg stellen. Du solltest es auf diese Art und Weise schaffen, den Bau zu stoppen, ohne Tätigkeiten im Bereich Auf- und Abbau aufzunehmen.

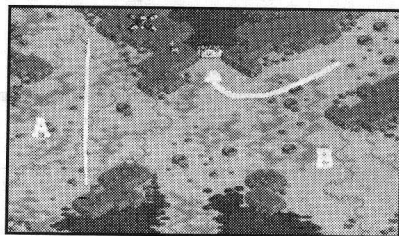


Trampler 2, Scorch 2

Nimm einige deiner langsamen, aber zugleich starken Truppen und nimm die Arbeiter ins Visier. Sie werden zu dir kommen, sobald du deine Soldaten von A nach B führst.

Trampler 2, Scorch 3

Dein Gegner bei A wird sich erst dann bewegen, wenn die



Verstärkung aus nordöstlicher Richtung eintrifft.

Errichte rechtzeitig ein Lagerhaus in der Nähe der Laserkristalle bei A und bemühe dich um einige

Laserstellungen, für die du zuerst deinen Wissensstand aufbessern musst. Verteidige den Damm mit Hilfe von zwei oder drei Lagern, die du davor errichst. Erst danach schickst du deine Truppen auf den Weg, die die verbliebenen feindlichen Einheiten zu vernichten.

Trampler 2, Scorch 4

Wähle eine Einheit aus, die sich auch über Lava bewegen kann (wie Kiriell 1) und zusätzlich einige deiner langsamen, aber starken Kämpfer (wie Orias und Vepar). Setze die Lavaeinheiten dazu ein, sich um die Arbeiter zu kümmern, während sich die Kämpfer nach Westen begeben, um dort in das Kampfgeschehen einzugreifen.

Trampler 2, Scorch 5

Der Angriffsstrom des Feindes reißt nicht ab, daher solltest du deine Arbeiter beim Abbau und Aufbau zu

höchster Eile anhalten. Verfügst du über genügend Soldaten, machst du einen Vorstoß zu den Laserkristallen und beginnst auch dort mit dem Abbau.

Trampler 2, Scorch 6

Gib deinen Truppen den Befehl, den Eingang zu sichern, und beschleunige nach Möglichkeit den Abbau der Bodenschätze. Errichte eine Laserstellung in der Nähe des Hauptlagers und bringe den Energiesand zum Eingangsbereich.

Trampler 3, Ruin 1

Nimm fünf äußerst schnelle Kämpfer (wie Baal) und führe deine Arbeiter auf dem kürzesten Weg zum Ziel. Die Soldaten müssen allerdings für den notwendigen Schutz sorgen. Erledige zudem die beiden Soldaten, die wie aus dem Nichts erscheinen, bevor du dich dem zweiten Teil der Mission widmest. Begib dich zu dem Lagerhaus in der oberen linken Ecke und zerstöre es.

Trampler 3, Ruin 2

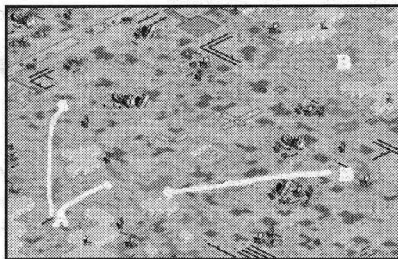
Nimm eine große Gruppe schneller Kämpfer und bekämpfe alle Monster. Zusätzlich sorgst du für Nachschub bei Arbeitern und Soldaten, denn in dieser Mission ist es nicht notwendig, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen.

Trampler 3, Ruin 3

Nimm zwei oder drei Arbeiter und sammle vier Kisten ein, in denen sich neue Teile befinden. Errichte außerdem in diesem Gebiet neue Lagerhäuser. Zu einem bestimmten Zeitpunkt beginnt der Feind mit seinem Vormarsch, doch dir bleibt genügend Vorbereitungszeit. Baue zwei oder drei Laserstellungen, um ihn gebührend zu empfangen.

Trampler 3, Ruin 4

Schicke jeweils zwei Arbeiter zu einer Bombe und bekämpfe die Monster in Gruppen. Bemühe dich, solange am Leben zu bleiben, bis die Schienen erfolgreich geräumt sind. Versuche, die Mission in einer Zeit unter fünf Minuten zu erfüllen.

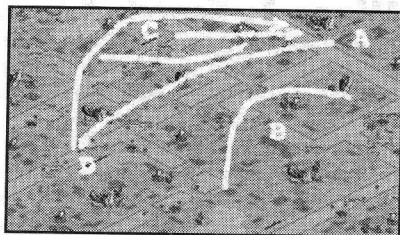
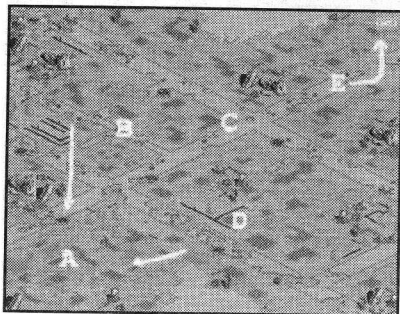


Trampler 3, Ruin 5

Erschaffe zusätzliche Arbeiter und schnelle Soldaten, um dem Gegner die Stirn bieten zu können. Nach einiger Zeit schnappst du dir eine Gruppe aus vier oder fünf Arbeitern und führst sie unentdeckt zu den Zielobjekten. Dort können sie unbehindert mit dem Abbau beginnen und die benötigte Menge von 500 Einheiten fördern.

Trampller 3, Ruin 6 ▶

Erbaue ein Lagerhaus zwischen den drei Abbaugebieten und beginne mit der Arbeit. Setze deine Einsatztruppe auf die feindlichen Streitkräfte an und schicke einen schnellen Soldaten zu dem verirrten medizinischen Team, um es nach Hause zu geleiten.



◀ Trampller 3, Ruin 7

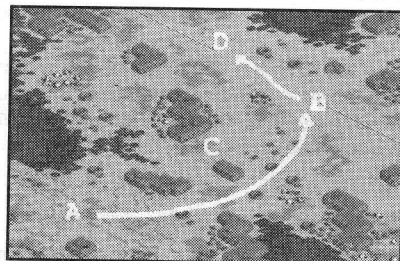
Verteidige dich gegen die fortwährenden Angriffe der Gegner und vernachlässige auf keinen Fall den Abbau der Bodenschätze. Sind nur noch ungefähr sechs feindliche Einheiten übrig, nimmst du die Transporter bei E ins Visier, bevor sie das Ziel erreichen können. Schütze dein Hauptlager mit Hilfe einiger Laserstellungen und konzentriere dich auf die Transporter.

Minos 1, Scorch 1 ▶

Erbaue ein Basislager und führe deine Soldaten anschließend zu dem abgesenkten Ende des Bereiches bei B. Hast du die Konstruktion gestoppt, begibst du dich zu Punkt D und machst dich an die Arbeit, alle Feinde bei C zu bekämpfen.

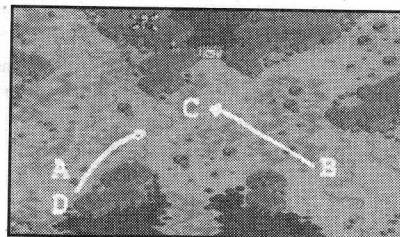
Minos 1, Scorch 2

Führe deine Einheiten erst nach links und dann gerade nach unten, dabei sollten sich immer einige Arbeiter in deiner Nähe befinden, um die Trümmer aufzusammeln.



Minos 1, Scorch 3 ▶

Der Gegner wartet bei Punkt A, daher beginnst du schnellstmöglich mit dem Aufbau bei B. Bringe deine Soldaten bei C in Stellung und vergrößere ihre Anzahl. Sobald die Verstärkung bei D erscheint, beginnt für dich der Kampf.



Minos 1, Scorch 4

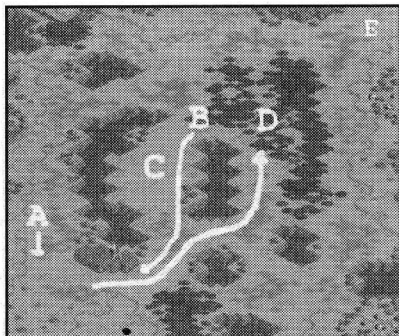
Du benötigst für diese Mission einige deiner schnellsten Kämpfer. Errichte ein Lager zwischen den drei Abbaubetrieben und behalte die feindlichen Arbeiter im Auge. Bekämpfe nun die Soldaten, die dir den Weg versperren, und schneide den gegnerischen Arbeitern den Weg zum Ziel ab.

Minos 1, Scorch 5 ▶

Dein Gegner schafft es, dich zu schwächen, indem er zuerst von A aus angreift und dann von Punkt B aus. Hast du die feindlichen Streitkräfte dennoch beseitigt, beginnst du mit dem Abbau der Kristalle bei C. Danach überraschst du den Feind bei D und hältst auch die Verstärkung von E in Schach.

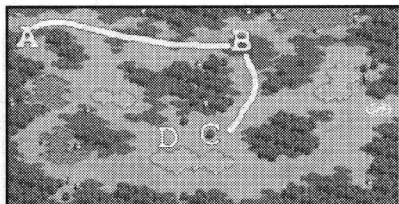
Minos 1, Scorch 6

Nimm dir jede Zeit, die du benötigst, und vernichte alle deine Feinde.



Minos 2, Lichen 1 ▶

Stationiere einige schnelle Einheiten bei Punkt B und schneide deinem Gegner so den Weg zum Ziel ab. Sorge für das Einsammeln der Trümmer und kümmere dich um eine gegnerische Einheit nach der anderen. In dieser Mission ist es nicht erforderlich, den Abbau der Bodenschätze zu überwachen.

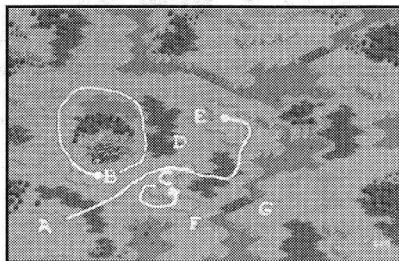


Minos 2, Lichen 2

Begib dich zuerst nach oben, um dort der ersten feindlichen Einheit die Stirn zu bieten. Nimm alle Arbeiter mit und positioniere sie hinter deinen Kämpfern, so dass sie ohne Probleme die Trümmer aufsammeln können. Achte darauf, dich immer nur auf eine feindliche Einheit zu konzentrieren.

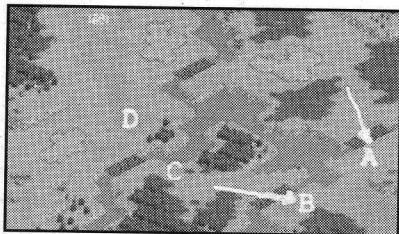
Minos 2, Lichen 3

Bringe die Gegner bei B und C zur Strecke und widme dich dem Aufbau bei A. Diese Mission kannst du auf zwei unterschiedliche Arten erledigen. Zum einen kannst du mit einer kleinen Einsatzgruppe zum Punkt E schleichen und so das Ziel erreichen. Dabei muss allerdings immer ein Arbeiter in der Nähe sein, um weitere Teile einzusammeln. Die andere Möglichkeit ist die Vergrößerung deines Kämpferpotentials und einen regelrechten Sturm mit einem großen Team auf das Ziel.



Minos 2, Lichen 4

Positioniere deine Soldaten bei A, denn dein Gegner wird sich diesem Punkt zuerst nähern. Bekämpfe mit deinen Soldaten alle Einsatztruppen deiner Feinde bei A und B und versuche, möglichst schnell Laserstellungen an diesen Punkten zu errichten. Sind an dieser Stelle keine Mineralien mehr übrig, machst du dich auf den Weg nach C. Danach erledigst du noch die Soldaten bei D und schickst zu guter Letzt zehn Arbeiter direkt zum Ziel.



Minos 2, Lichen 5

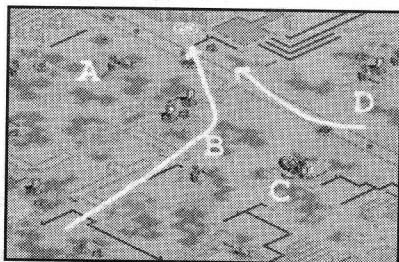
In dieser Mission musst du den Zeitpunkt genau erfassen, an dem du den Angriff auf deine Feinde stoppst. Dein Ziel ist es, den Abbau zu beschleunigen, nicht die Feinde zu bekämpfen. Schütze deine Arbeiter durch einige Laserstellungen, die dir einen ungestörten Abbau garantieren.

Minos 2, Lichen 6

Konzentriere dich zunächst auf die erste Gruppe deiner Feinde. Nach ihrer Vernichtung erschaffst du neue Soldaten und nimmst alle Verstärkungstruppen deiner Gegner ins Visier. Vermeide ein Zusammentreffen zweier feindlicher Einheiten, denn ein Zusammenschluss deiner Gegner erfordert ein Höchstmaß an Kraftaufwendung deinerseits.

Minos 3, Ruin 1 ▶

Wähle einige deiner schnellen Soldaten und bekämpfe den Gegner bei B. Erledige die beiden Patrouillen und schicke deine Arbeiter direkt zum Zielpunkt.

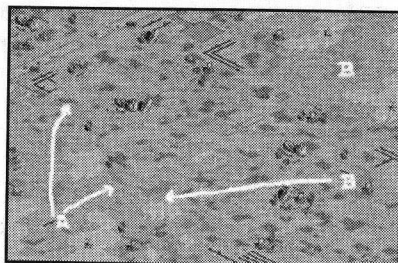


Minos 3, Ruin 2

Bekämpfe alle Monster und beschleunige den Abbau der Bodenschätze.

Minos 3, Ruin 3 ▶

Schicke zwei oder drei Arbeiter aus, um die vier Kisten einzusammeln, in denen sich neue Teile befinden. Danach errichtest du an den Fundorten einige Lagerhäuser und vernachlässigst auch den Aufbau in deinem Hauptlager nicht. Bereite dich auf den Angriff deiner Feinde vor und schütze dich mit Hilfe von mehreren Laserstellungen. Überlebe die kritischen 10 Minuten, um diese Mission erfolgreich zu beenden.



Minos 3, Ruin 4

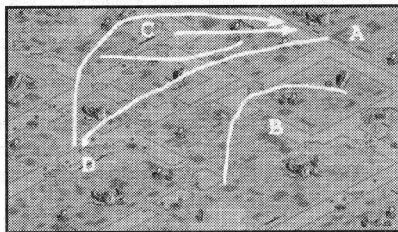
Nimm deine schnellsten Kämpfer und jage sie auf die Monster. Versuche obendrein, hinter den feindlichen Linien die Granaten auszumachen, dabei sind dir deine Arbeiter behilflich.

Minos 3, Ruin 5

Errichte dein Lager zwischen den drei Abbaugebieten, die sich nördlich von deiner Startposition befinden. Beginne sofort mit dem Abbau der Bodenschätze und halte zusätzlich die herannahenden Feinde in Schach. Nach einiger Zeit befindet sich nur noch ein Gegner unterhalb des Materialsteins. Schleiche dich mit drei Arbeitern in diese Richtung, während du noch 80 dieser Steine zur Verfügung hast, um ein neues Lagerhaus zu bauen. Bekämpfe deinen Gegner mit Hilfe deiner schnellen Soldaten und errichte dann ein Lagerhaus in der Nähe der Steine.

Minos 3, Ruin 6

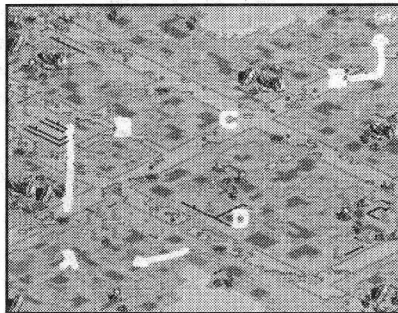
Nimm dir als Verstärkung fünf Zinimar und einen Abyss, um den ersten Feind bei C zu schlagen und auch den ersten Ansturm deiner Gegner bei B zu unterbinden. Baue ein Lagerhaus genau in der Mitte der drei Abbaugebiete bei A und beginne mit dem Abbau, um schnellstmöglich eine Fabrik zu errichten. Nachdem bei Punkt C nur noch zwei Soldaten übrig sind, schickst du zwei weitere Soldaten zu dem medizinischen Team bei D. Schleiche durch die feindlichen Linien und halte deine Einsatztruppe im Hintergrund.



Führe das medizinische Team direkt zum Basislager und lasse dich auf keinen unnötigen Kampf ein.

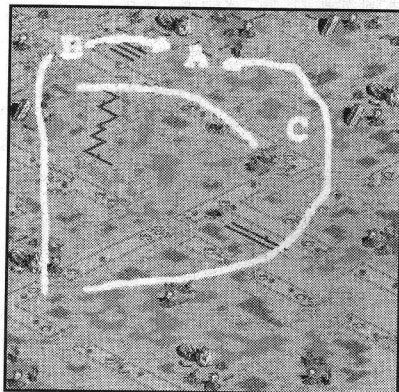
Minos 3, Ruin 7

Kämpfe in dieser Mission mit Agares und bringe deine Feinde mit Caim zur Strecke. Widme dich dem Abbau der Bodenschätze bei A und Sorge für ausreichend Soldaten, um die Angriffe abzuwehren. Sind nur noch sechs Einheiten übrig, nimmst du die Transporter bei E ins Visier. Schütze außerdem dein Hauptlager mit Hilfe von einigen Laserstellungen, so dass du dich völlig auf die Transporter konzentrieren kannst.



Alle, Ruin 8

Nimm alle deine Kämpfer, die über eine große Reichweite verfügen, und schleiche dich hinter die feindlichen Linien. Wähle dabei die Route bei C, denn dort triffst du kaum auf Widerstand. Du nährst dich daraufhin dem Basislager von hinten und kannst es ohne größere Verluste zerstören, auch wenn ein Angriff von hinten nicht die feine englische Art ist...



Notizen

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-Toolie, Teil 1	big.N 02/01
Banjo-Toolie, 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
Harry Potter und der Stein der Weisen (GBA)	big.N 01/02
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 Party 3	big.N 01/02
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



Titel

Rayman (GBC)*	big.N 04/00
Rayman 2*	big.N 01/00
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 Pro Skater 2, Teil 2	big.N 01/02
Tony Hawk's Skateboarding*	big.N 05/00
Tory 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

Heftausgabe



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

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