

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

Nintendo 64



A-Z DER CHEATS

AUSGABE 1

Cheats und Lösungen zu:
Star Wars: Rogue Squadron

Zelda

WWF Warzone

F-Zero X

Body Harvest

Turok 2

F1 World Grand Prix

Micro Machines

Gex 64

Rush 2

Smash Brothers

**und vielen,
vielen mehr!**

ÜBER
200
SEITEN!



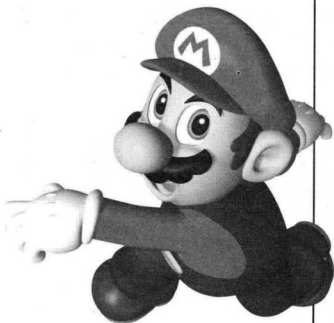
KEIN GESCHWAFEL – PURE TIPS UND CHEATS!



100% CHEATS! KEIN GESCHWAFEL, SONDERN REINE TIPS!

Nintendo 64

**A-Z DER CHEATS
AUSGABE 1**



100% CHEATS! KEIN GESCHWAFEL, SONDERN REINE TIPS!

Nintendo 64

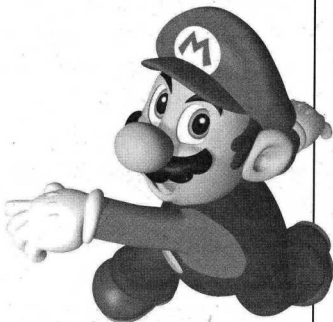


A-Z DER CHEATS AUSGABE 1



BriStein bv

BriStein BV
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande



Redaktionsanschrift:

64 Power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157
E-Mail: Posthuetten@aol.com

NINTENDO 64 A-Z DER CHEATS, AUSGABE 1

© 1999 BriStein bv

Die in Nintendo 64 A-Z der Cheats (Ausgabe 1) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wir übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

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.

Danke an: Klaus Trafford, Florian Seidel, Thomas Richter (aka Onkel Tom), Ina, Karsten Rohloff, Anne, der Kaffeemaschine und unseren treuen Leser!

Redaktion: Thomas Richter, Martin Wilmer, Florian Seidel

Lay out: Marcel Slot

Druck: Giethoorn ten brink, Meppel, Niederlande

Verlag: BriStein BV, Enschede, Niederlande

Danke schön: Eric van de Eynden, Theo van Haren

INHALT

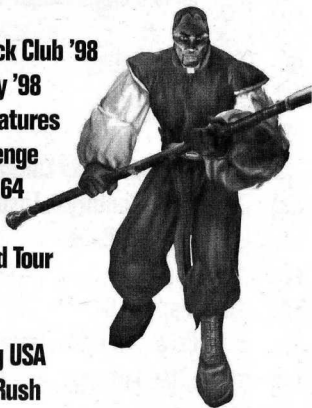
- 8 1080° Snowboarding**
- 8 Aero Fighters Assault**
- 9 Aero Gauge**
- 10 Airboarder 64**
- 10 All-Star Baseball '99**
- 11 Automobili Lamborghini**
- 12 Banjo-Kazooie**
- 14 Battletanx**
- 15 Bio Freaks**
- 16 Body Harvest & Lösung**
- 42 Bomberman Hero**
- 43 Buck Bumble**
- 43 Bust-A-Move 2**
- 44 Chameleon Twist 2**
- 44 Clayfighter 63 1/3**
- 44 Chopper Attack**
- 45 Cruis'n USA [US]**
- 46 Dark Rift [US]**
- 47 Diddy Kong Racing**
- 48 Extreme G**
- 49 F1 World Grand Prix**



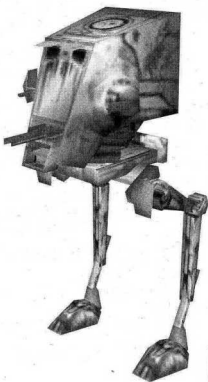


- 49 F1 Pole Position
- 50 FIFA: Road to World Cup '98
- 51 Fighters Destiny
- 52 Flying Dragon Twin
- 52 Forsaken
- 54 Fox Sports College Hoops '99
- 54 F-Zero X
- 61 GASP/Deadly Arts
- 61 Gex 64 & Lösung
- 97 Glover
- 99 GT 64 Championship Edition
- 100 Holy Magic Century & Lösung
- 111 Iggy's Reckin' Balls
- 112 Jeopardy
- 112 John Madden 64
- 113 Kobe Bryant in NBA Courtside
- 114 Mace: The Dark Age
- 115 Madden NFL '99
- 116 Magical Tetris Challenge
- 116 Major League Baseball
Ken Griffey Jr.

- 116 Mike Piazza's Strike Zone**
- 118 Micro Machines 64 Turbo**
- 118 Mission: Impossible**
- 119 Multi Racing Championship**
- 120 Nagano Olympic Hockey '98**
- 120 NASCAR '99**
- 121 NBA Hangtime**
- 122 NBA In The Zone '98**
- 122 NFL Blitz**
- 125 NFL Quarterback Club '98**
- 125 NHL Breakaway '98**
- 127 Nightmare Creatures**
- 128 Off-Road Challenge**
- 129 Puyo Puyo Sun 64**
- 130 Rakuga Kids**
- 130 Rampage World Tour**
- 131 Robotron 64**
- 132 Rush 2:
Extreme Racing USA**
- 135 San Francisco Rush**
- 137 SCARS**
- 137 Shadows of the Empire**
- 139 Sim City 2000**



- 139 **Smash Brothers**
- 140 **Snowboard Kids**
- 140 **Snowboard Kids 2**
- 140 **South Park**
- 141 **Star Soldier: Vanishing Earth**
- 141 **Star Wars:
Rogue Squadron & Lösung**
- 156 **Super Robot Spirits**
- 157 **Tetrisphere**
- 158 **Top Gear Overdrive**
- 158 **Top Gear Rally**
- 160 **Turok: Dinosaur Hunter**
- 161 **Turok 2**
- 162 **War Gods (US)**
- 163 **Wayne Gretzky's
3-D Hockey '98**
- 163 **WCW Vs NW0: World Tour**
- 164 **Wetrix**
- 168 **Extreme G 2**
- 170 **Yoshi's Story & Lösung**
- 195 **Zelda: Ocarina of Time**





1080° SNOWBOARDING

Transparenter Boarder

Beende den Expert-Modus, wähle Akari Hayami, halte C-Links gedrückt und drücke im Statistikschild auf A.

Goldener Boarder

Aktiviere den "transparenten Boarder" und schaffe mit ihm den Expert-Modus, wähle Kensuke Kimachi, halte C-Oben gedrückt und drücke im Statistikschild auf A.

Panda

Werde in allen "Time Attack"- und "Trick Attack"-Rennen Erster. Wähle Rob, halte C-Rechts und drücke im Statistikschild auf A.

Tödlicher Sturz

Wähle "Match Race" und absolviere alle Kurse im Expert-Modus.

Drachenhöhle

Wähle "Match Race" und absolviere alle Kurse im Hard-Modus.

Pinguin-Snowboard

Führe alle 24 Tricks im Trainingsmodus aus, bewege den Cursor auf das Tahoe 151-Brett im Snowboard-Menü, halte C-Unten gedrückt und drücke A.

Alle Tricks

Um im Trainingsmodus alle Tricks mit Leichtigkeit auszuführen und das Pinguin-Brett zu erhalten, mußt Du folgendes tun: Gehe mit irgendeinem Fahrer in den Trainingsmodus und mache irgendwelche leichten Tricks. Diese werden in der Trickliste rot dargestellt. Erscheint Dir ein Trick zu schwierig, wähle einfach aus der Trickliste einen leichten Trick. Führe diesen aus und drücke, während Du in der Luft bist, C-Rechts, um in die Liste zurückzugelangen. Wähle jetzt den schwierigen Trick aus und führe das Spiel fort. Lande sicher, und das Spiel denkt, daß Du den schwierigen Trick geschafft hast!

AERO FIGHTERS ASSAULT

F-15 und Mao-Mao

Warte solange, bis die 'Press Start'-Meldung erscheint und drücke C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Rechts und C-Unten.



Spiele als Spanky

Kein Cheat in dem Sinne. Du mußt lediglich alle Bonusmissionen schaffen, und fortan steht Dir Spanky zur Verfügung.

Spiele das Böse im Deathmatch

Für jeden Level, den Du im normalen Spiel schaffst, erhältst Du ein feindliches Flugzeug für den Deathmatch-Modus, maximal jedoch sechs.

Farben ändern

Drücke in der Flugzeugauswahl R (alle Modi außer Deathmatch), und Dein Flieger wird umlackiert. Im Deathmatch-Modus muß R festgehalten werden, und es stehen vier Flugzeuge zur Wahl.

Levelauswahl

Starte ein Spiel und drücke Oben, C-Unten, Links, C-Rechts, Unten, C-Oben, Rechts, C-Links, Z, R, L. Jetzt hast Du Zugang zu allen Levels.

Geheimes Level

Schaffe jedes Level im Spiel, einschließlich der Bonuslevels. Schaffst Du auch das Ice Cave-Level, gelangst Du auf den Mond!

AERO GAUGE

Turbostart

Halte A und B gedrückt, während Du am Start wartest. Läßt Du nun B los, wenn der Kommentator "Ready!" sagt, erhältst Du den erhentten Turbo-Boost.

Turbo

Ah, der Welt unkomfortabelstes Turbo-System! Falls Du einen Geschwindigkeitsschub im Rennen brauchst, halte einfach A für Beschleunigung gedrückt, gehe mit dem Z-Knopf in eine scharfe Kurve und lasse dann beide Knöpfe los. Wenn Du jetzt durch einen glücklichen Zufall ein gutes Timing hattest und Deinen Gleiter nicht in eine Wand gerammt hast, bekommst Du die Geschwindigkeit, die Du auch bitter nötig hast, zumindest kurzfristig.

Versteckte Gleiter und Strecken

Um ehrlich zu sein, funktionierte dieser Trick bei uns nicht. Vielleicht hast Du mehr Glück. Drücke und halte, wenn das Startbild erscheint, auf dem zweiten Controller Oben auf dem Steuerkreuz, drücke danach R, L, Z und C-Unten gleichzeitig. Auf einer neuen Strecke darfst Du nun neue Gleiter steuern.

AIRBOARDER 64

Bonus-Charaktere

Mache folgendes, um jeweils einen Bonusfahrer zu öffnen:
Schaffe jedes Level und jede Strecke im Time Attack-Modus innerhalb des Zeitlimits.

Erreiche in jedem Level und auf jeder Strecke im Street Work-Modus den "A-Rank".

Erreiche in jedem Level und auf jeder Strecke im Street Work-Modus den "S-Rank".

Erreiche in jedem Level und auf jeder Strecke im Coin-Modus den "Perfekt-Rank".

Bonusbretter

Öffne zunächst den Zugang zu allen versteckten Charakteren. Gehe dann ins Brettauswahlmenü und drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, um an die folgenden Bonusbretter zu kommen:

Ika-Chu (Doppelsprünge)

Father (länger in der Luft)

J-B (drücke A+B für einen Turbo-Sprung)

J-Arm (Extra-Turbos)

ALL-STAR BASEBALL '99

2-D-Spieler

Gib im Hauptmenü PRPPAPLYR ein.

Große Köpfe und Füße

Gib im Hauptmenü BIGHELIUM ein.

Große Köpfe, Füße und Schläger.

Gib im Hauptmenü GOTHELIUM ein.

Winziger Batter

Lasse einen Slot in Deiner Teamaufstellung frei, so daß dort "Empty" steht. Wähle den Home Run Derby und den Empty-Slot, und Du bekommst einen Spieler, der so klein ist, daß er schon fast nicht mehr zu sehen ist. Er braucht auch länger, um die Batter-Box zu betreten, bevor der Pitcher den Ball werfen kann.

Alien-Stadion und Team

Gib im Hauptmenü ATEMYBUIK als Cheatcode ein. Der Satz "Let the abductions begin" bestätigt die richtige Eingabe des Codes. In der Stadionausswahl steht jetzt Alienapolis zur Verfügung. Mit dem Abductor Team kannst Du zudem ab sofort ins Match ziehen!

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Gespiegelte Strecken

Um an diese Variante der Strecken zu gelangen, muß die Championship im Anfänger- und Expert-Modus geschafft werden.

Versteckte Wagen

Bugatti EB110 – beende die Meisterschaft im Anfängermodus.

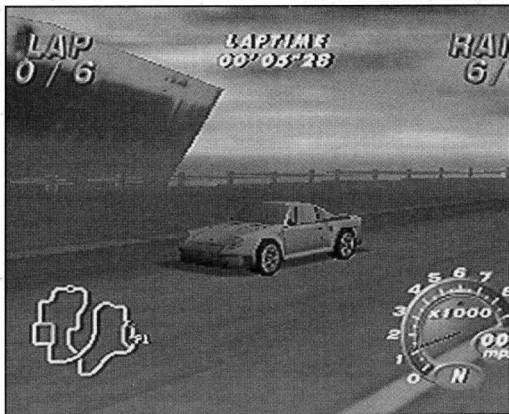
Ferrari F50 – beende die Meisterschaft im Expert-Modus.

Ferrari Testarossa – beende den Basic-Arcade-Modus im Anfängermodus.

Porsche 959 – beende den Basic-Arcade-Modus im Expert-Modus.

Vector – beende den Pro-Arcade-Modus im Anfängermodus.

Dodge Viper – beende den Pro-Arcade-Modus für Experten.



BANJO-KAZOOIE

100 rote Federn

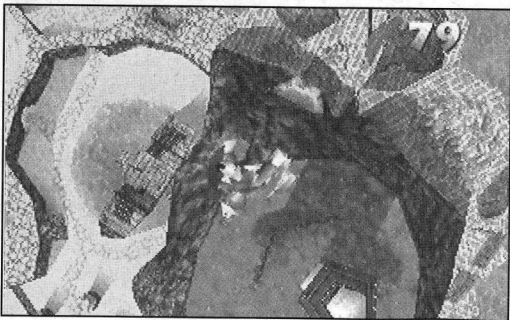
Beauftrage in der Mad Monster Mansion Mumbo Jumbo damit, Dich in einen Kürbis zu verwandeln. Verlasse den Schädel und folge dem Verlauf des Pfades, der zu Brentilda führt. Gehe in das kleine Loch und folge dem Pfad zum ersten Zauberspruchbuch des Spiels. Gehe jetzt in die Treasure Trove Cove, schieße Eier in den Eimer und betrete die Sandburg. Töte die Krabbe, und gib mittels Stampfsprüngen "REDFEATHERS" ein. Jetzt kannst Du maximal 100 rote Federn tragen.

200 blaue Eier

Gehe in den Bubbleloop-Sumpf und laß Dich in ein Krokodil verwandeln. Verlasse das Level, laufe nach rechts und gehe hinten durch die Röhre, die Dich zum Freezeezy Peak-Puzzle führt. Gehe auch hier durch die Röhre oben auf dem Hügel zum zweiten Spruchbuch. Den Code "BLUEEGGS" kannst Du jetzt ebenfalls in der Sandburg im Treasure Trove Cove eingeben.

20 Goldfedern

Sprich mit dem dritten Spruchbuch, indem Du den 321-Schalter über dem Pool aktivierst, der zum Click Clock-Wald führt. Schwimme zu den Stufen vor der Rusty Bucket Bay. Du mußt schnell sein, da hier die Zeit mitläuft. Sprich mit dem Buch und gib in der Sandburg im Treasure Trove Cove den Code "GOLDFEATHERS" ein.



Morph-Codes

Die folgenden sieben Codes erhältst Du im Puzzlespiel von Bottles. Um einen Code zu bekommen, muß zuerst der vorherige entdeckt werden.

Gehe zurück in Banjos Haus. Dort siehst Du über dem Kamin ein Bild von Bottles hängen. Drücke C-Oben, um in den Rundumsichtmodus zu wechseln. Schau nach oben auf das Bild und drücke R, um mit Bottles zu sprechen. Löse das Puzzle innerhalb des Zeitlimits, um den ersten Code zu erhalten. Auch für die anderen sechs Codes muß jeweils ein Puzzle gelöst werden. Bottles sagt Dir Bescheid, wenn Du alle Codes hast. Von wegen! Der Typ hat gelogen. Schau ruhig noch mal hin und sprich wieder mit ihm.

Wenn Du alle Codes hast (oder so viele, wie Du magst), kannst Du wie üblich die Codes in der Sandburg im Treasure Trove Cove eingeben.

BOTTLESBONUSONE	Großkopf-Banjo
BOTTLESBONUSTWO	Banjo hat große Hände und Füße
BOTTLESBONUSTHREE	Großer Kazooie
BOTTLESBONUSFOUR	Bohnenstangen-Banjo
BOTTLESBONUSFIVE	Bohnenstangen-Banjo mit großen Händen und Füßen
BIGBOTTLESBONUS	Riesiger Banjo-Kazooie
WISHYWASHYBANJO	Waschmaschinen-Banjo!

Sprüche deaktivieren

Um einen oder alle der Zaubersprüche zu deaktivieren, muß sich Banjo zur Sandburg begeben und "NOBONUS" eingeben. Jetzt ist wieder alles beim alten.

Unendlich blaue Eier

Betrete die Treasure Cove und gib auf dem Boden der Sandburg CHEAT, gefolgt von BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS ein. Eine Kuh muht kurz nach der Eingabe von CHEAT, doch der Code muß zusätzlich eingegeben werden, um einen Effekt zu erzielen. Jetzt hast Du unendlich viele Eier.

99 Mumbo Tokens

Betrete die Treasure Cove und gib auf dem Boden der Sandburg CHEAT, gefolgt von DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO ein. Eine Kuh muht kurz nach der Eingabe von CHEAT, doch der Code muß zusätzlich eingegeben werden, um einen Effekt zu erzielen. Jetzt hast Du 99 Mumbo Tokens!

B

Unendlich rote Federn

Betrete die Treasure Cove und gib auf dem Boden der Sandburg CHEAT, gefolgt von NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY ein. Eine Kuh muht kurz nach der Eingabe von CHEAT, doch der Code muß zusätzlich eingegeben werden, um einen Effekt zu erzielen. Jetzt hast Du unendlich viele rote Federn.

Unendlich Luft

Gib auf dem Boden in der Sandburg CHEAT ein, gefolgt von GIVETHEBEARLOTSOFAIR. Eine Kuh muht nach der Eingabe von CHEAT, doch Du mußt den kompletten Code eingeben, um eine Wirkung zu erzielen. Banjo hat jetzt unter Wasser unendlich viel Sauerstoff.

Unendlich viele Goldfedern

Gib auf dem Boden in der Sandburg CHEAT ein, gefolgt von AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO. Jetzt hast Du unendlich viele Goldfedern.

Maximale Energie

Gib auf dem Boden in der Sandburg CHEAT ein, gefolgt von ANENERGYBARTOGETYOUFAR. So erhältst Du acht Honigwaben auf Deiner Lebensenergieanzeige. Vorsicht: Hast Du schon rote Honigwaben, verlierst Du diese!

Unendlich Leben

Gib auf dem Boden in der Sandburg CHEAT ein, gefolgt von LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS. Jetzt hast Du unendlich viele Leben.

BATTLETANX

Alle Gangs im Campaign-Modus

Gib LTSLTSGNGS als Paßwort ein.

Female Storm Ravens-Gang

Gib WMNRSMRTR als Paßwort ein.

State Street-Level

Gib CJSKPFLGMH als Paßwort ein.

Selbstmord

Halte C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten.

Levelpaßwörter

Gib einen der folgenden Codes ein, um im jeweiligen Level mit der Nuclear Knights-Gang zu starten.

Level	Name	Paßwort
Level 1	Ground Zero	FRHBMCTNTK
Level 2	The Tunnel	LHTSPMFRGS
Level 3	Times Square	NGLFFPTTFP
Level 4	Strangle Hold Bridge	SHPPNRVWGB
Level 5	Bonus	MRFFCRTKP
Level 6	Heartland	LPGCVBBJCF
Level 7	Lake Shore Drive	GLWHJCRNLK
Level 8	State St	KMKJTMHRNS
Level 9	Bonus	FLWWFCWNRK
Level 10	Armageddon Highway	WSMBCPVRWS
Level 11	Area 51	CGJWVRGLNM
Level 12	Fremont St	KVVLHFHWBT
Level 13	Bonus	FCLPJRWTMP
Level 14	Crimson Gate	TMFNJMKJGF
Level 15	Wharf	PPJLJHRCVV
Level 16	Bonus	LNKNSWKGTH
Level 17	Q-Zone	WMNRSMRTR

BIO FREAKS

Ein-Treffer-Fatalities

Minatek

Gehe nah heran und drücke: nach vorn, nach hinten, C-Links + C-Unten.

Zipperhead

Drücke nach vorn, nach hinten, nach hinten + C-Rechts. Beim ersten Angriff verliert der Gegner einen Arm. Beim zweiten Mal den anderen Arm. Nähere Dich ihm jetzt und nimm ihm den Ballast von seinen Schultern.

Ssapo

Gehe nah heran und drücke: nach vorn, nach hinten + C-Oben + C-Rechts.

PsyClown

Gehe nah heran und drücke: nach vorn, nach hinten, nach hinten + C-Links + C-Unten.

B

Sabotage

Drücke nach vorn, nach hinten, nach hinten + C-Oben. Beim ersten Angriff verliert der Gegner einen Arm. Beim zweiten Mal den anderen Arm. Nähere Dich ihm jetzt und nimm ihm den Ballast von seinen Schultern.

Bullseye

Gehe nah heran und drücke: nach vorn, nach hinten, nach hinten + C-Oben.

Delta

Gehe nah heran und drücke: nach vorn, nach hinten, nach hinten + C-Unten.

Purge

Drücke nach hinten, nach vorn, nach vorn + C-Oben+ C-Rechts.

Taunt

Halte C-Links und C-Rechts gedrückt.

First-Person-Perspektive

Entferne Dich während des Kampfes vom Gegner (Away-Bewegung) und drücke Start.

BODY HARVEST

Gib als Spielernamen ICHEAT ein und während des Spiels die folgenden Codes für den gewünschten Effekt:

ANNUL	Zerstört nahe Aliens (keine Endgegner)
ARSENAL	Gibt Adam alle Waffen des Levels
DURABLE	Repariert das aktuelle Fahrzeug
SNUFFLE	Ersetzt Adams Waffen durch etwas stärkere
SNARED	Friert Aliens ein
FREED	Taut Aliens auf
SUFFUSE	Erzeugt Alpha-Power-Ups
SURREAL	Objekte werden verrückt
BLEED	Zerstört Vehikel oder tötet Adam
SUFFER	Kreiert einen Mutanten
WEASEL	Wechselt das Adam-Modell zum bösen Adam-Modell
USEFUL	Gibt Adam alle Alien-Artefakte
BANANA	Großer Adam
DWARF	Kurzer Adam
DUNDEE	Schottentanz!
LARD	Fette Alien-Beine
FEEBLE	Boß schwächen

Jeder Knopf des Controllers steht für einen bestimmten Buchstaben:

A = A-Knopf

B = B-Knopf

N = C-Oben

S = C-Unten

E = C-Rechts

W = C-Links

F = Z-Knopf

U = Oben

D = Unten

L = Links

R = Rechts

BODY HARVEST – KOMPLETTLÖSUNG

Level 1 – Griechenland 1916

Griechenland Stufe 1

Verlasse das Alpha-Kommando und gehe über die Strecke. Laufe nach rechts und springe in den Nicos Versorgungstruck. Fahre mit dem Fahrzeug ins Dorf und zerstöre die Aliens, die sich in das Gebiet beamen. Parke den Truck und betrete rechts das Gebäude. Sprich mit dem besorgten Mann, und er erzählt Dir, wo Du den Hebel findest, der die Zugbrücke herunterläßt. Ziehe den Hebel an der Wand und verlasse das Gebäude. Fahre mit dem Truck über die Brücke.

Auf der anderen Seite der Brücke mußt Du Dich durch eine Armee von Aliens kämpfen, bevor es in die Stadt Trumptonas geht. Die Feuerwache ist hier das auffälligste Gebäude. Doch an einem Feuerwehrfahrzeug kannst Du Dich noch nicht bedienen. Folge weiter dem Verlauf der Hauptstrecke durch die Stadt. Bekämpfe dabei die Aliens. Ein großer Felsen blockiert bald die Gebirgsstraße. Ignoriere ihn für einen Moment und fahre weiter auf der Straße entlang, bis Du eine Höhle im Berg entdeckst. Springe aus dem Truck. In der Höhle findest Du in einer Truhe Dynamit. Mit dem Hebel öffnest Du einen Geheimraum auf der rechten Seite. Betrete den Geheimraum und zünde die Kerzen auf dem Tisch an. In den Fässern findest Du Treibstoff und Energie. Öffne zum Schluß die Truhe und nimm das Maschinengewehr. Verlasse die Höhle und kehre zum blockierten Gebirgspfad zurück.

Parke Dein Fahrzeug in ausreichendem Abstand zum Felsen und sprengte ihn mit dem Dynamit. Wer zu nah an dem Felsen parkt, kann seinem Fahrzeug Goodbye sagen. Folge dem Verlauf des kurvenreichen Pfades durch das Gebirge. Du erreichst eine zweite Höhle mit zahlreichen Aliens. Vernichte sie und betrete die Höhle.

B

Dort findest Du einen Waffenkristall, Energie und MG-Munition in einer Truhe. Suche das Haus mit dem Fahnenmast. Darin findest Du den Schlüssel für den Hangar.

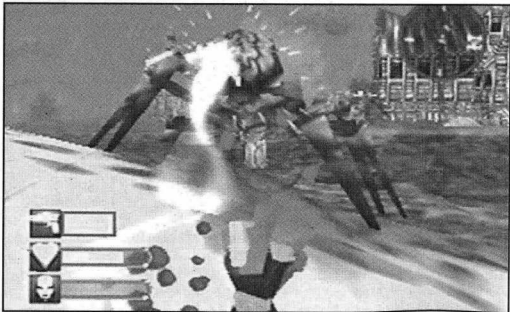
Untersuche weiter das Gebirge, bis Du die Pollstura Suburbs findest. Sei den Einwohnern im Kampf gegen die Aliens behilflich. Das Dorf wurde schwer beschädigt, und viele Gebäude stehen in Flammen. Schnapp Dir schnell das Motorrad und fahre über den Fluß zurück nach Trumptonas. Steige auf den Feuerwehrwagen auf und lösche in Pollstura Suburbs die brennenden Häuser.

Nachdem Du das Dorf vor seiner Zerstörung bewahrt hast, geht es zurück über die Brücke. Im Hangar steigst Du in den Panzer ein. Auf der Karte solltest Du nun den Prozessor sehen können. Zerstöre mit dem Panzer den Prozessor. Von Daisy erhältst Du die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Der Durchgang zur nächsten Stufe wird geöffnet.

Griechenland Stufe 2

Laufe über den Pfad und überquere die Brücke. Nimm Dir etwas Zeit für die Untersuchung des Klosters auf der linken Seite. Erfahre vor allem in der Bücherei etwas über das Dorf. Kehre zum Panzer zurück und folge dem Verlauf der Straße ins Dorf. Vernichte die angreifenden Aliens und laufe weiter über die Straße bis zu den Talosous-Statuen.

Um die Tür im Sockel der Statue zu öffnen, mußt Du zunächst die Fackel anzünden, die sie in der Hand hält. Und dafür brauchst Du den Sonnenschild. Orte den großen Berg in der Nähe (nicht schwierig, es ist das große felsige Ding), und schlage Dich durch die



Angriffswellen der Aliens hindurch. Betrete oben angekommen die Höhle. In dieser unheimlichen Umgebung findest Du den Sonnenschild in der Nähe einer Rüstung. Kehre zur Statue zurück und zünde die Fackel mit dem Sonnenschild an. Weiter geht's durch die Tür und durch einige Passagen. Du gelangst auf die andere Seite des Flusses.

Schalte die Aliens beim Ausgang aus, untersuche die Umgebung und besteige das Fahrzeug. Fahre damit zum kleinen Haus mit dem Fahnenmast. Sprich mit dem Schützen. Er erzählt Dir, wie Du Munition für die Haubitze findest. Verlasse das Haus des Schützen und folge dem Verlauf der Strecke zu dem Boot hinter dem Wassertor. Betrete das Gebäude in der Nähe des Tores und sprich mit dem Betreiber der Anlage. Du erfährst, daß das Tor nicht ohne passendes Zahnrad geöffnet werden kann.

Kehre zurück in die Haubitze und orte den Pfad, der zur örtlichen Windmühle führt. Zerstöre kleinere Felsen, um die Steigung möglichst gering zu halten. Überwinde das Gefälle und schieße auf die Flügel der Windmühle, um diese anzuhalten. In der Mühle findest Du das Zahnrad und etwas Treibstoff für Deine Reise. Kehre zum Wassertor zurück und übergebe das Zahnrad. Der Mann gibt Dir den Rat, nach Süden zu gehen, dort liege ein Boot bereit. Fahre mit dem Boot durch das Tor und vernichte die Aliens in diesem Gebiet. Fahre nach rechts durch die Flußmündung zur Prozessor-Insel. Verlasse am Ufer Dein Boot und klettere über den Hügel. Zerstöre den Prozessor. Im Anschluß daran gibt Dir Daisy erneut die Möglichkeit abzuspeichern, und Du gelangst in die nächste Stufe Griechenlands.

Griechenland Stufe 3

Springe zurück ins Boot und fahre damit nach Süden. Dort findest Du den Eingang zu Stufe 3. Gleich dahinter geht es in eine große Schlacht gegen Aliens. Kämpfe Dich über die Strecke und betrete die kleine Höhle bei den Statuen. Sprich darin mit dem Archäologen, und er schildert Dir seine Probleme. Er überreicht Dir eine Kurbel. Verlasse die Höhle und gehe zurück zu den drei Statuen. Suche nach der kleinen Tür im Sockel der Statue auf der linken Seite. In der Statue findest Du zwei bewegbare Blöcke. Hebe mit Hilfe der Kurbel die Arme der Statue an. Hast Du alle drei ausgerichtet, erhebt sich ein Tempel vom Boden des Sees.

Laufe über den Weg in Richtung des Tempels. Kehre zurück zu den Statuen, die sich einen Angriff von Aliens gefallen lassen müssen. Vernichte die Monster. Springe danach zurück in Dein Fahrzeug und fahre damit zur anderen Seite der Insel. Betrete das Bootshaus. Dort findest Du Energie, Treibstoff und Munition für Spezialwaffen. Sprich mit dem Hafenmeister. Von ihm erhältst Du ein Rettungsboot,

B

mit dem Du zum Tempel kommst. Fahre mit dem Boot nach Norden, vernichte dabei alle Alien-Fische und steuere nach links. Der Anker muß am Ufer vor dem Tempel geworfen werden.

Zünde im Tempel die Fackeln an und ziehe dann rechts den Hebel, um eine geheime Tür zu öffnen. Laufe durch den dunklen Raum und finde in den Truhen Munition. Betrete den Raum auf der linken Seite und schnapp Dir die Energie. Ziehe die beiden Fackelhebel, um die Passage auf der gegenüberliegenden Seite zu öffnen. Betrete die Passage und finde in der Truhe ein Stück einer Hieroglyphenkarte (oder auch Runenstein). Verlasse den Tempel und fahre mit dem Rettungsboot zurück zu den Docks. Laufe zurück zur Höhle, wo Du den Hebel gefunden hast. Setze den Runenstein in die Wand ein. Eine Tür gibt den Zugang zu einem dunklen Gang frei. Laufe durch die angrenzende Halle und gehe über die Treppe auf der rechten Seite. Verlasse die Höhle auf der anderen Seite des Flusses.

Vernichte das Begrüßungskomitee der Aliens. Rechts siehst Du ein Fahrzeug. Folge dem Verlauf des Pfades nach Norden, überquere die Brücke und gehe nach links. In der Kirche findest Du ein Alien-Artefakt. Rette die Dorfbewohner und folge dem Verlauf der Straße zum Winthrop-Flughafen. Black Adam zerstört dort die Flugzeuge. Leider warpt er sich aus dem Gebiet, bevor Du ihn ausschalten kannst. Suche das Flughafengebiet nach einem gefesselten Piloten ab. Befreie ihn von seinen Fesseln, und er lehrt Dich das Fliegen. Bereit für den Abflug?

Fliege mit dem Flugzeug über den Flughafen und schieße zur Übung



auf die sechs Ballons. Lande wieder auf dem Flugplatz. In den Hangars stehen noch mehr Flugzeuge, also macht es auch nichts, wenn Du mal eins verschrottest. Starte jetzt erneut und kümmere Dich um die Aliens, die gerade im Begriff sind, die Brücke zu attackieren, die Du vorher überquert hast. Vernichte sie, bevor die Brücke in sich zusammenbricht. Fliege weiter zum Dorf in der unmittelbaren Umgebung und vernichte dort die Aliens. Falls Dein Flugzeug immer noch flugtauglich ist, solltest Du jetzt nach Süden zu einem geheimen Flughafen fliegen, auf dem Du ein paar Ersatzflugzeuge entdeckst. Stürzt Du schon vorher ab, mußt Du Dir wohl oder übel ein neues Flugzeug vom Winthrop-Flughafen holen.

Fliege mit Deinem neuen Flieger über den Prozessor und vernichte die Aliens, die daraus hervorkommen. Erst wenn der Prozessor zerstört ist, kannst Du den Spielstand speichern und gelangst in den letzten Bereich Griechenlands.

Alien-Schildgenerator

Steige wieder in Dein Flugzeug ein und fliege zum Zentrum der Karte, um den Alien-Schildgenerator zu attackieren. Vernichte schnell die wartenden Aliens und umkreise den Generator. Zerstöre die grauen Steine auf jeder Seite. Sobald der Generator zerstört ist, kommt Dir das Alpha-Kommando zu Hilfe, und eine weitere Schlacht entbrennt.

Fliege gleich zu Beginn des Kampfes zurück und feuere dabei permanent auf den Boß, bis Du an die Wand hinter Dir stößt. Bewege Dich nach vorne und umkreise den Boß. Feuere weiter, bis er den Löffel ablegt. Blinkt eines seiner Körperteile beim Beschuß auf, heißt das, daß er dort verwundbar ist. Nach dem Kampf reist Du durch die Zeit zum nächsten Einsatzort.

Level 2 – Java 1941

Java Stufe 1

Laufe anfangs Richtung Westen, bis Du Swampsville erreichst. Zerstöre schnell den Harvester, um menschliche Verluste zu verhindern. Vernichte dann die übriggebliebenen Aliens, um das Dorf zu befreien. In den Häusern findest Du Energie und Munition. Betrete das große Gebäude und sprich mit dem Einwohner im Zentrum. Er überläßt Dir das Jagdgewehr vom Gewehrstand. Verlasse das Gebäude und springe in den Truck. Fahre über den Pfad nach Norden. Du stößt auf Bobs Bootshaus. Vernichte sofort alle angreifenden Käfer. Gehe in die Hütte und sprich mit Bob über sein Boot. Das Boot ist derzeit nicht fahrtüchtig, also nimmst Du Dir die Munition und die Energie und steigst wieder in Deinen Truck. Fahre am Kliff entlang. Du erreichst eine

B

Seilbahnstation. Sprich in dieser mit dem Betreiber der Anlage. Nimm die Extra-Munition aus den Kisten. Verlasse das Gebäude und schieße mit dem Jagdgewehr auf den Alien. Erschieße auch die beiden Kriegskundschafter und springe schnell auf die Seilbahn auf, die Dich über das Wasser zur Nordinsel trägt.

Gehe in das Gebäude auf der anderen Seite und bekämpfe die beiden Alienschwärme. Eine Welle des Harvesters greift nun das Dorf oben auf dem Hügel an. Du mußt schnell reagieren! Laufe schnell nach links über den Pfad und schnapp Dir den Truck. Folge dem Verlauf des Pfades, bis er scharf nach rechts abbiegt. Fahre dann nach oben auf den Hügel und in das Dorf. Zerstöre zuerst den Harvester und konzentriere Dich danach auf den Rest des Alien-Abschaums. Untersuche schnell die beiden Häuser auf Energie und Munition. Im Osten steckt ein weiteres Dorf in Schwierigkeiten. Zerstöre auch dort die Käfer und hole Dir die Munition und Energie aus den Häusern. Laufe runter zum Wasser und betrete die Hütte. Dort gibt's einige Teile des Motors für das Boot auf der Südinsel. Sobald Du die Hütte verläßt, attackiert Dich eine weitere Angreiferwelle. Vernichte die Eindringlinge und folge anschließend der Straße zurück zur Seilbahnstation. Leider behindert irgendetwas die Stromzufuhr, so daß Du die Seilbahn nicht verwenden kannst. Das Problem muß gelöst werden!

Betrete das Gebäude und nimm die Schrotflinte aus der Truhe. Kehre über den Pfad zurück, um die großen Gold Gunner zu zerstören. Untersuche gründlich die Insel und vernichte alle Angreifer. Folge der Spur gegenüber des Hochspannungsmastes zu einer kleinen Hütte. Schaue in Richtung des Mastes und erledige den Alien, der an der Antenne klebt. So wird die Stromversorgung wiederhergestellt, und Du kannst mit der Seilbahn zurück zur Südinsel fahren. Laufe weiter auf der Insel entlang und töte jegliche Aliens. Kehre zu Bobs Bootshaus zurück und laß ihn das Boot reparieren. Springe in das Boot und fahre damit nach Osten, um dort den Alien-Prozessor zu zerstören. Danach kannst Du wie immer den Spielstand abspeichern und gelangst über ein Tor zur nächsten Stufe.

Java Stufe 2

Laufe durch das Tor und schwimme durch den schmalen Kanal. Du erreichst das Stück Land auf der anderen Seite. Lies das Hinweisschild auf der anderen Seite des Kanals. Aha, Du stehst also auf einem Minenfeld! Laufe so weit wie möglich nach links. Besteige den Hügel. Von hier aus hast Du eine bessere Chance, die angreifenden Aliens zu besiegen.

Gehe über das Minenfeld in das Dorf und stelle Dich der nächsten Angriffswelle, bevor es zu viele zivile Opfer gibt. Folge dem Straßenverlauf nach Osten und gehe in die Berge. Der nächste

Kampf steht Dir bevor. In der Hütte findest Du Energie und Munition. Laufe weiter auf dem Pfad entlang, und Du erreichst oben auf dem Hügel angekommen einen goldenen Tempel.

Sprich im Tempel mit dem Bewohner. Rechts findest Du in der geheimen Passage das Java Kris-Messer. Verlasse den Tempel und gehe über den Pfad durch das erste kleine Dorf und in die Berge dahinter. Rechts entdeckst Du einen Eingang zu einer Militärbasis, doch Du mußt Dich vorsichtig an den Wachen vorbei schleichen. Warte auf den Truck, der in die Basis fährt, und fahre gleich dahinter durch das Tor.

Vernichte in der Basis alle Aliens und betrete das Hauptgebäude. Sprich mit dem Soldaten, und er öffnet für Dich die Panzerfabrik. Im Norden soll angeblich die Hölle los sein. In den angrenzenden Räumen findest Du jede Menge Munition. Verlasse das Gebäude und hole Dir einen Panzer aus der Fabrik. Mit dem Geschütz des Panzers zerstörst Du die Tore, die den Ausgang blockieren. Fahre weiter nach Norden über die Brücke.

Du gelangst über die Straße zu einem kleinen Tempel. Nimm aus diesem die Munition und die Energiereserven. Laufe zurück über den Hügel und fahre am Rand des Wassers entlang zu einem großen Gebäude mit einem Kommunikationsturm. Sprich dort mit dem Betreiber. Du erfährst von Problemen mit dem Generator. Fahre los, um den Generator zu finden, und schieße auf den Alien, der sich an den Mast geklemmt hat. Der Generator läuft wieder, und der Betreiber der Anlage kontaktiert die Hauptbasis. Die kümmert sich um die Vernichtung der Gold Bugs im Norden.

Kehre zum Betreiber zurück und laufe nach Norden über den Pfad. Vernichte alle Gold Bugs, die sich Dir in den Weg stellen. Du erreichst eine kleine Siedlung, die von Käfern angegriffen wird. Befreie sie von den Widersachern und hole Dir aus dem Bunker die Energie und die Granaten.

Folge dem Verlauf des Pfades zu einer Steinfratze. Werf eine Granate in eine der Augenhöhlen; so wird der Tunnelleingang freigelegt.

Laufe durch den Tunnel und schnapp Dir die Energie von den Fässern. Am anderen Ende stößt Du auf eine Gruppe Aliens.

Vernichte die Biester, springe in den Jeep und fahre damit durch die Pfützen zu den Mantasauriern. Mit der Schrotflinte erledigst Du diese gigantischen Alienbiester am besten. Folge dem Verlauf der Straße nach rechts, wo Du auf ein weiteres Dorf stößt, das von Aliens angegriffen wird. Nachdem Du das Dorf befreit hast, geht es über den Pfad weiter zum Prozessor. Zerstöre auch diesen, und Du gelangst in die nächste Stufe.

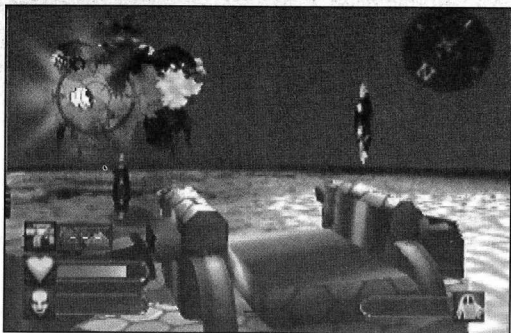
Java Stufe 3

Fahre nach Südosten zur Straße zurück. Schaue nach rechts, um das

B

Bulldog-Fahrzeug zu entdecken. Fahre dann nach Norden zum Tor, das in das nächste Areal führt. Weiter geht es auf dem Weg nach Norden zu einem Dorf, das ebenfalls angegriffen wird. Vernichte alle Aliens, auf die Du stößt. Untersuche das Dorf, um herauszufinden, was hier vor sich geht. Es sieht so aus, als würde der örtliche Vulkan bald ausbrechen. Die Einwohner von West Rua Rua haben also erhebliche Probleme. Fahre schnell zum Nachbardorf auf der anderen Seite des Sees – hinter der großen Hütte findest Du ein Boot. Fahre damit vorsichtig zwischen den Vulkangesteinen durch und beschädige dabei auf keinen Fall das Boot an der Lava. Schon zu Beginn der Strecke entdeckst Du eine Abkürzung – suche nach dem Punkt, wo ein schmales Riff ins Wasser eintaucht. Sobald Du das Dorf erreichst, verlassen alle Zivilisten ihre Unterkünfte und laufen zum alten Frachter.

Zerstöre schnell die nächste Angriffswelle. Springe in den Frachter und schiffe die Zivilisten zurück nach Ost Rua Rua. Bleibe in den tiefen Wasserkanälen und nimm Dir Zeit. Du solltest so sicher zum Festland kommen. Auch die Abkürzung ist noch befahrbar und sollte deshalb auch benutzt werden. Betrete erneut die große Hütte und laß Dir vom Mann die Belohnung für die Erfüllung der Mission geben. In den beiden Truhen findest Du einen Raketenwerfer und einige Raketen. Hinter dem Haus entdeckst Du eine Bulldogge. Fahre aus dem Dorf in südliche Richtung und biege nach links ab. Ein Weg führt auf einen Berg. Halte oben auf der Brücke an und bekämpfe die paar fliegenden Aliens. Fahre dann vorsichtig am Hang auf der anderen Seite hinab.



Hier stößt Du auf zahlreiche gigantische Aliens. Die müssen schnell ausgeschaltet werden, da im Nordosten bereits eine Angriffswelle ein Dorf bedroht. Fahre durch die Pfützen zu dem Dorf und zerstöre den Harvester, bevor zu viele zivile Opfer zu beklagen sind. Ist das Dorf befreit geht es weiter zu dem großen Gebäude am Wasser. Sprich mit dem Typen, der wie Bogart aussieht, über die javanesischen Königin. Er erzählt Dir, daß Du ihm die Statue von Rua Rua bringen mußt, bevor er Dir seine Hilfe anbieten kann. In seiner Truhe findest Du Munition. Verlasse das Gebäude.

Springe in den Jeep, den Du bei der javanesischen Königin findest, und fahre damit über den Pfad so schnell es nur geht. Springe über das Kliff und lande auf der anderen Seite auf einem Pfad. Folge dem roten Pfeil zu einer weiteren Angriffswelle und töte die gierigen Mutanten. Fahre mit dem Jeep rauf auf den nächsten Berg und springe damit über den Abgrund. Folge dem Verlauf des Pfades durch das nächste Dorf, und weiter geht es über den Pfad zum Monument auf dem Hügel. Oben angekommen verspottet Dich Black Adam und hetzt Dir zwei Angriffswellen auf den Hals. Sei hier vorsichtig, denn fällt Dein Fahrzeug vom Kliff, ist es ein langer Weg, bis Du das nächste findest. Laufe nach dem Kampf weiter den Pfad hinauf. Du erkennst, daß es am Monument keine Tür gibt, um es betreten zu können. Rutsche links am Hang hinab (hinter der Statue), und Du findest einen Tunnelleingang.

Laufe im Tunnel nach vorne über einige Stufen. Untersuche die große Statue. Du findest das Götterbild von Rua Rua. Verlasse den Tunnel und kehre zum Bootshaus zurück. Gleich hinter dem Tunnel entdeckst Du eine Abkürzung, die nach rechts führt. Übergib die Statue an Captain Bogie – er erlaubt Dir, die javanische Königin aufzusuchen, die am anderen Ende des Piers auf Dich wartet. Springe in das Boot und fahre damit flußaufwärts. Vernichte alle Aliens am Ufer mit der Bordkanone. Nach kurzer Zeit erhältst Du eine Meldung von Black Adam. Er rät Dir aufzugeben und die Seite zu wechseln. Ignoriere diese Nachricht und fahre mit der Königin durch die Passage. Vernichte weitere Aliens am Ufer. Stoppe das Boot an der Mole und springe hinaus. Betrete die Hütte oben auf dem Hügel.

Sprich mit Colonel Murtz. Er leidet an einer Art Sumpffieber und bittet Dich, Medizin von der Hexe zu holen. Verlasse die Hütte und fahre über den Hügel, um die nächste Angriffswelle abzufangen. Folge dem Pfad um die Ecke, sobald alle Aliens abgeknallt worden sind. Nimm eines der Fahrzeuge (Du findest hier einen Truck und einen Jeep) und rase damit über die Straße. Am anderen Ende erreichst Du die Hütte der Hexe.

Sprich mit ihr und schnapp Dir die Medizin. Wenn Du die Hütte der Hexe verläßt, greift schon die nächste Gruppe Aliens an. Folge dem roten Pfeil bis zur Szenerie und vernichte die Aliens, bevor sie zu viel

Schaden anrichten. Folge dem weiteren Verlauf der Strecke, und Du erreichst früher oder später die Hütte von Murtz. Heile ihn, und Du bekommst dafür das Torpedomotorboot. Springe auf und fahre geradewegs zum Alien-Prozessor (mit den Torpedos des Bootes bekämpfst Du die Aliens im Wasser). Zerstöre den Prozessor mit Deiner mächtigsten Waffe. Daisy gibt Dir die Möglichkeit abzuspeichern, und Du gelangst zur nächsten Stufe.

Java Stufe 4

Überquere den Kanal und betrete den Bereich durch das Tor. Laufe in das kleine Blockhaus und nimm Dir die Munition und die Energie. Verlasse das Gebäude und springe in den Jeep. Du erreichst über die Straße ein Dorf, daß gerade von den Aliens auseinandergenommen wird. Zerstöre schnell den Harvester und seine Armee aus Mutanten. Über den Gebirgspañ erreichst Du einen Panzer. Eine weitere Angriffswelle landet im nächsten Dorf. Diesmal hat der Harvester viel zu seiner Verteidigung aufzubieten. Du mußt schnell agieren, um die zivilen Verluste möglichst gering zu halten. Wenn die Biester tot sind, solltest Du nach Osten gehen. Du findest dort ein Boot. Fahre dann nach Süden über den Hügel zum zweiten Wasserweg. Gleich hinter der schlanken Passage siehst Du einen Alien, der sich an die Antenne des Elektrizitätswerkes geheftet hat. Halte Dich aus dem Schußbereich der Kreatur raus und vernichte das Biest mit Deiner Schrotflinte. Fahre weiter auf dem Wasser nach Süden. Du stößt auf eine Alien-Barrikade, die den Zugang zu einer Militärbasis versperrt. Fahre auf dem Wasserweg gegenüber der Blockade und parke Dein Luftkissenboot. Klettere auf das Deck des großen Schlachtschiffs. Finde die kleine Tür auf der Steuerbordseite und gehe in das Schiff. Dort kannst Du mit dem Kapitän sprechen. Er bittet Dich, die Treibstoffleitungen des Schiffes zu reparieren. Nimm die Extras aus den Kisten und gehe durch die nächste Tür. Laufe durch den Korridor und gehe durch eine weitere kleine Tür, bis Du auf der gegenüberliegenden Seite ein Rad findest. Drehe am Rad, um die Treibstoffleitungen freizulegen. Gehe zurück zum Kapitän, und er beginnt, die Barrikade anzugreifen. Sobald die Barrikade zerstört ist, solltest Du zurück ins Luftkissenboot springen und durch die Passage zur Militärbasis fahren. Zerstöre schnell den Harvester, der gerade gelandet ist, und springe in den Geschützturm, um die anderen Angreifer zu eliminieren. Nach dem Kampf findest Du in den Gebäuden Munition und Energie. Fliege mit dem Flugzeug nach Norden und orte den Wassertempel in der Mitte des Sees. Lande mit dem Wasserflugzeug direkt am Ufer des Tempels und gehe hinein. Nimm die Energie und sprich mit dem Mann. Zünde die Kerze rechts von Dir an und lösche links die

Flamme. Laufe durch die geheime Passage. Du findest bei der Statue am Ende den Griff vom Kris-Messer.

Fliege mit dem Wasserflugzeug zurück zur Basis und tausche es gegen den Gyrocopter. Fliege damit zurück zu dem Tor, wo Du die Stufe betreten hast. Fliege durch das Loch und lokalisiere mit Hilfe der Karte den Tempel des Feuers. Lande vorsichtig vor dem Tempel, gehe hinein und zünde die dritte Fackel auf dem Tisch an, um eine geheime Tür zu öffnen. Steige über die Treppe in den nächsten Raum. Nähere Dich der Statue und nimm die Klinge des Kris-Messers. Da Du jetzt alle Teile des Messers hast, kannst Du Dich mit Hilfe der Karte auf die Suche nach dem Great Elemental-Tempel machen (am östlichen Ufer des großen Sees). Begib Dich mit dem Gyrocopter oder dem Wasserflugzeug dorthin.

Sprich im Tempel mit dem Bewohner. Er erzählt Dir, daß Du die Teile des Messers im Stein des Lichts plazieren solltest. Wandere die Passage nach rechts entlang und lege das Messer in den runden Stein am Ende. Verlasse den Tempel, und die dunklen Wolken lösen sich auf. Der Himmel ist nun klar. Fliege zurück durch die Löcher zur Militärbasis und weiter zurück nach Süden zum Prozessor. Du solltest Dir ein starkes Flugzeug aussuchen, da die Südroute schwer bewacht wird. Echte Masochisten fahren mit dem Wagen über die lange Straße! Lande mit dem Flugzeug in der Nähe des Prozessors und vernichte die großen Aliens an den Ufern. Zerstöre im Anschluß daran mit fünf gezielten Raketen den Prozessor und warte auf die Signale von Daisy. Speichere den Spielstand ab und gehe durch das Tor zum Alien-Generator.

Java Stufe 5/Alien-Generator

Springe in den am Hügel geparkten Jeep und fahre am Hang hinauf. Weiter geht es nach rechts. Folge dem Verlauf des Pfades am Rand des Berges, bis Du das Tor zur nächsten Stufe erreichst. Dahinter geht es gleich nach links. Du findest unterschiedliche Fahrzeuge, angefangen vom Gyrocopter bis hin zu Panzern. Wähle in diesem Gebiet ein neues Transportmittel, fahre über die Brücke zurück und stoße links auf ein paar Alien-Predators. Nachdem Du sie erledigt hast, gehst Du nach vorne auf das Schlachtfeld zum Alien-Generator. Wie beim anderen Generator auch muß Du hier auf die vier grauen Säulen schießen, die den Generator umgeben. Schieße dann auf den roten Turm im Zentrum. Sobald dieser Turm zerstört ist, eilt Dir das Alpha-Kommando zu Hilfe. Steige in den Alpha-Panzer und bekämpfe einen weiteren Obergegner.

Diesmal handelt es sich um einen gigantischen Skorpion mit zahlreichen Hochleistungswaffen. Ziele zuerst auf das kleine elektrische Feld am Bauch des Biests. Kümmere Dich danach um die beiden Klauen an der Vorderseite. Halte Dich stets auf ausreichende

B

Distanz. Zwei fliegende Aliens steigen in den Kampf ein. Töte sie und bearbeite weiter den Boß. Jetzt gilt es, der Laserwaffe auszuweichen. Fliege rückwärts von der Kreatur weg und halte sie unter Beschuß. Hast Du den Laserkopf zerstört, greift der Skorpion mit seinem Schwanz an. Allerdings bewegt er sich nicht gerade sehr schnell. Schieße auf den Rumpf des Skorpions, bis dieser den Geist aufgibt.

Level 3 – Amerika 1966

Amerika Stufe 1

Daisy spricht zu Beginn der Mission mit Dir und informiert Dich über die Käfer, die eine ernstzunehmende Bedrohung in diesem Sektor darstellen. Du sollst so viel Munition wie möglich einsacken, bevor es weitergeht. Gehe in das Gebäude beim verlassenen Auto und suche in den Schubfächern nach Munition. In der Truhe findest Du die wichtige Schrotflinte. Verlasse das Gebäude, springe in den Wagen und fahre durch die Straßen. Fahre in Richtung Süden, wo Dich schon die erste Angriffswelle erwartet. Diesmal sind die Aliens deutlich schwieriger zu besiegen. Setze Deine Schrotflinte ein und zeige ihnen, wer hier das Sagen hat! Nach der Schlacht solltest Du Dich zur Polizeistation begeben. Dort findest Du Munition und ein Maschinengewehr.

Mit Hilfe der Karte findest Du den Temporary Sewer Outlet. Laufe in das offene Ende der Röhre. Schlage Dich durch das Röhrensystem, und Du erreichst die andere Seite der blockierten Straße, gerade rechtzeitig zu einem neuen Angriff der Aliens. Folge dem roten Pfeil



zum gefährdeten Gebiet und vernichte die Monster so schnell es nur geht. Kurz darauf beamt sich schon wieder die nächste Angriffswelle ins Gebiet. Gehe schnell zur Schule (hmm... wer geht schon freiwillig gerne schnell zur Schule?) und erledige den Harvester, bevor irgendwelche Kids zu Schaden kommen. Laufe zur Rückseite der Schule und klettere in den Eiswagen.

Fahre damit vorsichtig vom Schulhof – gehe sicher, daß Dir alle Kids folgen – und führe die Kinder zur örtlichen Kirche, wo sie als Flüchtlinge unterkommen. Was auch immer geschieht, überfahre nicht die Kinder!

Sobald die Kinder in Sicherheit sind, landet die nächste Horde Aliens bei der Schule. Fahre dorthin zurück und erledige sie. Suche im Gebäude gegenüber der Schule nach Munition. Springe in den Schulbus und fahre damit durch die Straßenblockade im Osten. Bevor Du über den Spalt springen kannst, benötigst Du ein schnelleres Fahrzeug. Fahre mit dem Bus zurück zu den Springville Suburbs. Halte an der Straße an und räume die beiden Polizeiwagen aus dem Weg. Fahre dann mit dem Bus über den Zaun. Jetzt heißt es: Vollgas, denn in einiger Entfernung wartet eine neue Gruppe Aliens auf Deinen Einsatz.

Fahre nach dem Kampf zu Karl's Kustom Cars und sprich mit Karl. Er gibt Dir die Schlüssel für den Hot Rod. Fahre mit dem Fahrzeug zurück zur Schule und springe damit über die zerstörte Brücke. Rechts landen wieder einige Aliens. Fahre schnell dorthin und vernichte sie. Im Anschluß daran geht es zur östlichen Seite der Karte, zum Halsall Storm Drain. Fahre in den Tunnel und schnapp Dir das Jagdgewehr mitsamt Munition aus den Kisten. Verlasse den Ort auf der anderen Seite und fahre am Hang hinab. An der gegenüberliegenden Steigung geht es wieder nach oben zu einer kleinen, verschlossenen Hütte. Springe in den Monsterkäfer (ein VW Käfer mit riesigen Rädern) und fahre damit zurück über das Gefälle nach unten. Unten angekommen geht es nach links durch eine schräge Passage. Vernichte alle Aliens, die sich Dir in den Weg stellen. Am anderen Ende geht es über eine weitere Steigung in den nächste Tunnel.

Wandere durch den Tunnel und verlasse ihn auf der anderen Seite. Schalte die Angriffswelle aus Aliens aus. Nach der Schlacht geht es in das große Krankenhaus. Raube dort die Aktenschränke aus. Über die Stufen auf der rechten Seite geht es rauf aufs Dach. Laufe zum Prozessor und erledige die Scharfschützen auf den gegenüberliegenden Gebäuden. Springe in den Helikopter und bringe ihn vor dem Prozessor in Stellung. Halte den Helikopter in dieser Position und schieße auf den Prozessor, bis Du ihn zerstört hast. Lande dann auf dem Dach und warte auf Daisy.

Amerika Stufe 2

Schnapp Dir den nächsten Helikopter und fliege nach Norden zu dem Tor, das zur nächsten Stufe führt. Leider können hier keine Transportmittel mitgenommen werden, Du mußt also zu Fuß weitergehen. Schau dahinter gleich nach rechts und erledige den Scharfschützen. Laufe weiter über den Pfad durch die Berge. Lasse Dich vorsichtig am Ende von der Kante fallen und laufe weiter zu den Pitts Industrial Works. Bei Annäherung beamt sich eine Alienwelle ins Geschehen. Laufe schnell weiter und töte sie, bevor sie das gleiche mit den Zivilisten tun.

Weiter geht es nach Osten zu den Bohrstationen und durch die Berge. Achte auf Scharfschützen. Wenn Du das Kliff erreichst, von wo aus Du Blackfoot Gulch sehen kannst, erscheint wieder einmal Black Adam. Laufe über den Hügel nach unten und schreite in die Schlacht. Finde Black Adam auf dem Dach auf einer der Hütten und schieße auf ihn, bis er die Flucht ergreift. Nun müssen drei Skorpione erledigt werden. In den Hütten findest Du Munition und Energie. Verlasse den Gulch über den steilen Hang und erschieße links den Scharfschützen, bevor es durch das Gebirge zu den Terra-Pueblos geht. Hier stößt Du auf eine neue Art von Alien. Sie graben sich in den Boden ein und schießen mit Felsen auf Dich. Folge den Spuren der Monster und vernichte sie, wenn sie aus dem Boden kommen. Hast Du vier Maulwürfe erledigt, kann es in die Häuser gehen, wo Du einen nützlichen Raketenwerfer findest. Untersuche die Gegend, und Du entdeckst ein zerstörtes Gebäude, das den Pfad zum Creek of the Running Buffalo blockiert. Zerstöre die Überreste des Gebäudes mit dem Raketenwerfer und folge dem Verlauf des Pfades zu einer Kreuzung. Gehe von diesem Punkt aus nach Norden und laufe am Wasser entlang zum Monsterkäfer. Mit dem Fahrzeug geht es an der Seite des Wassers entlang. Betrete die Höhle auf der rechten Seite. Dort findest Du Munition und ein Alien-Artefakt. Verlasse die Höhle und laufe an der Wand entlang. Mit dem Monsterkäfer geht es jetzt die Steigung hinauf nach rechts in das Wakon Tinka-Reservat. Fahre auf der anderen Seite schnell den Hang hinab und zerstöre die Monster, die hier durch das Gebiet patrouillieren. Finde oben auf dem Hügel das Haus und sprich darin mit dem Mann. Er erlaubt Dir, den Geheimraum im Hinterteil des Gebäudes zu betreten (Ich werde gleich auch mal ein gewisses Hinterteil betreten... - Textchef). Dort findest Du Munition und Energie sowie den ersten Teil des Wakon Tinka-Totems. Verlasse das Haus und fahre den Hügel hinab in die Arme der Aliens. Ein Kampf entbrennt! Zurück beim Hügel findest Du den Eingang zu einer Höhle. Untersuche die Höhle, und Du findest früher oder später ein Stück des Wakon Tinka-Totems. Kehre zu Deinem Truck zurück und fahre damit zum Slow Bull Point. Rechts geht es am Hügel hinauf und in die nächste Höhle. Untersuche die

unteren Etagen, um das dritte und letzte Stück des Totems zu finden.

Kehre zum Indianerhäuptling oben auf dem Hügel beim Reservat zurück und nimm die Vision Quest an. Du siehst einen Pfad, der zur Militärbasis führt. Verlasse den Häuptling und schnapp Dir ein Fahrzeug. Fahre nach Norden aus dem Reservat. Du erreichst eine breite Schlucht mit einem schmalen Pfad. Fahre vorsichtig über diesen Pfad, vernichte dabei alle Aliens, die sich Dir in den Weg stellen, und durchfahre die Schlucht. Du gelangst in das Gebirge. Betrete die Höhle am Ende des Pfades und laufe durch die Tunnels, bis Du die Militärbasis erreichst. In den Baracken findest Du Munition und Waffen. Springe in den Helikopter und fliege in den Kampf gegen den Prozessor. Du mußt während der Schlacht in Bewegung bleiben, da zwei Scharfschützen den Prozessor bewachen. Diese regenerieren sich nach jedem Treffer wieder. Konzentriere Dich auf den Prozessor und vernichte ihn. Daisy erlaubt Dir das Abspeichern des Spielstands, und der Eingang zu Stufe 3 wird geöffnet.

Amerika Stufe 3

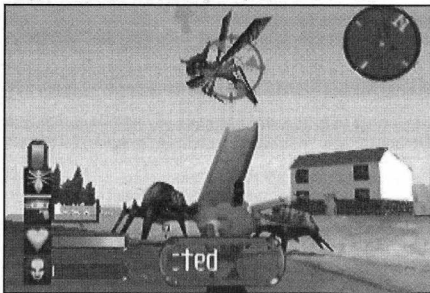
Springe in den Helikopter und fliege damit nach Osten an der Schildwand entlang, bis Du den Durchgang zum nächsten Gebiet findest. Parke Deinen Helikopter auf dem Hügel und laufe durch das Tor. Du gelangst zu Stufe 3. Folge dem Pfadverlauf durch das Gebirge, bis Du eine Wüstenkreuzung erreichst. Gehe nach links über einen Hügel zu einem Haus. Darin findest Du Waffen und Energie. Verlasse das Gebäude und orte den kleinen Pfad dahinter. Folge seinem Verlauf um die Ecke und erledige den Scharfschützen. Renne danach nach rechts den Hügel hinab. Du findest Dich in der Wüste wieder. Schau Dich um, und Du entdeckst ein Fahrzeug. Gehe nach Süden und vernichte die nervigen Aliens.

Lasse Dich in den Spalt am Ende fallen und folge dem Pfad bis zum Eingang der Militärbasis. Sobald Du sie betrittst, landet dort eine Horde Aliens. Gehe schnell zum Harvester und zerstöre ihn. Erledige auch den Rest des Alien-Abschaums in diesem Gebiet. F**k them all! Untersuche das Zentrum, und Du wirst eine Schiebetür entdecken. Untersuche links von der Schiebetür das Gebäude. Nimm den Nitro-Treibstoff mit, der Dir genug Boost gibt, rechtzeitig durch die Türen zu kommen. Weiter geht es nach Süden, wo Du auf ein großes, graues Gebäude stößt. Schnapp Dir den Miller J3P aus dem Hangar. Kehre mit dem neuen Fahrzeug zum Schiebetor zurück und rase über die Rampe und durch das Tor, bevor es sich schließt! Wieder greifen Aliens an. Ist das nicht zum k*tzen? Ja, ist es! Und deswegen darfst Du ihnen wieder in den *piiiep* treten! Diesmal müssen zwei Harvester vernichtet werden. Nur die Besten überleben hier. Kehre nach der Schlacht zum Schiebetor zurück und betrete das

B

gegenüberliegende Gebäude. In den Räumen auf beiden Seiten findest Du Munition und eine rote Zugangskarte. Schiebe die Karte durch den Schlitz im Zentralraum und öffne die graue Tür im Zentrum. Laufe durch die Hochsicherheitsräume und schnapp Dir die Waffen und die Munition. Irgendwann will ein Wächter Dich nicht vorbeilassen. Gehe durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite und weiter nach rechts durch die nächste Tür. Wieder geht es nach rechts über die Stufen nach oben. Verlasse den Ort durch die Tür auf der rechten Seite. Laufe weiter und betrete das nächste kleine Gebäude. An den kleinen, grauen Aliens geht es vorbei zum Gebäude auf der anderen Seite.

Laufe zum Panzer und betrete das kleine Gebäude dahinter. Du findest den Spezialübersetzer. Kehre zum kleinen, grauen Alien zurück und sprich mit ihm. Er gibt Dir die grüne Zugangskarte, wenn Du die Klappe hältst. Verlasse das Biest und laufe draußen in eine neue Horde Aliens. Sobald die Aliens zerstört sind, kehre zum Gebäude zurück, wo Du den Übersetzer gefunden hast. Mit der zweiten Zugangskarte öffnest Du die verschlossene Tür auf der Rückseite des Gebäudes. Laufe durch den angrenzenden Raum und nimm Dir die Munition. Verlasse den Ort durch die andere Tür. Schon wieder greifen Aliens an. Vernichte die Invasoren und betrete das Gebäude auf der rechten Seite. Sprich mit dem Mann in Schwarz. Er verschafft Dir Zugang zu allen Militärfahrzeugen in diesem Gebiet. Verlasse das Gebäude und gehe zum Hangar. Nimm Dir einen Panzer. Fahre damit aus der Militärbasis in Richtung Osten. Zerstöre den Alien-Prozessor. Sobald der Prozessor dem Erdboden gleichgemacht ist, verschafft Dir Daisy die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Von Black Adam kommt eine Warnmeldung.



Amerika Stufe 4

Kehre zurück zur Militärbasis und sprich mit dem Mann in Schwarz. Er gratuliert Dir zu Deinem Erfolg und bietet Dir an, ein UFO fliegen zu dürfen. Fliege damit durch das kleine Tor zur nächsten Stufe. In diesem Gebiet wurden fünf Doomsday-Geräte versteckt. Du mußt sie alle zerstören, ohne zu viel Zeit zu verlieren.

Im Osten findest Du das erste Gerät inmitten dreier Gebäude. Mit der lilafarbenen Energiewelle Deines UFOs kannst Du die kleine, gelbe Bombe zerstören. Gehe schnell nach Norden, um die zweite Bombe zu finden. Auch diese zerstörst Du mit bewährter Methode. Untersuche das restliche Areal, und Du findest schnell die drei übrigen Bomben. Black Adam ist ganz und gar nicht erfreut darüber und schwört auf Rache. Verlasse die Stufe und kehre zur Militärbasis zurück. Schnapp Dir dort ein anderes UFO.

Amerika Stufe 5

Reise nach Norden zur Schildwand. Fliege durch das kleine Loch zum Alien-Schildgenerator. Lande mit Deinem UFO direkt daneben. Ein paar Strahlen aus der Bordkanone des UFOs reichen aus, und der Generator muß eine ganze Menge Schaden einstecken. Irgendwann gibt er auch den Geist auf. Das Alpha-Kommando eilt Dir zu Hilfe und Dein UFO wird in einen Alpha-Panzer verwandelt. Nun geht es dem nächsten Boß-Alien an den Kragen!

Das ist ein echt harter Kampf; er beschießt Dich zunächst mit stacheligen Kugeln, die durch die Arena flitzen und Deinem Panzer viel Schaden zufügen. Weiche diesen Kugeln so gut es geht aus und schieße auf sie, sobald sie zu nahe kommen. Schieße weiterhin auf den Boß. Nach einer kurzen Zeit ändert er seine Angriffsweise und beschießt Dich mit Feuerbällen. Entferne Dich in diesem Moment so weit wie möglich vom Boß und bleibe in Bewegung, um seinen Blitzattacken auszuweichen. Wenn Du Dich zu weit von ihm entfernst, beamt er sich näher an Dich heran. Halte ihn im Auge und zerstöre die beiden ausfahrbaren Klauen an seinen Seiten. Sobald Du die Klauen vom Rumpf geschossen hast, hebt die Kreatur ab und versucht, Dich zu zerquetschen. Halte nach dem Schatten des Monsters Ausschau. Weiche aus und schieße auf ihn, bis er den Löffel ablegt.

Level 4 – Sibirien 1991

Sibirien Stufe 1

Nachdem das Alpha-Kommando in der Eiseskälte gelandet ist, informiert Dich Daisy über eine neuentdeckte Lebensform in diesem Gebiet. Es stellt sich heraus, daß hier viele Zombies für Ärger sorgen. Du mußt Dich von ihnen fernhalten, um keinen Schaden zu erleiden. Gehe nach rechts und folge dem Verlauf des Pfades nach Norden zu

B

einem Fahrzeug. Irgendwann erreichst Du auf der rechten Seite eine Straße. Umfahre schnell den Berg und bekämpfe die erste Angriffswelle. Zerstöre den Harvester, bevor zu viele Menschen zu Schaden kommen. Vernichte auch die übriggebliebenen Kreaturen und untersuche die Häuser auf Treibstoff und Energie. Das Dorf ist befreit? Dann fahre nach Norden über das Gefälle zum Bahnhof. Sprich dort mit dem Betreiber. Er bittet Dich darum, einen bestimmten Gegenstand für die Inbetriebnahme des Zuges zu finden. Springe zurück in Dein Fahrzeug und fahre in südlicher Richtung an den Schienen entlang. Fahre weiter an der Schildmauer entlang nach rechts. Du entdeckst ein kleines Bauernhaus. Betrete es und sprich mit dem Besitzer. Von ihm erhältst Du Schlüssel für seine Maschine. In den Truhen findest Du Munition und eine Schrotflinte. Verlasse die Farm und springe in das Gerät des Bauern. Tanke es auf, bevor es nach Westen in das Dorf Petrozansk geht. Mähe mit der Maschine des Farmers die Zombies platt und halte Ausschau nach dem Haus des Zugführers. Dort findest Du den Griff für die Inbetriebnahme des Zuges. Erschieße schnell die Aliens, oder sie zerstören Dein Fahrzeug. Nimm so viel Energie aus den Häusern, wie Du brauchst. Kehre mit dem Griff zurück zum Bahnhof. Eine weitere Angriffswelle macht Dir hier schwer zu schaffen. Nachdem die gesamte Horde vernichtet ist, mußt Du in den wartenden Zug springen. Fahre mit diesem durch die Lawine, die die Schienen blockiert. Vernichte die außerirdischen Angreifer, die den Zug von zwei Seiten unter Beschuß nehmen. Halte an, wenn Du den Bahnhof erreichst. Springe schnell aus der Lokomotive und laufe nach rechts zu den nächsten Widersachern. Untersuche nach der Schlacht das Dorf. Du findest dort jede Menge Munition und Energie. Springe danach zurück in den APC und fahre über die Straße zum nächsten Bahnhof. Kurz vor dem Bahnhof solltest Du nach rechts abbiegen und eine kleine Gruppe Aliens erledigen. Weiter geht es nach unten über den Hang zum nächsten Zug. Fahre an diesem vorbei und breche durch den Zaun. Über die Steigung geht es hinauf zur Chemiefabrik. Töte hier alle außerirdischen Invasoren. Betrete dann die Chemiefabrik und sprich mit dem Wissenschaftler. Er erklärt Dir, was passiert ist. Black Adam tritt daraufhin mit Dir in Kontakt. In den Truhen findest Du nützliche Gegenstände. Verlasse das Gebäude und springe draußen in den Panzer. Black Adam hat sich mittlerweile den zweiten Zug für einen kleinen Trip zum nächsten Dorf ausgeliehen. Verfolge ihn und zerstöre den Zug, bevor er sein Ziel erreicht. Bist Du erfolgreich, landet eine Gruppe Aliens, und Black Adam verflucht Dich über das Intercom. Durchbreche schnell den Zaun und vernichte die Aliens, bevor zu viele menschliche Opfer zu beklagen sind. Achte vor allem auf die fliegenden Viecher, die Dein Fahrzeug beschädigen wollen. Untersuche die Häuser nach Energie und Munition.

Nach dem großen Angriff geht es weiter auf den Schienen bis zum Ende. Links entdeckst Du eine kleine Militärbasis. Betrete die Unterkünfte und sprich mit dem Soldaten. Er berichtet von einem großen Alien, der sich in einem Fluß im Süden aufhält. Verlasse das Gebäude und springe in das Hovercraft. Im Süden geht es in die Schlacht gegen einen weiteren Prozessor.

Zahlreiche kleinere Gruppen aus Aliens greifen Dich auf Deiner Reise an. Erledige sie mit dem Maschinengewehr und fahre weiter bis zum Fluß. Weiche den Eisbergen aus und halte Dich Richtung Süden. Positioniere Dich vor dem Prozessor und zerstöre ihn so schnell wie nur möglich. Jetzt darfst Du den Spielstand speichern und gelangst in die nächste Stufe.

Sibirien Stufe 2

Springe zurück ins Hovercraft und schwebe damit durch das Tor, um zur nächsten Stufe zu gelangen. Fahre nach rechts und folge dem Küstenverlauf. Vernichte alle Alien-Piranhas oder Kundschafter. Halte beim zweiten Schiff an. Eine Angriffswelle bedroht daraufhin ein Dorf im Süden. Nimm die Beine unter die Arme und rette die Dorfbewohner! Nach der Schlacht solltest Du Dich nach einem APC umsehen. Folge damit dem Straßenverlauf nach Süden zu einem großen Gebäudekomplex. Gehe durch die blaue Tür.

Untersuche links den Raum und nimm Dir etwas Extra-Munition. Gehe weiter durch die nächste Tür und wieder nach links. Sprich mit dem Mann... ääh... der komischen Spinnenkreatur im Sicherheitsraum. Er gibt Dir die Sicherheitskarte, mit der Du weiterkommst. Verlasse das Biest, kehre zurück zum Hauptraum und öffne die Tür auf der linken Seite. Laufe weiter durch die übrigen Räume zum Ausgang. Gerade wenn Du das Gebäude verläßt, erschüttert ein Erdbeben das Gebiet. Laufe schnell zum Hovercraft und springe hinein, bevor das Riesen-Alien Dich angreift. Vernichte die Kreatur mit Deinem Maschinengewehr und folge der vereisten Spur bis zum Dorf. Betrete das Haus des Kommandanten mit der Zugangskarte. In den unteren Räumen findest Du Munition und einen Raketenwerfer.

Verlasse das Haus und kehre zum Wasser zurück. Fahre dann nach Westen, bis ein großer Eisblock Dir den Weg versperrt. Springe auf den Felsvorsprung am Wasserrand und zerstöre mit dem Raketenwerfer den großen Eisblock. Springe zurück ins Hovercraft und fahre damit durch den Spalt. Fahre weiter an der Küste entlang. Gehe erst dann an Land, wenn es flacher wird und Du ins nahe Dorf laufen kannst. Natürlich erwartet Dich dort wieder eine Schlacht. Vernichte alle Angreifer! Sobald wieder Frieden eingekehrt ist, findest Du in den Häusern Energie und Treibstoff. Auf der Straße Richtung Westen geht es in die Berge.

B

An der Kreuzung geht es weiter nach rechts. Kämpfe Dich durch die schmale Passage und biege erneut nach rechts ab. Fahre über einen kleinen Hügel. Ignoriere die nächste Linksabbiegung, und Du erreichst ein Kernkraftwerk.

Betrete das kleine Gebäude beim Bulldozer und sprich mit dem Mann darin über Deine nächste Mission. Es gibt ein Problem mit den Pumpanlagen. Diese müssen zerstört werden, bevor es zur Katastrophe kommt. Verlasse schnell das Gebäude und springe in den Bulldozer. Umfahre den Komplex und zerstöre die Pumpanlagen. Wenn alle fünf zerstört sind, stoppt der Zähler, und ein paar Aliens greifen Dich an. Töte sie alle mit Deinem Maschinengewehr. Laufe zurück zum Techniker im ersten Pumpenhaus. Er erklärt Dir, daß der Reaktor überhitzt und er nicht in der Lage ist, die Arbeiter darin zu kontaktieren. Öffne die Tür auf der linken Seite und nimm den Schlüssel aus dem Schubfach. Schlage Dich bis zum großen Gebäude im Zentrum der Anlage durch und öffne die Tür. Dahinter spielt der Alarm verrückt. Laufe nach links und öffne die Tür in der Ecke. Du entdeckst einen verletzten Arbeiter, der Dir erklärt, wie der Reaktor stillzulegen ist. Im Reaktorraum gibt es vier Hebel, die in der richtigen Reihenfolge gezogen werden müssen, um den Reaktor stillzulegen. Im Raum angekommen fügt Dir ein radioaktives Leck Schaden zu. Lege die Schalter so schnell wie möglich um, bevor Dich die Radioaktivität tötet. Zurück im Hauptgebäude kannst Du Dich zwischen die Säulen links von der Tür stellen, um dekontaminiert zu werden. Auch Deine Energiereserven werden aufgefrischt. Die richtige Reihenfolge lautet 1, 2, 4, 3. Erst wenn die Hebel richtig gezogen wurden, geht das Licht an, und der Alarm hört auf zu nerven. Verlasse den Reaktorraum und lasse Dich dekontaminieren, bevor Du das Gebäude wieder verläßt. Links auf dem Flughafen findest Du dann einen Harrier-Jet! Springe in das Flugzeug und fliege nach Osten zum Kampf mit dem Prozessor. Versuche zuerst, die großen, mit Raketen bewaffneten Aliens abzuknallen. Konzentriere Dich dann auf den Prozessor und beschieße ihn so oft es geht mit Deinen Raketen. Verlierst Du im Kampf Deinen Jet, kannst Du rechts vom Prozessor einen APC finden, mit dem Du Deinen Job zu Ende führen kannst. Speichere im Anschluß daran den Spielstand ab, und das Tor zur nächsten Stufe wird geöffnet.

Sibirien Stufe 3

Springe in den APC und fahre damit nach Norden. Ein Pfad führt hier an einem Hügel hinauf. Fahre durch das Tor auf der rechten Seite und betrete Stufe 3. Fahre weiter nach rechts in ein kleines Dorf. In den Häusern findest Du Munition und Energie. Weiter geht es auf der Straße zu einer kleinen Militärbasis. Wandere durch die

Unterkünfte und sprich mit dem Kommandeur, der Dir erzählt, daß irgend jemand Bomben an den Bohrinseln im See angebracht hat. Verlasse die Person und springe in den Chinook-Helikopter. Fliege nacheinander zu jeder der vier Bohrinseln und nimm so viele Überlebende wie möglich mit. Wenn alle Arbeiter gerettet sind, geht es zur Basis zurück. Springe zurück in den APC und lege Dich mit den Aliens an. Laufe danach zurück zum Kommandeur. Er bedankt sich bei Dir und gibt Dir die Möglichkeit, eine Testfahrt mit dem Aqua Tank zu machen. Fahre damit durch die Tiefen des Sees und vernichte alle Alien-Krabben und Piranhas. Unter Wasser entdeckst Du auch den Prozessor. Bleibe in Bewegung und sammle immer wieder Energie auf, um den Panzer in einem Stück behalten zu können. Zerstöre den Prozessor mit Deinen Torpedos. Daisy kommt nach dem Sieg ins Spiel. Fahre mit dem Aqua Tank direkt unter die Boote und verlasse den Panzer. Springe schnell ins Boot und fahre damit nach Süden zu einer kleinen Höhle nahe dem See. Über die Stufen geht es zurück ins Dorf. Speichere den Spielstand ab und kehre zur Militärbasis zurück. Schnapp Dir dort ein Fahrzeug.

Sibirien Stufe 4

Springe in den APC und fahre damit nach Norden durch den Zaun. An der Schildwand geht es entlang. Du findest früher oder später den Eingang zu Stufe 4. Hinter dem Tor geht es gleich weiter nach rechts. Ein paar Aliens müssen hier dem Erdboden gleichgemacht werden, bevor es in das Dorf geht. Eine Angriffswelle landet bei Deiner Ankunft im Dorf. Lokalisiere den Harvester und zerstöre ihn. Daisy kontaktiert Dich und informiert Dich über Radiosignale, die sie aus diesem Gebiet empfängt. Im Dorf findest Du Energie und Munition. Gehe nach Norden zu einem großen, weißen Gebäude. Im Gebäude erzählt Dir der Betreiber der Radiostation, daß er Probleme, mit der Basis Kontakt aufzunehmen. Einer seiner Freunde könnte Dir dort helfen. Untersuche schnell den kleinen Raum. Du findest dort Waffen. Verlasse das Gebäude und fahre nach Norden zu einer kleinen Tür, die zu einer Militärbasis führt. Bevor Du aus dem Fahrzeug springst, solltest Du auf die Aliens achten, die hinter Dir auftauchen. Gehe dann durch die Tür in die Basis. Gehe nach links und laufe zum großen Gebäude im Zentrum. Benutze die Tür auf der linken Seite und laufe durch die Passage, um zum Wissenschaftler zu gelangen. Höre Dir seinen Plan an. Laufe zurück nach draußen und untersuche den Südwesten. Du findest dort einen Panzer. Folge dem Straßenverlauf und vernichte alle Aliens, die Du finden kannst. Etwas weiter unten führt eine Brücke über tiefes Wasser. Sei an diesem Punkt vorsichtig, da es ein ausgezeichnete Platz für einen Angriff der Aliens ist. Folge weiter dem Straßenverlauf auf der anderen Seite der Brücke, und Du

B

erreichst einen Militärkomplex. Gehe sicher, daß alle Aliens in diesem Gebiet tot sind. Springe in den Jet und fliege zurück zur größeren Basis mit dem Wissenschaftler.

Verlasse nach einem Gespräch mit ihm das Gebäude und untersuche das Gebiet. Rechts stößt Du auf einen Helikopter. Fliege mit dem Helikopter zu einer kleineren Basis im Nordwesten und sammle dort den Scud-Raketenwerfer ein. Bringe dieses Gerät vorsichtig zur Basis zurück. Lege es vorsichtig im eingezäunten Gebiet nahe dem Hauptgebäude ab. Kehre anschließend zum Wissenschaftler zurück. Er erklärt Dir, daß die Stromzufuhr unterbrochen ist und Du zum Mann in der Radiostation zurückgehen solltest. Verlasse die Basis und kehre zu Deinem Fahrzeug zurück. Fahre damit zum Haus des Radiomannes und vernichte die beiden Aliens, die rechts an den Generatoren kleben. Nachdem die Stromzufuhr wiederhergestellt wurde, mußt Du mit dem Kerl von der Radiostation sprechen. Er erzählt Dir, daß die Rakete nun zum Abschluß bereitsteht. Kehre zur Militärbasis zurück und spreche wieder mit dem Wissenschaftler. Er erklärt Dir, wie die Rakete funktioniert. Öffne die Tür hinter Dir und schnapp Dir den Abschlußcode aus dem Aktenschrank. Laufe dann nach draußen und starte die Rakete.

Diese zerstört das Radiogebäude in Vadensk. Eine riesige Angriffswelle erreicht inzwischen die Militärbasis. Verlasse den Raketenwerfer und stürme zum Panzer. Finde den Harvester und vernichte ihn so schnell es nur geht. Töte alle übrigen Aliens in diesem Gebiet. Rechts vom Hauptgebäude entdeckst Du den Alien-Prozessor. Schalte zunächst die Flug-Aliens aus, die über dem Prozessor fliegen. Bearbeite dann das Biest mit Deinen Panzergeschossen, bis es explodiert und stirbt. Diesmal kommt Dir Daisy nicht zu Hilfe, da das Alpha-Kommando attackiert wird. Kehre schnell zurück zu Stufe 1 und rette Daisy aus dem Desaster. Die Schildwand hat in der Ecke ein kleines Loch. Dieses führt Dich zu den Schienenstrecken nördlich des Alpha-Kommandos. Renne los und zurück durch die Stufe – wenn das Alpha-Kommando explodiert, hast Du das Spiel verloren. Sobald das Kommando wieder gesichert ist, hast Du die Möglichkeit abzuspeichern und gelangst über ein Tor zum Alien-Generator.

Sibirien Stufe 5/Alien-Generator

Fahre auf den Schienen zurück und speichere ab. Weiter geht es dann zur Basis in den Jet. Fliege mit dem Jet nach Süden und durch das Loch zur letzten Stufe. Tausche Dein Transportmittel gleich hinter dem Eingang gegen ein neues aus. Attackiere dann den Alien-Schildgenerator. Schieße zuerst auf die vier Säulen an den Seiten des Generators. Hast Du sie zerstört, geht es der roten Turmspitze im Zentrum ans Blech. Sobald der Generator den Geist aufgibt, kommt

das Alpha-Kommando ins Geschehen und hilft Dir im Kampf gegen den Obermottz. Dieses gigantische fliegende Biest schießt mit Elektrobliitzen und ist von kleineren Aliens umgeben. Halte Dich auf Distanz, um dem Beschuß auszuweichen, und konzentriere Dich zunächst auf einen der Kanonenarme. Fällt ein Arm herunter, muß der Abstand vergrößert werden. Schieße dann auf die kleineren Aliens über Dir. Schnell müssen die Energiereserven und die Munitionsvorräte eingesammelt werden. Konzentriere Dein Feuer nun auf die andere Armkanone, bis auch diese zu Boden fällt. Sammle stets die Energie ein und attackiere den Schwanz des Monsters. Halte Dich stets auf Distanz und bearbeite weiter den Schwanz, bis er abfällt. Das Biest wird immer wütender. Ziele jetzt mit maximaler Feuerkraft auf den Körper der Kreatur, bis sie endlich explodiert. Nach der Schlacht wirst Du zum fünften und letzten Level auf den Alien-Kometen beamt.

Alien-Komet: 2016

Wenn Du hier landest, verwandelt sich das Alpha-Kommando in einen Alpha-Panzer, welcher Dein einziges Transportmittel darstellt. Stürze Dich in die letzte Konfrontation zwischen Dir und den Aliens. Deine Aufgabe besteht lediglich darin, jede außerirdische Lebensform zu vernichten! Schieße zu Beginn der Mission auf den großen Gebäudekomplex rechts von Dir und sammle die Alien-Waffen aus dem Wrack ein.



B

Fahre weiter nach Norden und zerstöre sämtliche Gebäude und Aliens. Von Daisy erhältst Du dann eine Nachricht. Sie hat es geschafft, ihren Entführern zu entkommen, und wartet nun auf Dich. Weiter führt Dich Dein Weg nach Norden. In einer schmalen Schlucht wirst Du von zahlreichen Aliens von allen Seiten angegriffen. Fahre durch die Schlucht bis zum Ende und vernichte alles, was sich Dir in den Weg stellt. Zerstöre auch das Gebäude in der rechten Ecke, um einen weiteren Pfad zu öffnen. Folge seinem Verlauf in den Norden und biege nach links ab. Zerstöre den großen, grünen Kristall. Im Schutt entdeckst Du die Resonatorwaffe. Diese hat den gleichen Effekt wie die Strahlenwaffe des UFOs. Bewege Dich weiter durch das Gebiet mit den Kristallen. Vernichte sämtliche Aliens und Gebäude in diesem Gebiet. Du erreichst eine kleine Brücke, die über einen Fluß führt. Fahre vorsichtig darüber hinweg und zerstöre auf der anderen Seite die beiden Gebäude. Dort findest Du Munition. Folge weiter dem Verlauf des Pfades, bis Du am Ende rechts eine weitere Brücke entdeckst.

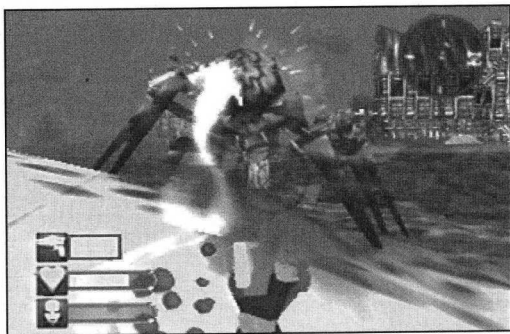
Überquere auch diese sehr vorsichtig und erledige die beiden Alien-Scharfschützen. Weiter geht es nach vorn. Zerstöre die vier Eckgebäude. Du findest Plasmabomben. Nachdem das Gebiet vom Abschaum befreit wurde, geht es nach Süden. Hier entdeckst Du einen kleinen Überweg über tiefes Wasser. Fahre vorsichtig weiter, bis Du auf der anderen Seite sicheren Grund und Boden erreichst. Im Gebäude auf der rechten Seite findest Du lasergelenkte Raketen. Schlage Dich durch den nächsten Abschnitt und hole Dir aus den zerstörten Gebäuden die Extrawaffen. Schieße mit einem Elektrostrahl auf den Turm, um Deine Energiereserven aufzufrischen und den Spielstand zu sichern. Bewege Dich nach vorn durch das Tor, um Black Adam in die Falle zu laufen.

Die Tore schließen sich hinter Dir, und Du mußt sämtliche Aliens vernichten, die Dir Black Adam auf den Hals hetzt, bevor Du fliehen kannst. Verlasse nach dem Kampf das Gebiet durch das Tor im Westen und folge dem Verlauf der Straße bis zur Sackgasse. Fahre nicht über die Lava vor Dir, sondern nach links auf dem schmalen Pfad entlang. Vernichte die drei Alien-Wachen. Fahre an ihnen vorbei, bevor sie sich regenerieren können, und bekämpfe einen Trupp Monster auf Deinem Weg ins nächste Areal. Sprenge die vier grünen Behälter vor Dir. Fahre weiter und zerstöre alles. Bleibe auf dem Pfad am Rande der Karte, bis Du ein eingeschneites Gebiet im Norden entdeckst. Zerstöre hier alle Gebäude für Extrawaffen und Munition. Schau nach rechts, und Du entdeckst eine schmale Brücke. Überquere vorsichtig das Wasser und erschieße die Alien-Scharfschützen, die auf der anderen Seite auf Dich warten. Nachdem die grünen Kristalle zerstört sind, findest Du Munition. Fahre in östlicher Richtung weiter. Du erreichst eine Straße zwischen zwei

Alien-Statuen. Folge dem Straßenverlauf nach Süden durch die Berge. Überquere vorsichtig die Brücke auf der entfernten Seite. Schieße auf den elektrischen Turm auf der linken Seite und sichere Deine Position. Weiter geht es auf der Straße um die Ecke zu den Toren der Alien-Stadt.

Sobald Du in diese hineinfährst, werden hinter Dir die Tore geschlossen. Zerstöre hier sämtliche Alien-Wachposten im Eingangsbereich. Bewege Dich durch die Stadt und schieße auf alles, was sich bewegt. Weiter führt Dich Dein Weg durch die nächsten Tore. Schieße auf alle Alien-Angreifer und durchfahre auch das nächste Tor im Osten. Sobald Du in dieses Gebiet einfährst, taucht Black Adam vor Dir auf. Der Kampf beginnt. Weiche den Elektrobliczen aus, die in Deine Richtung abgefeuert werden. Bearbeite das Biest mit Deinen mächtigsten Waffen, bis Du sein Lebenslicht auspustest. Nachdem Black Adam besiegt ist, kannst Du nach oben ins Zentrum des Hügels fahren. Im Gebäude findest Du Daisy. Sprich mit ihr und bearbeite das rote Gebilde vor der Alien-Apparatur, um Deine Freundin zu befreien.

Kehre mit Daisy zurück zum Alpha-Panzer, und sie erklärt Dir Dein nächstes Ziel. Es gibt in den Ecken der Stadt vier Antriebsaggregate. Diese müssen zerstört werden, bevor der Komet mit der Erde kollidiert. Kehre zurück durch das Tor und weiter durch das nächste links von Dir. Du erreichst ein weites, offenes Gebiet mit zahlreichen Alien-Scharfschützen. Töte sie auf schnellstem Wege und folge dem Straßenverlauf über den Hügel zum ersten Antriebsgerät. Vernichte die umherfliegenden Aliens. Einige energiegeladene Treffer an den



Geräten sollten ausreichen, um sie zu zerstören. Danach geht es dem Hauptgerät im Zentrum ans Blech. Es explodiert und gibt seinen Geist auf. Achte darauf, nicht vom Rand zu fallen, da die Säure Deinen Panzer in wenigen Sekunden gefressen hat! Finde mit Hilfe der Karte das nächste Gebiet mit Antriebsaggregaten. Zerstöre sie mit der bewährten Methode. Kehre zurück durch das Tor auf die andere Seite der Stadt. Sprenge auch hier die beiden letzten Antriebsaggregate. Daisy gibt Dir den Tip, jetzt zum zentralen Kommandoturm in der Mitte der Stadt zu gehen.

Auf Deinem Weg dorthin wirst Du von einem riesigen Alien angegriffen. Vernichte die Kreatur und öffne so das Tor zum Kommandoturm. Nimm die Energie und die Munition, bevor es ins zentrale Gebiet geht. An diesem Punkt erhältst Du ein letztes Mal die Möglichkeit abzuspeichern, bevor es in die allerletzte Schlacht geht – das solltest Du tun! Verlasse den Alpha-Panzer und betrete das Kommandozentrum. Bearbeite das grüne Gehirn, um zum Alpha-Panzer zurück zu gelangen. Fahre damit in Richtung Ausgang, und Du wirst schon wieder von Black Adam und seiner Gefolgschaft angegriffen. Schalte schnell die beiden kleinen Aliens aus und konzentriere dann Dein Feuer auf die große Kreatur im Zentrum. Schieße zuerst auf die beiden Armkanonen an den Seiten des Körpers und schnapp Dir nach der Explosion schnell die Energie und die Munitionsvorräte. Das Biest hat jetzt keine Arme mehr. Schieße nun ununterbrochen auf den Kopf, bis er explodiert. Der Boß warpt sich jetzt durch die Arena und taucht in einer grünen Wolke hinter Dir auf. Bleibe in Bewegung und halte nach der Spur der Geschosse Ausschau, um Dein Ziel zu finden. Schieße auf die Kreatur, bis sie stirbt. Sobald das Monster tot ist, kehrt Black Adam in seiner normalen Form zurück. Steige aus dem Panzer aus und erledige ihn mit der Schrotflinte. Black Adam ist tot, das Böse wurde besiegt, die Erde gerettet, und Du kannst den Kometen wieder verlassen. Der Frieden wurde wiederhergestellt. Na, wenn das nicht fein ist!

BOMBERMAN HERO

Slider-Rennen

Schaffe eine 5er-Wertung in jedem Level bis einschließlich Garaden Star, um vom Optionsmenü aus zum Slider Race zu gelangen. In diesem trittst Du gegen einen Schneemann in einem Bomber Slider an, wie in der Introsequenz gezeigt wird.

Gossick-Welt

Schaffe in jedem Level eine 5er-Wertung bis einschließlich Garaden Star. Sammle alle 24 Bomben der Other-Dimension ein, um in die geheime Gossick-Welt zu kommen.

Goldener Bomber

Schaffe in jedem Level eine 5er-Wertung bis einschließlich Garaden Star. Schaffe die geheime Gossick-Welt, um im Optionsmenü in einen anderen Spielmodus zu gelangen. In diesem verwandelt eine Goldkarte Bomberman in einen goldenen Bomberman.

Prinzessin Millians Schatzjagd:

Schaffe in jedem Level eine 5er-Wertung bis einschließlich der geheimen Gossick-Welt. Im Optionsmenü wird ein dritter Spielmodus geöffnet. Finde in diesem 24 Schätze, die das Raumschiff vom Garaden Stern verloren hat.

BUCK BUMBLE

Alle Waffen

Drücke im Titelschirm Links, Rechts, Oben, Unten, halte dann Z und drücke Rechts, Rechts, Links, Links. Jetzt hast Du Zugang zu allen Waffen.

Zugang zu allen Missionen

Halte im Titelschirm Z und drücke Rechts, Unten, Unten, Rechts. Lasse Z los und drücke Rechts, Oben, Unten, Links, Links, Oben, Rechts, Rechts, um alle Missionen zugänglich zu machen.

BUST-A-MOVE 2

Extra-Levels

Drücke im Titelbild L, Oben, R, Unten. Wenn Du den Code richtig eingegeben hast, erscheint unten rechts eine Figur aus Bubble Bobble. Wähle den Puzzlemodus, um zu den neuen Levels zu gelangen. Unter ihnen steht die Bezeichnung "Another World".

Versteckte Charaktere (Puzzlemodus)

Drücke im Puzzlemodus (wo Du A oder B wählen kannst) Links, Links, Oben, Unten, L, R, L, R und dann L + R gleichzeitig. Es erscheint ein Figuren Auswahlmenü, in dem Du entweder den Farben-Dino oder einen der Bosse wählen darfst. Drücke den Knopf jeweils sehr vorsichtig.

Bonus-Charaktere im VS-Modus

Gib zunächst den "Another World"-Code im Titelschirm ein (drücke L, Oben, R, Unten). Wähle dann den Player Vs Player-Modus im Spielauswahlmenü, und Du wirst aufgefordert, Deine Figur zu wählen. Je weiter Du im Player Vs Computer-Modus gekommen bist, desto mehr Charaktere stehen Dir hier zur Verfügung.



CHAMELEON TWIST

Falls Dir in diesem verrückten Jump'n'Run die Puste ausgeht, dann versuch mal das hier. Du erhältst unendlich viel Energie!

1. Speichere das Spiel auf einem der Data-Slots.
2. Verlasse das Spiel.
3. Lade das Spiel, und schon hast Du wieder volle Energie.

CLAYFIGHTER 63 1/3

Cheatmodus

Halte im Kämpfermenü L gedrückt und betätige Oben, Rechts, Links, Unten, B, A. Im Optionsmenü sollte jetzt die Cheatoption sein.

Kämpfe als Dr Kiln

Halte im Charaktermenü L gedrückt und betätige B, Links, Oben, Rechts, Unten und A.

Kämpfe als Sumo Santa

Halte im Charaktermenü L gedrückt und betätige A, Unten, Rechts, Oben, Links und B.

Kämpfe als Boogerman

Halte im Charaktermenü L gedrückt und betätige C-oben, C-rechts, C-links, C-unten, B, A.

Zufalls-Kämpferauswahl

Halte im Kämpfermenü einfach L und R gedrückt.

CHOPPER ATTACK

Mit dieser neuen Waffe sorgst in der überarbeiteten Version des japanischen Hubschrauberkampfspiels (Wild Choppers) für Zerstörungen höchsten Ausmaßes! Leider muß Du dafür schon einiges auf dem Kasten haben und die Nummer Eins unter den Piloten sein.

Alien Disruptor

Um Deinen Chopper mit dem Alien Disruptor auszurüsten, mußst Du Level 7 im Expertenmodus schaffen.

Levelauswahl

Drücke siebenmal den C-Oben-Knopf, wenn im Titelbild "Press Start" erscheint.

Debug-Modus

Halte Z und drücke Rechts, Links, Oben, Unten, A, B, Start, wenn im Titelbild "Press Start" erscheint.

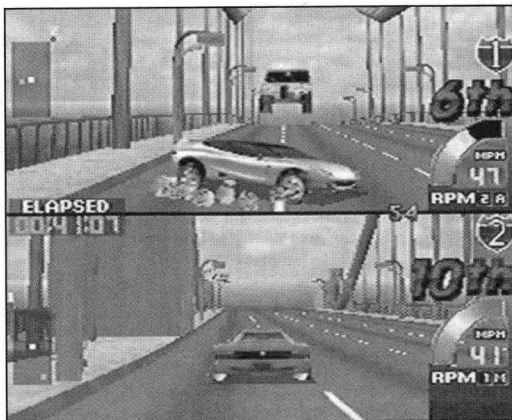
Volltreffer

Drücke während des Spiels Z und C-Oben und C-Unten, um eine zielsuchende Rakete auf ein gegnerisches Flugzeug abzufeuern.

CRUIS'N USA (US)

Versteckte Autos

Verwandle die Fahrzeuge in drei neue Modelle. Im Fahrzeugmenü mußt Du folgende Knöpfe gedrückt halten: C-Oben, C-Links, C-Unten. Nun kannst Du mit drei neuen Fahrzeugen an die Startlinie gehen - Polizeiauto, Geländewagen und sogar mit einem Schulbus!



D

DARK RIFT (US)**Spiele mit den Bossen**

Du hast das Spiel schon mit den acht Standardcharakteren durchgespielt? Null Problemo. Gib einfach diese Codes im Titelbild ein, um zu den beiden geheimen Boß-Charakteren zu gelangen.

Sonork

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, L, L, C-Oben

Demitron

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, L, L, C-Unten

Alle Endsequenzen anschauen

Du möchtest jetzt auch noch die Endsequenzen der jeweiligen Charaktere sehen, ohne das Spiel durchspielen zu müssen? Dann gib mal diese Codes im Titelbild ein.

Aaron

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, R, R, C-Links

Demonica

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, R, R, C-Oben

Eve

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, R, R, C-Rechts

Gore

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, R, R, C-Unten

Morphix

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, R, R, B

Niiki

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, R, R, A

Scarlet

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, L, L, C-Links

Sonork

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, L, L, C-Oben

Zenmuron

Oben, C-Links, R, Rechts, Unten, L, L, C-Rechts

DIDDY KONG RACING

Gib diese Codes im Magic Codes-Schirm ein, und Du wirst so einige Überraschungen erleben. Einige sind nützlich, andere eher unzweckmäßig. Sobald die Codes eingegeben wurden, können sie in der Codeliste ein- oder ausgeschaltet werden. Jedoch funktionieren nicht alle im Adventure-Modus.

Magische Codes

JOINTVENTURE – Kooperatives Zweispieler-Adventure
 DOUBLEVISION – Jeder kann den gleichen Fahrer wählen
 FREEFORALL – Maximum-Power-Up der Extras
 FREEFRUIT – Starte mit zehn Bananen
 VITAMINB – Keine Bananen-Begrenzung
 ZAPTHEZIPPERS – Keine Turbos auf der Strecke
 NOYELLOWSTUFF – Keine Bananen mehr
 BYEBYEBALLOONS – Keine Ballons (Waffen) auf der Strecke
 TIMETOLOSE – Cleverere Gegner
 BOGUSBANANAS – Bananen reduzieren die Geschwindigkeit
 BODYARMOR – Alle Ballons sind gelbe Schild-Ballons
 ROCKETFUEL – Alle Ballons sind blaue Ballons
 BOMBSAWAY – Alle Ballons sind rote Ballons
 OPPOSITESATTRACT – Alle Ballons sind Magneten
 TOXICOFFENDER – Alle Ballons sind grüne Ballons
 ARNOLD – Größere Fahrer
 TEENYWEENIES – Kleinere Fahrer
 OFFROAD – Vierradantrieb fürs Gelände
 BLABBERMOUTH – Keine Hupe mehr, sondern Geblubbere
 JUKEBOX – Musikmenü
 WHODIDTHIS – Abspann anschauen

Fahre mit Drumstick

Um an den schnellsten Fahrer zu kommen, mußt Du zuerst alle Amulett-Stücke von beiden Amuletten und die vier Goldtrophäen gewinnen! Kehre dann zur Zentral-Arena zu den Fröschen zurück. Überfahre den mit den roten Federn, um Drumstick zu aktivieren.

Fahre mit TT

Du mußt den kleinen Uhrenmann in jedem Zeitrennen schlagen. Wenn die Nachricht "try the next race" erscheint, hast Du es geschafft. Schlage ihn auf allen Strecken, und er stellt sich zur Verfügung! Oh, und es ist nicht ganz leicht...

EXTREME G

Ultimatives Paßwort

Gib im Paßwortschirm 81GGD5 ein. So öffnest Du alle Strecken und Bikes.

Gib die folgenden Codes im Schirm mit der Wahl des Spielernamens ein.

Waffen

Gib ARSENAL ein.

Rutschige Strecke

Gib BANANA ein.

Unendlich Turbos

Gib NITROID ein.

Steinrennen

Gib ROLLER ein.

Extreme Geschwindigkeit

Gib XTREME ein.

Fischaugenlinse

Gib FISHEYE ein.

Transparenzmodus

Gib GHOSTLY ein.

Kopfübermodus

Gib ANTIGRAV ein.

Drahtgittermodus

Gib WIRED ein.

Fergus-Modus

Gib FERGUS im Shoot'em-Up-Modus ein, um alle Dronen durch ein Abbild des Dronen-Chefs Fergus McGovern zu ersetzen!

Vorzeitiges Ende

Falls Du nicht die Geduld für ein ganzes Rennen hast, kannst Du RA50 eingeben. So kannst Du aus dem Spiel gehen und bekommst Punkte für Deine aktuelle Position.

F-1 WORLD GR AND PRIX

Bonusstrecke

Gehe in den Exhibition-Modus und wähle Driver Williams. Ändere seinen Nachnamen in VACATION. Kehre zum Startbild zurück, gehe erneut in den Exhibition-Modus, und Du findest die Hawaii-Strecke komplett mit Palmen und sogar einem Vulkan!

Gold-Renner

Gehe in den Exhibition-Modus und wähle Driver Williams. Ändere seinen Nachnamen in PYRITE. Kehre zum Startbild zurück und gehe erneut in den Exhibition-Modus. Der "Team Extreme"-Goldfahrer wird nun im Time Trial-, im Exhibition- und im Zweispielermodus zur Verfügung stehen.

Silber-Renner

Gehe in den Exhibition-Modus und wähle Driver Williams. Ändere seinen Nachnamen in CHROME. Kehre zum Startbild zurück und gehe erneut in den Exhibition-Modus. Der "Team Extreme"-Silberfahrer wird nun im Time Trial-, Exhibition- und im Zweispielermodus zur Verfügung stehen.

Credits und Galerie

Beende und gewinne die Meisterschaft in der Rookie-Einstellung. Jetzt sind die Credits und die Galerie im Startmenü zugänglich.

Galerie-Option

Wähle den Exhibition-Modus und Driver Williams. Ändere seinen Namen in MUSEUM und kehre zum Startbild zurück. Mit der neuen Gallery-Option kannst Du Dir die Wagen betrachten.

Credits anschauen

Wähle den Exhibition-Modus und Driver Williams. Ändere seinen Namen in CREDITS und kehre zum Startbild zurück. Jetzt siehst Du die Programmierer.

F1 POLE POSITION

Geheimer Wagen

Absolviere zunächst sämtliche Rennen und werde Weltmeister. Speichere den Spielstand auf dem Controller Pak. Lade noch einmal das Spiel, und wenn die Meldung "please wait while loading" erscheint, mußt Du die A- und B-Knöpfe zugleich drücken. Gehe zum Wagenauswahlmenü, und Du bekommst den versteckten Wagen!

Unendlich Treibstoff

Gehe in das Einstellungsmenü und setze den anfänglichen Treibstoffwert auf nur 10%. Obwohl Deine Treibstoffanzeige ständig rot aufleuchtet, wirst Du immer Sprit haben, und zusätzlich ist Dein Wagen leichter.

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Du kannst Deinem Team einfach zum Sieg verhelfen – mit unseren Cheats!

Spieler und Farben editieren

Drücke im EA Sports-Schirm A, B, A, B, B, B, A, Z.

Laute Menge

Drücke während des Spiels das Steuerkreuz in verschiedene Richtungen, und die Zuschauer beschimpfen lauthals die gegnerische Mannschaft.

Verschiedene Torschußszenen

Drücke nach einem Tor sofort C-Links, C-Rechts, C-Oben oder C-Unten für verschiedene Animationen.

Ghost-Spieler

Wähle die Slowakei als Dein Team und gib im Spieler-Edit-Menü LASKO ein.

Unsichtbare Spieler

Wähle Sheffield Wednesday als Team und gib im Spieler-Edit-Menü WAYNE ein.

Kleine Spieler

Wähle Vancouver als Dein Team und gib im Spieler-Edit-Menü KERRY ein.

Große Köpfe

Wähle Vancouver als Dein Team und gib im Spieler-Edit-Menü ANATOLI ein.

S/W-Modus

Wähle Kanada als Dein Team und gib im Spieler-Edit-Menü MARC ein.

Kein Stadion

Beschleunige das Spiel, indem Du irgendein Team wählst und CATCH22 im Spieler-Edit-Menü eingibst.

FIGHTERS DESTINY

Spiele mit Boro

Wenn Du in Fighter's Destiny mit dem gefährlichsten aller Kämpfer, Boro aus der Schweiz, spielen möchtest, mußt Du das Spiel einfach im Easy-Modus schaffen. Das war's auch schon...

Spiele mit Robert the Robot

Bevor der Roboter Dir gehört, müssen zunächst sämtliche Charaktere über die Kämpferauswahl geschlagen werden. Danach erhältst Du eine Nachricht vom Meister. Dieser Trick funktioniert nur dann, wenn er Dir erzählt, daß Du nun Robert haben darfst: Wechsle in den schnellsten Modus und besiege alle Gegner in weniger als einer Minute. Nun darfst Du endlich mit dem Roboter "Perry Rhodan auf dem Mars" spielen.

Spiele mit Emil

Bevor die Kuh (!) Dir gehört, müssen zunächst sämtliche Charaktere über die Kämpferauswahl geschlagen werden. Danach erhältst Du eine Nachricht vom Meister. Dieser Trick funktioniert nur dann, wenn er Dir erzählt, daß Du Emil nun haben darfst: Gehe in den Rodeo-Modus und bleibe für eine Minute (oder länger) am Leben. Jetzt darfst Du den Bauern raushängen lassen. Zwei Fellmuster gibt es: Kuh-Classic und Kuh-Braun.

Spiele mit Joker

Bevor der Joker Dir gehört, müssen zunächst sämtliche Charaktere über die Kämpferauswahl geschlagen werden. Danach erhältst Du eine Nachricht vom Meister. Dieser Trick funktioniert nur dann, wenn er Dir erzählt, daß Du Joker nun haben darfst. Jetzt wird's schwierig: Besiege alle 100 Kämpfer im Survival-Modus, und der Joker darf ausgewählt werden. Viel Glück!

Spiele mit dem Meister

Bevor auch der Meister Dir gehört, müssen zunächst sämtliche Charaktere über die Kämpferauswahl geschlagen werden. Danach erhältst Du eine Nachricht vom Meister selbst. Dieser Trick funktioniert nur dann, wenn er Dir erzählt, daß Du ihn nun haben darfst: Gehe mit irgendeinem Kämpfer in den Master-Challenge, besiege jeden Gegner, und schon bist Du selbst der Meister!

FLYING DRAGON TWIN

Kämpfe als Bokuchin

Siege das Spiel und besiege Bokuchin. Danach steht er Dir als eigene Figur zur Verfügung.

Ryumaou-Turnier

Du mußt insgesamt neun Medaillen gewinnen, um am Ryumaou-Turnier teilnehmen zu dürfen.

Kämpfe als Ryumaou

Gewinne im Ryumaou-Turnier, und der Kämpfer gehört Dir!

Schwierigkeitsgrade

Das Spiel ist Dir zu schwer? Setze den Cursor auf die "Easy"-Option im Menü und drücke oft hintereinander das Steuerkreuz nach links, bis "Very Easy" erscheint.

FORSAKEN

Unendlich Nitros

Drücke im Eröffnungsbild B, B, R, Oben, Links, Unten, C-Oben, C-Links.

PsychedelischModus

Mit diesem Code verändern die Levels permanent ihre Farben. Drücke im "Press Start"-Bild A, R, Links (Steuerkreuz), Rechts (Steuerkreuz), Unten (Steuerkreuz), C-Oben, C-Links und C-Unten.

Drahtgittermodus

Drücke im "Press Start"-Bild L, L, R, Z, Links (Steuerkreuz), Rechts (Steuerkreuz), C-Oben, C-Rechts.

Gore-Modus

Drücke im "Press Start"-Bild Z, Unten (Steuerkreuz), C-Oben, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Unten.

Turbo-Crazy-Modus

Drücke im Eröffnungsbild B, B, R, Oben, Links, Unten, C-Oben, C-Links.

Geheime Charaktere

Im Spiel gibt es versteckte Spielfiguren. Wenn Du sie findest und tötest, stehen sie Dir im Auswahlménú zur Verfügung. Insgesamt sind es acht: Septre, Ex-Cop, Jo, Nubia, Cerbero, Mephistofun, HK-5 und Dr. Nepenthe (Nutta).

Wenn Du den Battle-Modus geöffnet hast, kannst Du sie auch zugänglich machen, indem Du sie in diesem Modus tötest. Sie tauchen auch manchmal im Mehrspielermodus auf als einer der CPU-Gegner (wenn Du sie aktiviert hast).

Unverwundbarkeit

Drücke im Startbildschirm (wenn die Worte "Press Start" erscheinen) A, Z, Z, Oben, Links, C-Links, C-Links, C-Unten. Jetzt brauchst Du Dir wegen des Schutzschildes keine Sorgen mehr zu machen.

Gegner einfrieren

Pausiere das Spiel und drücke R, Z, Rechts, Rechts, C-Oben, C-Links, C-Rechts, C-Unten.

Unendlich viele Hauptwaffen

Pausiere das Spiel und gib A, R, Z, Rechts, C-Oben, C-Rechts, C-Unten, C-Unten ein.

Unendlich viele Zweitwaffen

Pausiere das Spiel und drücke B, B, Z, Links, Links, C-Oben, C-Links, C-Rechts.

Unendlich Solaris

Pausiere das Spiel und drücke B, L, L, Z, Oben, Unten, C-Oben, C-Oben.

Unendlich Titans

Pausiere das Spiel und drücke A, B, L, Oben, Oben, C-Oben, C-Oben, C-Links.

Unendlich Waffenenergie

Pausiere das Spiel und drücke L, Z, Links, Rechts, Unten, Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten.

Unsichtbarkeit

Pausiere das Spiel und drücke A, Z, Z, Oben, Links, C-Links, C-Links, C-Unten.

F

Schwache Gegner

Pausierte das Spiel und drücke B, B, B, L, R, Links, Unten, Unten.

Tarnmodus

Pausierte das Spiel und drücke Oben, Oben, Oben, Oben, Rechts, Unten, C-Links, C-Links.

FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99

Code	Effekt
NOGGIN	Große Köpfe
GHOST	Geisterspieler
BUZZZ	Unendlich Shot-Clock
TRAILS	Basketballspuren
HOMIE	Mehr Heimmannschaft-Fouls
NOFANS	Zuschauer entfernen
THIRTY	Dreißig Sekunden Halbzeit
TEAM-Z	Programmiererteam
Z-WOOD	Z-Achse-Stadion
MONKEY	Alternative Sprecherkommentare

F-ZERO X

Der ultimative Code

Mit dem folgenden Code hast Du Zugang zum versteckten X-Cup und Joker-Level. Er gibt Dir zudem alle 30 Gleiter und den höchsten Schwierigkeitsgrad: Master. Drücke im Modusauswahlschirm L, Z, R, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, Start. Gib diesen Code im Modusauswahlmenü ein, und Du solltest eine kurze Melodie hören.

Joker Cup

Gewinne alle drei Cups in der Standard-Schwierigkeitseinstellung. Nun darfst Du in den Joker Cup.

X Cup

Gewinne alle vier Cups in der Expert-Schwierigkeitseinstellung. Nun darfst Du in den X Cup.

Master-Level

Gewinne alle vier Cups auf allen drei Schwierigkeitsstufen. Du darfst nun ins Master-Level.

Kleine, deformierte Gleiter

Drücke und halte im Gleiterauswahlmenü L, R und die vier C-Knöpfe. Deine Gleiter schrumpfen nun.

Gleiterfarbe wechseln

Um die Farben Deines Gleiters zu wechseln, brauchst Du lediglich den R-Knopf während der Gleitereinstellung zu drücken. Jeder Gleiter hat einige spezielle Farben.

Ansichtsoptionen

Drücke die C-Knöpfe im Gleiterauswahlmenü, und Du kannst Dir das Vehikel aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.

Führer-Timer

Drücke während des Rennens L, um den Zeitunterschied zwischen Dir und dem Rennführer anzuzeigen. Die Zeit erscheint oben rechts im Bild.

F-ZERO X – SPIELHILFE

Schnell, schneller, F-Zero X! Wir zeigen Dir, wie Du als Erster ins Ziel kommst!

Meisterklasse

Zu Beginn gibt es drei Schwierigkeitsgrade – Anfänger, Standard und Expert. Um den Joker Cup zu öffnen, mußt Du die drei anderen auf Standard gewinnen; um den X Cup anwählen zu können, im Expert-Modus; und als Höhepunkt gibt es die Meister-Schwierigkeitsstufe. Dazu mußt Du alle Cups in allen Schwierigkeitsgraden gewinnen.

Rennflitzer

Die Wahl des Wagens kann entscheidend sein. Obwohl sich die Flitzer sehr ähnlich sind, gibt es doch einige, die besser sind als andere – und natürlich gibt auch besondere Renner.

Jedes Fahrzeug wird nach drei Kriterien bewertet: Panzerung, Beschleunigung und Bodenhaftung. Langsame Beschleunigung kann mit dem Setup-Bildschirm kompensiert werden, und gegen mangelnde Bodenhaftung hilft gutes Fahren...

Aber ein Flitzer mit schlechter Panzerung wird im ersten Stau geschrottet!

Top Flitzer: Blue Falcon, Wild Goose, Deep Claw, Mad Wolf, Super Piranha

Miese Flitzer: Red Gazelle, Great Star, Wonder Wasp

F

Auf geht's

Vor jeden Rennen kannst Du Deinen Wagen justieren. Da das Spiel als Importversion noch japanisch ist, kann ein wenig Hilfe nicht schaden!

Mit dem Schieberegler kannst Du den Wagen zwischen Beschleunigung (links) und Geschwindigkeit (rechts) ausbalancieren. Auf Strecken mit engen Kurven ist Beschleunigung wichtig, sonst Höchstgeschwindigkeit.

Obwohl die Voreinstellung für die meisten Strecken brauchbar ist, fanden wir heraus, daß die optimale Einstellung drei Striche rechts der Mitte liegt. Ach ja – mit dem R-Knopf kannst Du noch die Farbe Deines Wagens verändern!

Jack Cup

1: Mute City

Beschreibung: Eine Strecke für Anfänger – breit, mit großen Beschleunigerfeldern und einer kleinen Sprungschanze am Ende.

Taktik: Halte Dich in der Mitte der Strecke und nutze alle Beschleuniger. Du mußt wirklich dämlich sein, wenn Du irgendwo runterfällst!

2: Silence

Beschreibung: Ein einfaches Oval, das nur ein paar Runden lang interessant ist. Es gibt keine scharfen Kurven, daher ist Geschwindigkeit alles.

Taktik: Da gibt's nicht viel zu sagen. Setze auf den langen Geraden so oft wie möglich den Booster ein und verpasse die Energiefelder nicht.

3: Sand Ocean

Beschreibung: Willkommen in der Welt der Tunnel! Sand Ocean hat zwei solcher Röhren und ein paar ziemlich scharfe Kurven dazwischen.

Taktik: Es ist zwar cool, sich in den Tunnels schwindelig zu drehen, aber es besteht die Gefahr, am Ausgang einen Abflug zu machen – also bleib am Boden!

4: Devil's Forest

Beschreibung: Kein Baum in Sicht – aber Dreck auf der Straße, der Dich bremst. Kurz nach dem Start kommt eine gefährlich enge Haarnadelkurve.

Taktik: Die lange Korkenziehergerade ist eine gute Stelle, um das Feld mit Boostereinsatz zu überholen – aber denke an die scharfe Kurve am Ende.

5: Big Blue

Beschreibung: Hier gibt's die magnetische Röhre, auf deren Oberfläche Du und das Feld fahren – aber nicht zu schnell, sonst fliegst Du runter! **Taktik:** Auf der Röhre gibt es zahlreiche Beschleuniger, umkreise sie also und triff so viele wie möglich. Den eigenen Boost nur in der Innenseite von Kurven nutzen.

6: Port Town

Beschreibung: Mehrere scharfe Kurven, eine Schikane, ein wenig Eis und ein langer Sprung – die schwerste Strecke im Jack Cup! **Taktik:** Geh vor der Schikane so weit wie möglich nach rechts und fahre hindurch. Richte beim Sprung Deinen Wagen möglichst horizontal aus und nutze Deinen Boost.

Queen Cup

1: Sector [alpha]

Beschreibung: Hier fährst Du meist an der Decke! Die Strecke ist ziemlich breit, die enge Stelle kommt also sehr überraschend. **Taktik:** Auch hier ist Höchstgeschwindigkeit alles. Die enge Stelle kommt in etwa nach der Hälfte der Strecke – bist Du aggressiv, dann schubse Deine Gegner in die Mauer!

2: Red Canyon

Beschreibung: Auf den ersten Blick sieht die Strecke langweilig aus, aber wenn Du sie fährst, bemerkst Du viele Sprünge mit wenig Raum zum Steuern und noch weniger für Fehler. **Taktik:** Die Enge der Strecke hat zur Folge, daß viele andere Fahrer kämpfen, statt zu fahren. Es ist nahezu unmöglich, sich ohne zu boosten an die Spitze des Feldes zu setzen.

3: Devil's Forest 2

Beschreibung: Eine ziemlich hügelige Strecke mit einige kleinen Sprüngen, die Dich leicht von der Strecke bringen können, sowie ein paar haarigen Kurven kurz vorm Ziel. **Taktik:** Sorgloser Einsatz des Boosters auf der Hauptstrecke kann fatal sein – nutze ihn also erst auf den etwas kürzeren Geraden am Ende einer Runde.

4: Mute City 2

Beschreibung: Eine Serie scharfer Kurven leitet ein neues Element ein: Rampen! Du solltest sie nutzen, um die Verengungen zu umfahren, aber sie haben ihre eigenen Gefahren. **Taktik:** Wenn Du von anderen Fahrern auf die Rampe geschubst wirst, hast Du ein Problem. Aber im engen Pulk zu fahren, ist auch gefährlich...

5: Big Blue 2

Beschreibung: Ziemlich drehungsreiche Strecke, die auch gleichzeitig die erste ist, bei der Stücke der Wände fehlen – eine falsche Bewegung, und Du fällst tief!

Taktik: Geh' auf dem offenen Teil keine Risiken ein – Du fällst viel zu leicht runter –, solange Du Dich noch nicht sicher genug fühlst!

6: White Land

Beschreibung: Die engen Kurven im Tunnel, gefolgt von der verschmutzten Stelle, sind schon schlimm genug – aber dann kommt die Stelle ohne Barrieren...

Taktik: Die offenen Stellen sind länger und schmaler als zuvor, also vermeide Feindkontakt. Steuere bei den Sprüngen besonders vorsichtig: Fallgefahr!

King Cup

1: Fire Field

Beschreibung: Verrückt! Mehrere Booster beschleunigen Dich für einen riesigen Sprung über einen Lavasee, und es gibt eine gefährliche Unebenheit.

Taktik: Ein zusätzlicher Boost beim großen Sprung kann Dich vor die Konkurrenz befördern. Bei der Unebenheit gegenlenken, sonst fliegst Du raus!

2: Silence 2

Beschreibung: Die lange, enge Spirale sieht beeindruckend aus, ist aber leicht zu fahren. Das Problem sind verschmutzte Stellen und die lange, offene Stelle.

Taktik: Du kannst viel Energie in den Barrieren verlieren, also aufgepaßt! Die offene Stelle sieht auch schwerer aus, als sie eigentlich ist.

3: Sector [beta]

Beschreibung: Ein großer, offener Looping dominiert den ersten Teil der Strecke, gefolgt von verschmutzter Fahrbahn und einer Spirale.

Taktik: Nur die ganz Tapferen sollten in der ersten Hälfte aggressiv fahren, die offenen Teile sind sehr gefährlich. Vor den Energiefeldern liegen Minen – sei also gewarnt!

4: Red Canyon 2

Beschreibung: Diese Strecke ist wirklich schrecklich eng. Die größte Gefahr besteht im Energieverlust. Wenigstens kann man nicht runterfallen.

Taktik: Boosten und eine gute Panzerung sind die besten Mittel, um sich nach vorne zu arbeiten, da es nur zwei Stellen gibt, an denen man überholen kann.

5: White Land 2

Von der Zielgerade mal abgesehen ist diese Strecke eine einzige Halfpipe. Achtung: zuviel Schwung, und Du landest in der Unendlichkeit.

Taktik: Bleibe so gut es geht in der Mitte der Halfpipe und vermeide heftige Bewegungen – benutze die R- und Z-Knöpfe für sanfte Bewegungen.

6: Mute City 3

Obwohl zahlreiche 90°-Kurven enthalten sind, ist diese Strecke dank ihrer Breite ziemlich einfach zu fahren. Sprünge können nützlich sein. Taktik: Benutze R und Z, um die Kurven besser nehmen zu können. Kurven können mit Sprüngen abgekürzt werden, aber der Flitzer ist in der Luft schwer zu steuern.

Joker Cup

1: Rainbow Road

Beschreibung: Dieser psychedelische Kurs hat lange, offene Bereiche, aber die Strecke ist ziemlich breit. Die große Gefahr sind die Minen bei den Energiefeldern!

Taktik: Entgegen einiger Gerüchte hat es noch keiner geschafft, wie bei Mario Kart per Sprung abzukürzen. Aber es ist auch so leicht genug zu gewinnen.

2: Devil's Forest 3

Beschreibung: Dieser Kurs sieht ziemlich verrückt aus, aber er ist recht leicht zu fahren. Achte nur auf die offenen Stellen nach einigen Kurven.

Taktik: Es gibt nichts, worüber man sich Gedanken machen müßte. Setze auf den kurzen Geraden Deinen Booster ein und verlassen den Tunnel am Boden!

3: Space Plant

Beschreibung: Ein lästiger, kleiner Kurs. Es gibt wieder die magnetische Röhre, einige vereiste Stellen mitten auf der Strecke und kleine Energiefelder.

Taktik: Verhalte Dich auf der Röhre wie gehabt und achte diesmal besonders auf die Start-Ziel-Gerade, da Du sie leicht verpassen kannst!

4: Sand Ocean 2

Beschreibung: Der Ozean mag aus Sand sein, das schützt aber nicht vor Übelkeit! Ansonsten gibt's nix Außergewöhnliches...

Taktik: Viele enge Kurven und ein enger Tunnel ändern nichts daran: Auf dieser Strecke wird Höchstgeschwindigkeit gefahren!

5: Port Town 2

Beschreibung: In engen Kurven gibt's sehr oft Staus mit Massenkarambolagen – für Wagen mit schwacher Panzerung sehr gefährlich!

Taktik: Attacke ist oft besser als Verteidigung, wenn viele der Flitzer aufeinandertreffen – wenn Du genug Energie hast, dann stürze Dich mitten ins Getümmel.

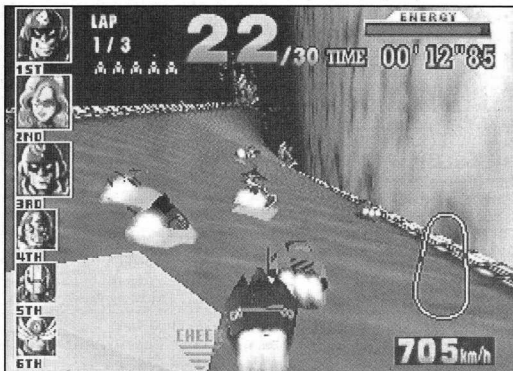
6: Big Hand

Beschreibung: Ein Kurs voller Bosheit! Er sieht aus wie eine große Hand, und die langen, offenen Stellen und das viele Eis machen ihn unglaublich schwer.

Taktik: Steuere auf dem Eis, und Du fliegst sofort. Nimm deshalb gut Maß und schlittere hinüber ohne Lenkbewegungen zu machen.

X Cup

Jede der sechs Strecken des X Cup wird per Zufallsgenerator erstellt, wenn Du ein Spiel startest – es wird niemals die gleiche Strecke zweimal gefahren. Nicht ganz so gut wie die normalen Strecken, aber abwechslungsreich!



GASP/DEADLY ARTS

Kämpfe als Gouriki

Drücke im Titelschirm Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A.

Andere Kostüme

Halte im Kämpferauswahlmenü den L-Knopf und drücke Links oder Rechts im Kämpfermenü. Wähle dann eine Figur, ohne L loszulassen.

GEX – SPIELFÜHRER

Level 1 – Abschnitt 1

Out of Toon

Mission 1:

Springe zum Teetering Rock

Laufe zum linken Felsvorsprung am bewegten Kliff vorbei. Achte auf herabfallende Gefahrenquellen, während Du Nützlichkeiten einsammelst. Springe auf den schwebenden Träger. Kippe ihn so, daß das entfernte Ende hoch hinausragt. Springe dann schnell zu der weit entfernten Plattform. Laufe weiter bis zu einem Loch. Da mußt Du rein, und steckst schon bald in einem Kostüm – is' was, Doc? Drehe Dich im neuen Gebiet um und hole Dir die lila Fliege aus dem Baumstamm. Verlasse ihn und gehe nach vorne an den Fallen und am Jäger vorbei (erledige ihn, für einige Extras). Springe über die Rampe ins Wasser und nimm Dir die grüne Fliege für Energie. Laufe nach rechts auf die Plattform hinter dem Baum. Du entdeckst eine Biene (schlage sie) und eine lila Fliege.

Kehre zum Felsen zurück und gehe weiter nach oben. Springe über die Baumstümpfe. Lasse Dich ins zweite Hasenloch fallen.

Du kommst bei einem Wasserfall wieder zum Vorschein. Schlage das Checkpoint-TV auf der rechten Plattform und springe über die nächsten. Laufe über die Steinbrücke, wenn der Wind nachläßt.

Springe für ein Extraleben auf den Lift und fahre damit zur hölzernen Plattform mit dem Smilie darauf. Du findest eine lila Fliege.

Gehe zurück nach unten und nimm die grüne Energiefliege zwischen den Blumen. Überquere die zweite Brücke, um eine Straße zu erreichen. Hier sind einige Extras zu finden. Hast Du auch vorher schon genug Extras eingesammelt, erhältst Du hier die silberne Fernbedienung. Na, wenn das nichts ist!

Laufe an der Schienenstrecke vorbei und springe an den Felsen hinauf. Laufe an den bewegten Steinen vorbei und weiter auf die dort angebrachten Felsen. Springe weiter nach oben – mit dem richtigen Timing, versteht sich. Von hier aus gelangst Du zum Schwankenden Felsen (Teetering Rock). Befördere das Ende nach





oben und springe schnell von dort aus auf die Plattform mit der roten Fernbedienung und dem Ausgang.

Paßwort: B3DVNCLHFZDVNCLHBJ

Mission 2:

Hunt The Two Hunters

Ab geht es über den Wasserfall (am schwebenden Balken vorbei). Springe über die Regenbögen nach oben. Laufe nach rechts und springe in das Hasenloch. Laufe an den Fallen vorbei und springe, um mit Deinem Schwanz den ersten Jäger platt zu machen. Drei Treffer sollten ihn aus den Latschen hauen. Weiter geht es über die Rampe und die Baumstümpfe zum zweiten Jäger. Auch er kann so dem Erdboden gleichgemacht werden. Laufe zurück über die Rampe nach unten, und Du findest beim Fernsehgerät die rote Fernbedienung.

Paßwort: B!FVSC5KF9FVSC5KBB

Mission 3:

Whack Five Purple Mushrooms

Drehe Dich gleich am Start um und entdecke den ersten Pilz. Erledige ihn mit Deinem Schwanz für einige Karotten. Laufe jetzt weiter nach vorne am Stoppschild vorbei: Den zweiten Pilz findest Du hinter dem Stein auf der rechten Seite. Kehre zurück zum Start und laufe über die linke Plattform am Kliff und den herabfallenden Gefahren vorbei. Springe auf den schwebenden Balken und bewege das entfernte Ende wieder nach oben. Springe von dort aus zur weit entfernten Plattform, wo Dich der dritte Pilz erwartet (plus Smilie und einer lila Fliege).

Lasse Dich nach unten fallen und springe über die Regenbögen am Wasserfall hoch. Links findest Du den vierten lilafarbenen Pilz. Lasse Dich auf die nächste Ebene fallen und gehe am Lift vorbei zum letzten Pilz. Den findest Du gegenüber dem Wasserfall. Kehre zum Gebiet mit dem Lift zurück. Dort findest Du die rote Fernbedienung und den Ausgang.

Paßwort: CFZBVDBLDBGBVDBLBJ

Level 2 – Abschnitt 2

Smellraiser

Mission 1:

Survive The Haunted Mansion

Laufe nach vorne und dann nach rechts über die Treppe. Nimm die Schädel mit: Springe rüber zur Plattform hinter der Rüstung für einige weitere Schädel. Lasse Dich zurück nach unten fallen und gehe über die linke Treppe. Oben angekommen findest Du noch

mehr Schädel. Laufe oben zur Haupttreppe und springe über den Spalt zu den Türen. Schlage in der Bücherei den hüpfenden Kürbis für mehr Schädel. Springe dann auf den Tisch. Damit geht es hoch zum Ring aus Schädeln.

Gehe nach rechts und springe über den nächsten schwebenden Tisch zur Plattform mit dem "Blutkühler". Vernichte ihn, um noch mehr Extras zu finden. Danach geht es der Feuerfliege an den Kragen. Hinab geht es im Anschluß. Sammle auf Deinem Weg noch mehr Schädel ein. Weitere Schädel findest Du, wenn Du die Wand hinaufkletterst. Laufe am Gesicht vorbei, das aus der Wand kommt, und sammle die Grabsteine ein, bevor es durch die Tür geht. Schlage dem Frankenstein-Monster dreimal den Schwanz ins Gesicht. Drei weitere Treffer am Torso bringen Dir ein paar Grabsteine. Springe die Plattform hinauf und dann weiter nach links. Lasse Dich nach unten auf den Boden fallen. Du findest weitere Grabsteine. Springe zurück zur Plattform und gehe nach links zur Nische. Springe nach rechts und folge dem Verlauf des Gangs zur grünen Energiefliege. Kehre zur Plattform zurück und klettere an der Wand hinauf.

Springe über den Kronleuchter, bevor dieser hinabfällt. Krieche durch den Riß (mit den roten Augen) in der linken Mauer, um noch mehr Grabsteine freizusetzen. Über den nächsten Kronleuchter geht es am Gesicht in der Wand vorbei zu einem Kürbis, der Dir weitere Grabsteine einbringt.

Verlasse das Level noch nicht – gehe statt dessen nach rechts und schalte den Blutkühler aus. Drücke das entfernte Ende des Bücherregals, und Du entdeckst einen Geheimraum mit Grabsteinen (Du mußt für dieses Ziel nicht den Schalter umlegen). Gehe zurück in den Gang und durch die Tür. Über die Treppe geht es nach unten zum Checkpoint. Springe auf die Bücherregale nach links und nimm die Grabsteine. Krieche durch den Riß dazwischen für mehr Grabsteine. An den nächsten beiden Bücherregalen geht es vorbei. Du entdeckst weitere Grabsteine. Schnapp Dir auch die grüne Energiefliege.

Renne am TV-Gerät und der Treppe vorbei. Gehe dann ins Licht, um die Lebensfliege zu nehmen – der Geist kann Dir im Licht keinen Schaden zufügen. Laufe danach über die Treppe nach oben und nimm die Masken mit. Laufe oben angekommen vom Schädel weg, bis er mit dem Feuerspucken aufhört. Erschlage ihn dann. Nimm alle Masken mit. Springe auf die Plattform mit der Tür. Verlasse das Level noch nicht – springe besser nach links auf das Bücherregal. Dort liegen noch mehr Masken. Lasse Dich nach unten fallen und gehe über die Treppen nach oben zur Tür. Verlasse den Ort.

Drehe Dich im nächsten Raum direkt um, um den Blutkühler zu erledigen. Über die Treppe geht es nach unten in den Wasserraum. Sammle die Masken aus den Ecken und über den schwebenden

Tischen ein. Springe hoch zur Plattform mit der Energiefliege, dann über die mittlere Plattform zur Tür.

Renne im richtigen Moment an den Äxten vorbei und gehe nach links zu einer Energiefliege. Drehe Dich um, um den Kürbis zu zermatschen. Sammle die Masken ein – Du solltest jetzt zur Belohnung die silberne Fernbedienung erhalten. Springe am Bücherregal hinauf. Du findest einen weiteren feuerspuckenden Schädel. Schlage ihn, wenn sich die Chance ergibt. Laufe dann am Gesicht an der Wand vorbei und springe über den Kronleuchter zur nächsten Plattform. Schlage die dämonische Chucky-Puppe und jage den Schädel.

Laufe rüber zum Geist und gehe ins Licht.

Gehe nach rechts und warte, bis sich das Gespenst aus dem Sichtfeld entfernt. Über den schwebenden Tisch geht es rüber zur anderen Seite. Laufe durch die Tür vor Dir. Bevor es nun über die rote Fernbedienung zum Ausgang geht, solltest Du noch die Treppe hinaufsteigen und die Fliege holen.

Paßwort: CT->V3D5PDGHV3D5PBD

Mission 2:

Erledige fünf Blutkühler

Folge der gleichen Route wie in Mission 1, um alle Blutkühler zu finden:

1. Auf der Plattform, die Du über den schwebenden Tisch erreichst. Nach dem ersten Tisch-Ritt.
2. Im nächsten Raum, beim verschiebbaren Bücherregal.
3. Gleich hinter dem zweiten Bücherregal im Raum mit dem Licht.
4. Hinter Dir oben auf der Treppe über dem Wasserraum.
5. Auf der oberen Plattform gegenüber dem Goal 1 Ausgangs-TV. Kehre in den "Gehe ins Licht"-Raum zurück, nachdem Du alle Monster erledigt hast. Schnapp Dir hier die Fernbedienung.

Paßwort: CT6V3D5PDGHV3D5PBZ

Mission 3:

Ride The Haunted Elevator

Folge der Route für Goal 1, um das verschiebbare Bücherregal zu finden.

Dahinter findest Du einen Hebel. Lege diesen um, um den Fahrstuhl in Betrieb zu nehmen. Weiter geht es zum Ende des Levels zu den beiden Ausgangstüren beim zweiten Gespenst. Gehe diesmal durch die linke Doppeltür zum Fahrstuhl. Fahre damit nach unten und gehe durch die Türen.

Gehe nach links und lasse Dich von der Plattform zur Fliege fallen, bevor Du die rote Fernbedienung aufhebst.

Lasse Dich im Anschluß daran nach unten fallen und folge dem Verlauf des Flusses zur silbernen Fernbedienung. Kehre dann zurück und springe über die Plattformen zur roten Fernbedienung.

Paßwort: CY5B5FBQDLJB5FBQFX

Boß-Level – Abschnitt 1:

Gilligex Isle

Benötigt: 3 rote Fernbedienungen

Der erste Boß. Alle müssen erledigt werden, damit Du die goldene Fernbedienung bekommst. Drei Feuerbälle kommen aus dem Kessel. Positioniere Dich so, daß Du den blauen Feuerball mit dem Schwanz Deinen Gegnern entgegenschleuderst. Jedesmal wenn Du einen Feuerball triffst, kommen Feuerwände auf Dich zu, und Du mußt über sie hinwegspringen. Treffe alle drei Gegner, und Du bekommst die goldene Fernbedienung.

Paßwort: C45V7FLRDQJV7FLTf3

Level 3 – Abschnitt 2

Frankensteinfeld

Mission 1:

Run The Axe Gauntlet

Weiche dem dampfenden Loch aus und zermatsche den Kürbis. Gehe durch die Tür und weiche dem Loch im Ring der Schädel aus.

Verlasse den Ort durch die grün beleuchtete Tür. Gehe nach rechts und springe auf die Plattform. Springe über den Tisch zur nächsten Plattform. Nimm die Fliege und schlage die Ecke mit dem Schwanz. Du findest eine Geheimfliege. Springe dorthin zurück, wo Du herkamst – zum Durchgang – und gehe über die Rampen nach oben. Verschlucke die Feuerfliege und erledige das Frankenstein-Monster. Rechts entdeckst Du einen Kürbis und dahinter einen geheimen Tunnel mit Extras. Weiter geht es über den dampfenden Teich.

Springe über den Tisch darüber hinweg. Lasse Dich nach unten fallen und erledige das nächste Frankenstein-Monster. Nimm die Energieflye. Springe an der anderen Seite nach oben. Aber achte auf die Schädel, die das Gespenst nach Dir wirft: Bleibe beim Aufstieg auf die Rampe auf der linken Seite. Erledige den Mistkerl und springe rechts an die klebrige Wand.

Am Ende dieser Wand solltest Du Dich auf die Plattform mit der Feuerfliege fallen lassen. Springe vom offenen Ende, um auf das obere Ende der Rampe zurückzukehren.

Über die nächste Rampe geht es weiter nach oben. Renne an der Axt vorbei. Zerstöre die Chucky-Puppe. Du findest rechts in einer Nische noch mehr Extras. Jagd auf die silberne Fernbedienung solltest Du



aber erst in Mission 2 machen.

Springe nach rechts auf die Plattform und vernichte den Kürbis auf dem Metallboden. Lasse Dich von einem Ende nach unten fallen und gehe über die nächste Rampe. Weiche den Schädeln aus, die das Gespenst wirft. Erledige es von hinten. Springe dann über das Loch. Jetzt kommt es auf richtiges Timing an. Laufe im richtigen Moment auf dem Pfad an den drei Äxten vorbei. Gehe durch die Tür und über den Pfad zur roten Fernbedienung.

Paßwort: C16Z/F5TDGKV/F5RF7

Mission 2:

Head Down The Ramp

Hinweis: Um in den Besitz der Extras für die silberne Fernbedienung zu kommen, mußt Du Deinen Weg zurückverfolgen und über die anderen Goal-Routen gehen. Es ist einfacher, sich am Ende von Goal 2 selbst umzubringen und die Hauptroute zu wiederholen. Die Extras bekommst Du von getöteten Gegnern.

Springe im ersten Raum an den klebrigen Balken über dem dampfenden Loch, um in den Besitz der Schädel zu gelangen. Lasse Dich zurück nach unten fallen und erledige den Kürbis. Verlasse dann den Ort. Nimm die Schädel vom Loch und gehe durch die rot beleuchtete Tür.

Besiege für einige Schädel das Frankenstein-Monster. Springe über die große Plattform zum nächsten Kürbis. Schau Dich ein bißchen um. Du entdeckst einen roten Riß in der Wand. Springe dort hinein, und Du entdeckst einen Tunnel, der die silberne Fernbedienung beherbergt.

Springe zurück zur großen Plattform und über den Tisch und die zwei Kronleuchter zur anderen Seite. Vernichte den Kürbis und klettere an der klebrigen Wand hinauf. Oben findest Du noch mehr Schädel. Drehe Dich um und gehe nach unten. An der Kreuzung führt Dich Dein Weg diesmal nach links. Folge dem Verlauf des Pfades zur Feuerfliege.

Über den klebrigen Pfad geht es zurück zur Kreuzung. Diesmal nimmst Du den gegenüberliegenden Pfad. Lasse Dich am Ende des Pfades nach unten fallen und gehe durch die Öffnung in der Wand. Laufe an den beiden Äxten vorbei und an die nächste klebrige Wand. Lasse Dich vor der Öffnung fallen, um noch mehr Extras einzusammeln. Gehe erneut an den Äxten vorbei und zurück. Lasse Dich diesmal in die Öffnung fallen.

Lasse Dich in den Raum fallen, um den Frankenstein und den Kürbis niederzumähen. Nimm die Fliege und springe in die tiefere Öffnung in der Wand. Dort findest Du eine weitere Fliege. Lasse Dich nach unten fallen und gehe zurück durch die andere Öffnung, an den

Äxten vorbei zur klebrigen Wand. Kehre zu dem Ort zurück, wo Du das Monster und den Kürbis erledigt hast. Gehe diesmal durch die Türen. Springe hinüber und erledige den Kürbis. Auf der langen Rampe geht es jetzt nach unten. Unten angekommen geht es der Chucky-Puppe an den Kragen. Nimm die Extras mit, denn die hast Du Dir verdient.

Drehe Dich um und springe über das Geländer hinter die Rampe. Springe auf die Plattform mit der Gesichts-Uhr. Du hörst eine Glocke läuten. Gehe zurück über das Geländer an den Äxten vorbei, dann über die Rampe hoch zur Uhr. Lasse Dich an der Seite nach unten fallen und gehe unterhalb der Uhr entlang in einen Raum mit dem Frankenstein-Experiment, vielen Extras und einer Feuerfliege.

Verlasse den Ort und kehre zur Plattform mit der Uhr zurück. Springe über die Plattformen im dampfenden Loch zur Tür und gehe hindurch.

Töte das Frankenstein-Monster im blutgetränkten Raum. Springe dann auf die erste bewegte Plattform oben am Hang. Springe zur nächsten, dann zur dritten festen Plattform. Springe in die Nische. Dort findest Du eine Feuerfliege. Kehre zur ersten bewegten Plattform zurück und springe über die anderen. Sammle die Extras ein. Gehe durch die Tür zu einer Energiefleie. Kehre in den Raum mit dem Blut zurück, lasse Dich fallen und verlasse den Ort.

Gehe rüber zum dampfenden Loch und zurück über die Rampe zur Uhr. Springe nach rechts auf die Plattform, dann über die anderen zur hohen Plattform mit dem Kürbis. Erledige ihn und springe zur nächsten Plattform, dann weiter hoch zur Tür. Gehe durch diese hindurch und weiche den Schädeln aus. Erledige das Gespenst und schnapp Dir die rote Fernbedienung.

Paßwort: DT44JG5YC26WJG5WBD

Mission 3:

Stick To The Ceiling

Folge der Route für Goal 1, bis Du die hoch gelegene Plattform mit dem Metallpentagramm entdeckst. Gehe jetzt nach rechts über die Rampe zu den dampfenden Löchern. Springe über den Tisch zur nächsten Plattform und weiter rüber zum Kürbis auf der grünen Plattform. Töte ihn. Über den nächsten Tisch und die beiden Kronleuchter geht es rüber zur anderen Seite. Töte dort das Frankenstein-Monster. Springe runter auf die L-förmige Holzplattform.

Laufe weiter bis zum Ende und springe über den Tisch zur anderen Seite. Springe jetzt an die klebrige Wand und klettere an ihr hinauf. Laufe weiter auf dem Pfad und weiche den stacheligen Viechern aus: An den Kreuzungen geht es nach rechts, links und wieder rechts. Du



solltest jetzt das Ende in einer Nische bei einer offenen Tür entdecken. Lasse Dich fallen und gehe hindurch. Renne im nächsten Raum die Rampe hinauf und springe mit einem Karatesprung über den Spalt. Schalte am besten die Kamera dafür auf den Manuell-Modus. Erledige auf der anderen Seite angekommen den Kürbis. Gehe durch die Tür. Folge dem Verlauf des Pfades nach links und erledige den Kürbis an der Kreuzung. Solltest Du einige Extras benötigen, hilft Dir der Sprung durch das linke Fenster zu einem geheimen Tunnel. Ansonsten führt Dich Dein Weg nach rechts zu einer Chucky-Puppe. Gehe durch die Tür. Laufe auf der Rampe nach oben, an den stacheligen Gegnern vorbei, und Du findest die rote Fernbedienung.
Paßwort: DT43JG5YC26WJG5WB5

Level 4 – Abschnitt 2

Mao Tse Tongue

Mission 1:

Besiege den Todesdrachen

Gehe nach rechts zum Neonschild und springe hoch, um es zu treffen. Gehe jetzt hinter die große rote Säule in der Mitte. Dort findest Du eine Fliege. Durchbreche das Fenster von Crazy Quang's Klamottenladen und erledige darin den Ninja. Nimm die Schachteln und gehe durch die offenen Türen.

Besiege den braunen, Shuriken werfenden Ninja im nächsten Raum und nimm die Schachteln. Laufe weiter nach rechts zu einem gigantischen Ventilator. Lasse Dich nach unten auf den Boden fallen und schnapp Dir die Schachteln beim Ying & Yang-Sprungbrett.

Springe auf das Brett, um auf den Rotor zu gelangen. Springe von dort aus auf die Plattform mit dem Gong. Schlage diesen, um einige Stufen im Raum erscheinen zu lassen. Hinter der hölzernen Tür hinter dem Gong findest Du einige Schachteln.

Springe zurück zum Rotor und dann weiter auf die Plattform mit den Stufen. Springe auf die dritte Stufe und gehe dann zur linken Seite.

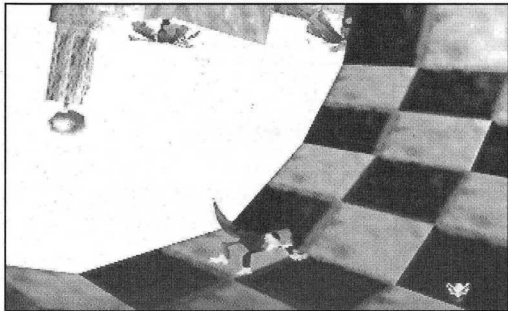
Renne nach rechts und springe im richtigen Winkel auf den niedrigsten Teil des Daches. Nicht gerade leicht. Laufe auf dem Dach entlang und schlage die erste Holztür. Du findest dahinter die geheime silberne Fernbedienung. Laufe weiter auf dem Dach entlang und zerschlage zwei weitere Türen für einige Schachteln.

Lasse Dich zurück auf die Stufen fallen und springe darüber nach oben. Breche durch das Fenster. Schlage zweimal den Kopf des Samurais und gehe durch die geöffneten Türen. Laufe weiter zum Dach und töte den schwarzen Ninja, der die Vase bewacht. Erledige letzteren für einige Schachteln. Folge dem Weg zu einem weiteren Ninja und einer zweiten Vase. Nimm die YingYangs aus der Vase und gehe durch die geöffneten Türen. Schlage im nächsten Raum den

Gong, um die Türen zu öffnen. Gehe durch sie hindurch und erschlage den feuerspuckenden Kopf. Klettere anschließend dahinter an der klebrigen Wand hinauf. Schlage oben angekommen die Tür für eine Fliege. Springe zur Plattform mit der Kanone. Verschiebe letztere, um der Reihe nach auf jeden Gong zu schießen. Schieße dann auf die Tür dazwischen. Klettere nun auf den neuen Stufen nach oben.

Nimm die Energieflye im nächsten Raum und töte den Ninja. Zerbrech die Vase für mehr YingYangs. Zerstöre auch das Fenster. Lasse Dich auf das orangefarbene Dach fallen. Gehe nach links und berühre den Checkpoint. Gehe um die Ecke und springe auf die goldene, klebrige Wand. Krieche nach rechts und lasse Dich auf das grüne Dach fallen. Zerstöre das Fenster des Used Junk-Ladens und betrete ihn. Töte den schwarzen Ninja und gehe durch den Durchgang. Töte draußen die beiden Skorpione, indem Du ihre Rücken triffst. Triff sie drei weitere Male für mehr YingYangs. Besiege den Samurai wie zuvor und springe über die Stufen. Töte dabei zwei weitere Skorpione. Springe nach oben und schlage den feuerspuckenden Kopf. Mit dem YingYang-Sprungbrett gelangst Du auf die nächste Plattform. Springe an das Seil.

Erledige den feuerspuckenden Kopf und nimm die Energieflye. Über das Sprungbrett gelangst Du zur nächsten Plattform und zum nächsten Seil. Töte die beiden schwarzen Ninjas und sammle die Extras ein. Springe über die Plattformen nach oben zum Seil. Weiter oben entdeckst Du einen Durchgang. Töte im nächsten Raum einen weiteren schwarzen Ninja für Masken. Zerbrech das Fenster und lasse Dich auf das rote Dach fallen. Töte hinter der Ecke den





schwarzen Ninja. Weiter geht es am Seil entlang. Töte noch einen Ninja und zerbreche die Vase. Gehe durch die offenen Türen. Jetzt mußt Du vier braune Ninjas umlegen. Danach drei schwarze. Sammle alle Extras ein und springe über die dreieckige Stufe zur klebrigen Wand. Krabbele bis ans Ende. Du erreichst eine Holzplattform mit einem feuerspuckenden Drachen. Schiebe die Kanone nach vorne und feuere sie ab. Es braucht ein paar Treffer, um den Drachen umzulegen und so die Türen zu öffnen. Nimm die Energiefliege und die Masken hinter den Türen weg (die Du wahrscheinlich in die Luft gejagt hast). Zerbreche im nächsten Raum die Vasen an den Seiten der Statue. Du bekommst die silberne Fernbedienung. Springe hinter der Statue nach oben, und Du schnappst Dir die rote Fernbedienung.

Paßwort: FFXJZJB5B6!CVJB7C/

Mission 2:

Traverse The Rocking Pillars

Finde zu Beginn das Fenster, auf dem nicht Crazy Quang's Clothing steht. Zerbreche es und töte den Ninja. Gehe hinein. Über den Gecko-internen Saugmechanismus gelangst Du ins nächste Level. Weiche den schwingenden Klingen aus und töte am Ende den Ninja. Springe auf die diamantenförmige, klebrige Oberfläche, und Du gelangst in den nächsten Raum. Schlage den Gong, um die YingYangs erscheinen zu lassen. Töte die Ninjas. Über die Plattform gelangst Du in die nächste Etage. Schlage die beiden Gongs, um die nächste Möglichkeit für den Aufstieg erscheinen zu lassen. Springe rauf und fahre damit nach oben. Berühre im nächsten Raum die YingYang-Plattform, um an der Wand hinaufklettern zu können. Ab geht's in die nächst höhere Etage. Springe dann diagonal über die Säulen und justiere die Kamera dabei bei jedem Sprung. Am anderen Ende erreichst Du die rote Fernbedienung.

Paßwort: D!23LH54CH5WSH52C

Level 5 – Abschnitt 2

www.dotcom.com

Mission 1:

Scale The Launch Tower

Hinweis: Hier gibt es nicht genügend Extras für die silberne Fernbedienung, auf keiner der beiden Zielrouten. Am besten bringst Du Dich am Ende von Goal 2 selbst um und wiederholst das Level vom Checkpoint aus.

Sammle alle Batterien vom Boden auf. Gehe dann nach links über die Plattformen. Überquere die Brücken. Benutze das Aufladegerät und springe schnell zur Plattform mit dem grünen Sprungbrett. Dieses

befördert Dich auf die Plattform über dem Gebiet. Folge ihrem Verlauf und erreiche über ein weiteres Sprungbrett die nächste Plattform. Laufe nach rechts und töte den Gegner für Batterien. Betrete noch nicht die blaue Warp-Zone. Laufe zurück und springe auf das Aufladegerät auf dem Fließband. Springe nach links und über das Sprungbrett in eine Nische mit einer Energiefliege. Lasse Dich nach unten auf den Boden fallen und schnapp Dir die Transistoren. Diese sollten jetzt an den klebrigen Wänden zu sehen sein – falls nicht, hast Du irgendwo Batterien vergessen. Lade wieder auf und springe zurück über die beiden Sprungbretter zur hohen Plattform. Betrete nun die blaue Warp-Zone. Erledige den Gegner im Tunnel und folge den Energiestrahlen durch den Gang. Springe zum grünen Lift und warte auf den Energiestahl, um nach rechts zum Gang zu gelangen. Gehe nach rechts, und Du findest eine Lebensfliege. Zurück geht es über den Gang. Springe über Energiestrahlen und Spalten (wenn Du fällst, fängst Du neu am Anfang des Tunnels an). Sammle währenddessen Transistoren ein. Laufe weiter zu den beiden Plattformen und durch den nächsten Gang. Springe über die Energiestrahlen. Erledige die Gegner am Ende und sammle die Extras ein, bevor es in den Warp geht. Schnapp Dir noch mehr Transistoren, lade auf und benutze das Sprungbrett in der Ecke. Sammle die Transistoren und die Energiefliege ein. Mittels des nächsten Sprungbretts erreichst Du die hohe Plattform mit einem weiteren Transistor. Zerstöre den Roboter, und er läßt einige Extras frei. Springe über die Plattformen nach rechts zu einer Energiefliege. Kehre zurück, um neu aufzuladen. Über die beiden Sprungbretter geht es dann hinauf zu den Plattformen. Zerstöre den Roboter und springe dann über das Aufladegerät auf der rechten Seite, dann wieder zurück, um das nächste Sprungbrett zu verwenden und weiter über das nächste. Laufe weiter und zerstöre den Roboter. Schau Dich ein bißchen um, und Du findest die silberne Fernbedienung. Diese erreichst Du durch Sprünge über die Plattformen an der rechten Wand. Lasse Dich zwei Etagen nach unten fallen, um aufzuladen. Gehe jetzt schnell über die drei Sprungbretter, um nach oben zu gelangen. Schnapp Dir die Extras und schau nach oben. Du siehst einen Roboter, der den Ausgang bewacht. Springe hoch und zerschlage ihn in tausend Einzelteile. Nimm die Extras und natürlich die rote Fernbedienung.

Paßwort: FKX3GJL6B->4WXJL8BQ

Mission 2:

Cross The Data Bus Bridge

Du kannst die Route für Goal 1 nehmen, um alle Extras und Energiefliegen im Startraum einzusammeln, bevor es zur nächsten



Route geht. Springe vom Boden aus über die Plattformen zum Ladegerät. Benutze es. Springe rüber zum Anfang der ersten Brücke. Aktiviere sie jedoch nicht, sondern benutze das naheliegende Sprungbrett. Nimm Dir schnell die Energieflye und überquere die nächste grüne Brücke. Gehe über das Fließband zur Nische und betrete den Warp. Erledige den Gegner und gehe weiter in den Tunnel hinein.

Folge auch hier den Energiestrahlen durch den Gang und springe über die Plattformen zur nächsten stabilen Plattform. Warte wieder auf die Strahlen und gehe weiter in die nächste Sektion. Erledige an deren Ende die Gegner und verlasse den Ort durch den Warp. Schlage den Checkpoint und töte den nächsten Gegner. Lasse Dich nach unten zu den Extras fallen und klettere über die klebrige Wand nach oben. Lade auf und überquere die drei grünen Brücken. Springe über die Spalten. Erledige die Gegner und gehe in den Warp. Töte die beiden Gegner und lasse Dich nach unten zu den Extras fallen. Lade auf und springe über die beiden Sprungbretter zurück nach oben. Laufe zum Start der Plattform und springe zur rotierenden Plattform. Springe geschickt rüber zur nächsten Plattform und erledige die drei Gegner. Verlasse den Ort durch den Warp. Springe nach oben zur Aufladepattform und erledige den Gegner. Lade auf und renne zurück durch den Raum zum grünen Lift in der Ecke. Fahre damit nach oben und überquere die grüne Brücke. Springe über den nächsten Lift und über eine zweite Brücke. Springe in den Auflader und weiter zur nächsten grünen Brücke. Springe von hier aus zum grünen Lift, der über der Plattform mit der roten Fernbedienung schwebt.

Paßwort: FYVJJKB9BMWC5KB/B7

Boß-Level – Abschnitt 2:

Mooshoo Pork

Benötigt: 9 rote Fernbedienungen

Dieser Kerl wirkt ziemlich furchterregend, doch er läßt sich schnell zerquetschen, wenn Du nur weißt wie. Entferne Dich gleich zu Beginn von ihm, gehe um die elektrischen Plattformen herum und springe über das grüne Schleimloch an der Seite. Laufe nicht zu weit von ihm weg, oder er dreht sich um und läuft in die andere Richtung. Springe hoch und lege den großen Hebel um, um ihn zu rösten. Stelle Dich danach auf eines der beiden Gitter an den Seiten: ein sicheres Gebiet, wo Dich seine Schockwellen nicht treffen können. Nähere Dich im Anschluß daran dem Boß, damit er die Verfolgung wieder aufnimmt.

Wiederhole diesen Prozeß und lege den Hebel zwei weitere Male um. An diesem Punkt entfernt die Sau (das hab ich aber jetzt mal

überlesen... - Textchef) die Sicherheitsgitter und öffnet so noch mehr Schleimlöcher. Mit dem richtigen Timing springst Du sicher über die Schockwellen. Locke den Boß erneut an, springe über die Löcher und ziehe noch einmal am Hebel, um ihn ein letztes Mal zu rösten. Die Tore zu Abschnitt 3 werden geöffnet.

Paßwort: F4V3GKL->BRWW7KL/B/

Level 6 – Abschnitt 3

The Empire Strikes Out

Mission 1:

Ride The Rocket

Gex hat seinen Stormtrooper-Anzug angelegt und wagt sich in futuristische Welten. Leider ist sein Sauerstoffvorrat sehr begrenzt, und so muß er an jeder Station eine Pause einlegen und nachtanken. Die Menge an Sauerstoff wird rechts am Bildschirmrand angezeigt. Drehe Dich gleich zu Beginn des Levels um und springe über die Plattformen zum Asteroiden. Bleibe auf den Plattformen und gehe weiter nach unten, bis Du einen kleinen Asteroiden entdeckst. Springe über die nächsten Plattformen, bis Du die Rakete erreichst. Springe in das Gebiet mit dem Symbol. Ab geht es auf die Rakete! Du stürzt in einen Graben mit Laserstrahlen und außerirdischen Jedi, die Dich attackieren. Weiche ihnen aus und springe in das Loch am Ende. Töte unten angekommen den Alien und verlasse das Level.

Paßwort: GFSH!LCBK6TXBLCFK5

Mission 2:

Enter The Battle Dome

Springe über die Metallplattformen nach oben und schnapp Dir die Extras und die Fliege. Wenn Du magst, erreichst Du über den unsichtbaren Weg noch ein paar mehr. Kehre für etwas Sauerstoff zum Startpunkt zurück. Lasse Dich nach unten fallen und zerstöre drei Kisten. Über die Metallrampe geht es jetzt nach oben auf eine große Steinplattform. Töte den Alien, indem Du auf seinen Kopf zielst. Attackiere auch den Radarturm und schnapp Dir die Raketen. Hole Dir etwas Sauerstoff aus der Station. Über die Rampe geht es dann weiter nach oben. Springe über die rotierenden Plattformen. Auf den fest angebrachten Plattformen und Rampen geht es dann nach unten. Gehe zu allen Löchern (auch die unter der Rampe) und vernichte alle Würmer, die dort auftauchen. Nimm den Sauerstofftank und springe über die runde Plattform zum Radioturm links von der Rampe, um ihn zu zerstören. Kehre um und fahre mit dem rosafarbenen Lift nach unten für mehr Sauerstoff. Mit dem

anderen Lift geht es zurück nach oben. Nimm die Energiefliege. Springe zurück zum großen Stein und laufe an den Asteroiden vorbei zur Sauerstoffstation.

Weiter geht es zu den nächsten schwebenden Plattformen. Springe über sie hinweg zu einer weiteren Sauerstoffstation. Bevor es am Energieturm hinauf geht, solltest Du über die rotierenden Plattformen springen: warte, bis jede fast ganz flach ist, bevor Du auf sie springst. Nimm den Sauerstoff und die Energiefliege von der Steinplattform am Ende. Lasse Dich auf den großen Stein unterhalb der rotierenden Plattformen fallen. Dort liegen auch noch Extras und Sauerstoff. Fahre mit dem runden Lift zurück nach oben zur schwebenden runden Plattform, dann weiter zum Energiestein-Turm. Frische Deine Sauerstoffvorräte auf und springe auf den Energieturm. Klettere an seiner klebrigen Oberfläche nach oben. Folge dem Energiering über den lilafarbenen Teil nach oben und sammle die Phaser von der Metallsektion ein. Gehe am nächsten lilafarbenen Stück nach oben, und Du findest noch mehr Phaser, dann Weltraumanzüge. Weiter geht es nach oben. Springe auf den Gang. Töte die Spinne und nimm die Kisten.

Sammle auf dem folgenden Weg alle Anzüge ein und springe über die Energiestrahlen. Springe am Ende auf die sichere Plattform. Anstatt über den großen Spalt auf die nächste sichere Plattform zu springen, ist es leichter, mit Anlauf nach rechts zu springen. Links findest Du dann die Extras. Weiter geht es nach rechts zur sicheren Plattform bei einem Energieturm. Mit Anlauf geht es rüber zu seinem Stein. Sammle die Kisten und Anzüge ein und tanke Sauerstoff, bevor es im Sprung auf den Turm geht. Klettere wie zuvor am Turm hinauf und sammle alle Anzüge ein.

Springe oben angekommen zum Gang. Zerstöre die Kiste und Dr. Uranus und die Buy Now-Schilder für mehr Anzüge. Statte der Sauerstoffstation einen Besuch ab und springe auf die Plattform, um den Alien zu töten. Springe auf die erste rotierende Plattform, bevor sie ganz flach ist, und renne schnell weiter bis zur nächsten, um dann im Sprung auf die nächste feste auf der rechten Seite zu gelangen. Zerstöre die Kisten für Anzüge und Sauerstoff. Springe dann zur gegenüberliegenden Plattform über die rotierende. Springe nach unten zur nächsten Plattform und treffe den Checkpoint. Springe runter zum großen Stein und sammle auf dem Weg dorthin die Anzüge ein. Mit dem rosafarbenen Lift geht es nach unten.

In den Kisten findest Du Sauerstoff und Anzüge. Besuche die Sauerstoffstation und springe hoch zur ersten Serie aus Plattformen: springe von rechts nach links und nach oben, und sammle die Extras ein – dafür bekommst Du die silberne Fernbedienung. Besuche oben die Sauerstoffstation und springe über die sich drehenden Plattformen zu der Sektion, in der die Energiestrahlen noch schneller

sind. Lasse Dich am äußeren Ende nach unten fallen. Nimm den Sauerstoff und klettere am Energieturm nach oben. Springe oben in den Gang, um die Spinne zu töten. Zerstöre auch die Schilder. Besuche die Sauerstoffstation und springe über einige rotierende Plattformen. Weiter geht es zur nächsten Sauerstoffstation. Töte den Alien und R2-D2. Du kannst jetzt die rote Fernbedienung an Dich nehmen und das Level verlassen.

Paßwort: GFSH!5CBK6T7BLCFKV

Level 7 – Abschnitt 3

Fine Tooning

Mission 1:

Climb The Tree

Folge dem unteren Pfad und sammle die Karotten ein – untersuche auch den Baum und erledige die beiden Fische im Wasser. Laufe über die Grasrampe nach oben und schlage die Stärketest-Maschine zweimal, um den ABC-Block zu verschieben. Springe auf letzteren, um noch mehr Karotten einzusammeln (eine weitere befindet sich im Baum). Auch in den Zweigen des nächsten Baumes hängen die Dinger – wie es die Schatten beweisen. Achte auf herabfallende Objekte hinter dem Finger-Schild, wenn Du die Energiefliege nimmst. Laufe weiter und sammle die Karotten ein.

Kehre zum Gebiet mit der Testmaschine zurück und springe auf die Plattform mit dem roten Pilz. Schlage ihn für Karotten. Renne dann los und springe durch den Bogen in der Hecke, während Du die Dominos schlägst. Töte die Biene für ihre Karotten. Achte hinter dem gelben Schild auf die Bowlingkugeln, die die Treppe hinunter gekullert kommen. Springe links nach oben und gehe an den Kugeln vorbei, wenn Du auf der Treppe nach oben gehst. Gehe beim Baumstumpf mit dem gelben Pfeilschild nach links für einige Extras. Weiter geht es auf den Stufen nach oben.

Erledige oben angekommen die Biene und nimm die Extras. Laufe weiter nach vorne und lasse Dich beim Blockturm nach unten fallen. Vernichte den Skorpion und schlage schnell alle drei

Stärkemaschinen, um eine temporäre Treppe zu bilden, die Dich zu einer Dose führt. Zurück geht es auf die Plattform. Springe dann zur ersten schwebenden grünen Plattform und zu den nächsten beiden, wenn sie nah genug sind. Warte, bis der Block verschwindet, bevor es auf die vierte Plattform geht. Die nächsten paar Plattformen verschwinden, wenn sie die Ecke erreichen. Springe also schnell über sie hinweg, um zur Steinplattform zu gelangen.

Sammle die Dosen ein und schlage den Checkpoint. Dann die Skorpione für noch mehr Dosen. Springe hoch zur Plattform rechts vom Checkpoint für einige Extras. Springe dann auf die beiden



bewegten Plattformen, um die Dosen von der linken Plattform zu nehmen. Jetzt wird's schwierig: stelle Dich in die Nähe des Hard Hat Area-Schildes und renne nach vorne, gerade wenn der Block zu verschwinden beginnt. Springe dann über den Spalt.

Schlage die Stärkemaschine und lasse Dich ins Wasser fallen, um die beiden Fische zu töten. Springe über die Holzplattform nach rechts auf die Plattform zu den Dosen. Weiter geht es auf die nächst höhere Plattform auf der linken Seite für eine Lebensfliege. Kehre zum Wasser zurück und klettere an der klebrigen Wand auf der linken Seite nach oben. Springe dann über die drei auftauchenden Blöcke. Bevor Du die beiden Stärkemaschinen schlägst, solltest Du rechts beim lilafarbenen Block die Dosen holen. Hinter den herabfallenden Objekten findest Du eine Energiefliege. Kehre zu den Maschinen zurück und schlage jede zweimal. So versetzt Du jeden Block in die richtige Position, und Du kannst zum Träger springen. Renne über diesen, um in den Besitz der letzten Dose zu gelangen.

Renne nach rechts, dann nach links und springe auf den nächsten Träger. Springe zurück nach oben zum anderen Träger für den ersten Detonationssatz. Kippe den Träger, um nach links oben auf den zweiten Träger zu springen (für einen weiteren Detonationssatz). Rechts geht es dann zum dritten. Wiederhole diesen Vorgang, bis Du die Mitte des vierten Trägers erreichst hast. Springe dann über die Grasplattform zu den Detonationssätzen. Springe zurück nach oben auf den letzten Träger für einen weiteren.

Springe über das Hauptgebiet und nimm die Detonationssätze aus dem Wasser. Töte die Fische. Springe nach oben und schnapp Dir die Fliege. Kehre ins Gebiet mit den verdrehten Blöcken zurück. Springe über sie hinweg und renne an den Blumen vorbei, um die Maschine zu schlagen. Springe über die vier bewegten Blöcke, um von links die Detonationssätze zu holen.

Renne durch die Tür. Du erreichst als Ente die andere Seite! Natürlich ist jetzt Entenjagdsaison, also erledige den Jäger und hole Dir die Detonationssätze aus den Büschen. Mehr findest Du im Wasser. Töte den Fisch. Die silberne Fernbedienung gehört Dir.

Springe über den Baumstumpf nach oben und töte die Biene.

Springe an den Fallen vorbei, und Du entdeckst einen rollenden Baumstamm. Springe vom Stumpf aus auf den Stamm und laufe entgegengesetzt der Drehrichtung, um drauf zu bleiben. Springe vom rechten Ende zur Energiefliege und springe zurück ans Land. Töte den Jäger und laufe durch den hohlen Stamm.

Wenn Du etwas Energie benötigst, solltest Du über den Stamm zur Plattform mit den Fässern springen. Töte die Biene und zerstöre drei der linken Fässer, zwei der mittleren und einen auf der rechten Seite. So formst Du eine Treppe, die zu einer Energiefliege führt.

Lasse Dich zurück auf den Stamm fallen und laufe an den Fallen

vorbei zum mit Wasser gefüllten Baumstumpf. Über die rechten Baumäste geht es zum nächsten Baumstumpf und von dort aus auf den Zweig mit der roten Fernbedienung.

Paßwort: GTT2676FK2SN3L6BK5

Mission 2:

Storm The Castle

Folge der Hauptroute zu Goal 1, bis Du das Hauptgelände hinter den Trägern erreichst. Gehe durch das Wasser und nimm die Energiefliege. Weiter geht es nach rechts. Schlage dort die Stärkemaschine beim Bootsschild. Lasse Dich jetzt in das sechseckige Loch fallen, um zum ersten Boot zu gelangen. Das Boot ist jetzt frei. Springe in das Boot und schlage das Ruder, um damit zum Schloß zu fahren. Springe von der Mastplattform auf die linke Plattform und schlage die Maschine, um die Zugbrücke herabzulassen. Bevor es in das Schloß geht, solltest Du nach links gehen und die silberne Fernbedienung mitnehmen. Gehe dann durch den durchsichtigen Riß in der Mauer, um in den Vorhof zu gelangen. Verschlucke eine Feuerfliege und schlage die Raketenlunte, um diese anzuzünden. Steige schnell auf die Rakete. Sie befördert Dich direkt zur roten Fernbedienung.

Paßwort: G8RHY7WJKCQ89MWHKD

Level 8 – Abschnitt 3

Panagaea 90210

Mission 1:

Assault The Lava Island

Schlage die Palme für einige Extras und springe über den Lavafluß. Schlage links die Knochen. Du findest bei den Toiletten Extras und die Energiefliege. Laufe den Hügel hinauf und erledige die Eier-Kreatur. Springe dann zu den linken Steinplattformen und zu den Trommelschlegeln. Weiter geht es über die Lava zur feuerspuckenden Pflanze. Laufe weiter und töte den Moskito. Springe über die Lava und danach auf das Blumentrampolin, um an die Trommelschlegel zu gelangen. Gehe dann auf der rechten Plattform entlang und springe über den Spalt zu den anderen. Gehe und töte das Ei. In der Palme findest Du Extras. Springe im richtigen Moment über die Plattformen, die in der Lava schwimmen. Springe nach oben und erledige den Dino. Weiter geht's über die beiden sinkenden/steigenden Plattformen zur Energiefliege. Über die hohe Plattform oder das Blumentrampolin geht es dann zur Plattform mit dem Ei. Zerstöre es. Ignoriere die Plattformen beim Wasserfall und springe über die Lava, um die Palmen für mehr Extras zu schlagen.

G

Erledige auch den rosafarbenen Dino, der den Hügel hinabgerannt kommt. Springe links über die Plattform zur Feuerfliege. Lasse Dich zurück nach unten fallen und laufe am Hügel hinauf. Lasse Dich an dessen Ende fallen, um an die Extras zu kommen. Springe zurück über die Plattformen und hoch zur feuerspuckenden Pflanze. Springe auf den klebrig-grünen Pfad auf der linken Seite und krabble bis zur nächsten Plattform. Springe über die Rampen und sammle Extras ein. Erledige dann den Dino auf der anderen Seite. Schlage die Palme auf der rechten Seite und springe auf die nahe Plattform in der Lava. Über die restlichen Steinstufen geht es dann hoch zur roten Fernbedienung.

Paßwort: GIR2WX6KKHQP/M6GKB

Mission 2: Climb The Volcano

Folge der Route von Goal 1, sammle dabei alle Extras und die Feuerfliege ein, bis Du das Gebiet beim Ausgang erreichst. Töte den Dino und schlage den Baum. Renne dann im richtigen Moment links an der Flamme vorbei. Springe über den Spalt und töte den rosafarbenen Dino, der den Hang hinabläuft. Dort geht es hoch. Springe über die beiden Plattformen. Verschlucke die Feuerfliege und lege einen Feuerring um den Triceratops.

Sobald er tot ist, geht es weiter auf die linke Plattform. Nimm an ihrem Ende die Energiefliege. Springe rüber zur Plattform mit den herabfallenden Steinen und folge ihrer Flugbahn, um auf der Plattform mit der silbernen Fernbedienung zu landen. Lasse Dich anschließend nach unten zum Blumentrampolin rutschen. Folge der gleichen Route zum Lavafall. Springe diesmal über die Plattform nach oben und nach links. Nimm die Schädel und zerschlage das Ei. Schlage den Baum und nimm die Schädel, erledige dann die Dinos. Nimm die Feuerfliege und gehe über den klebrigen grauen Pfad beim Baum nach oben und an der Gabelung nach rechts. Krabble an den Lavalöchern vorbei und vergiß die Dinos nicht. Lasse Dich auf die Plattform fallen und erledige den Moskito. Springe an der Flamme vorbei. Erledige den rosafarbenen Dino und springe auf die Plattform bei der klebrigen Wand. Krieche an einer Seite nach unten zu einer Plattform mit einer Lebensfliege und einigen Dinos. Krieche zurück zur Plattform und weiter zurück. Laufe weiter und erledige die feuerspuckende Pflanze. Springe über die Plattformen und erledige auf dem Weg den Pterodactyl. Auch der Feuerpflanze geht es an die Blätter. Am Hügel geht es hinauf, an den herabfallenden Steinen vorbei. Zerstöre das Ei und springe auf den linken Plattformen nach oben. Mit dem richtigen Timing gelangst Du über vier sinkende/steigende Plattformen. Erledige dann die Feuerpflanze. Durchbreche die Knochen und laufe an den

herabfallenden Steinen vorbei zur Energiefliege. Springe hoch zu den linken Plattformen für einige Dinos. Weiche den Steinen aus. Weiter geht es über die nächste Plattform zu weiteren Dinos – hier solltest Du die silberne Fernbedienung bekommen. Falls nicht, ist es auch nicht schlimm, denn Du findest noch weitere Extras. Laufe am Triceratops vorbei und sammle die Dinos ein.

Gehe weiter nach oben an den Steinen vorbei, bis Du Flammen und Knochen erreichst, die den Ausgang sichern. Laufe im richtigen Moment an den Flammen vorbei und zerschlage die Knochen. So gelangst Du an die rote Fernbedienung. Die Tore öffnen sich, und Du gelangst zu Abschnitt 4.

Paßwort: G8RHY3WJKCQ->9MWHB5

Level 9 – Abschnitt 4

Honey I Shrunk The Gecko

(oder: Liebling, ich habe den Gecko geschrumpft)

Mission 1:

Charge To The Top

Zerstöre den Hover-Bot und nimm die Batterien. Springe über die linke lila Plattform zur klebrigen Wand. Krabble nach oben und nach rechts. Du landest bei einer Energiefliege. Lasse Dich zurück nach unten auf den Boden fallen und stelle Dich auf den grünen Auflader. Über eines der Sprungbretter gelangst Du nach oben. Folge dem Verlauf der Passage und töte auf dem Weg die Spinnen. Sammle die Batterien ein. Springe hoch zur nächsten Passage und töte eine weitere Spinne für Batterien. Lade wieder auf und springe auf die grüne und die rote Liftplattform, um nach oben zu gelangen. Springe oben angekommen ab und töte die Spinne. Schnapp Dir die Batterien, dann die Transistoren. Stelle Dich ins Ladegerät und töte die beiden Walker für einige Extras. Lade wieder auf und benutze das Sprungbrett in der gegenüberliegenden Ecke. Überquere damit die grüne Brücke. Erledige am Ende dieser den Gegner und springe nach links zur Energiefliege.

Springe dann über die quadratischen Plattformen durch den Raum. Töte den Hover-Bot auf der letzten. Springe nach links zu den absinkenden lila Plattformen, um an die Plattform mit der klebrigen Wand zu gelangen. Klettere an dieser hinauf und an die Decke, wo noch mehr Spinnen getötet und Extras eingesammelt werden können. Springe aber nicht, sonst knallst Du auf den Boden! Stelle Dich ins Ladegerät und folge dem Verlauf des klebrigen Pfades, um zu einer grünen Brücke zu gelangen. Überquere sie, töte den Hover-Bot am anderen Ende und betrete den blauen Warp. Töte den Hover-Bot, überspringe den Spalt und überquere den ersten Energieweg. Springe über die Strahlen, die auf Dich

zugeflogen kommen. Überquere auch den nächsten Weg und laufe dann über den linken zu einer Energieflye. Zurück geht es durch den Gang über einen Spalt zum anderen Ende des Tunnels. Nachdem Du den Gegner für Transistoren/Atome erledigt hast, geht es ab in den Warp.

Töte links die Spinnen und schlage vor Dir den Checkpoint. Springt nach oben rechts und töte den Hover-Bot. Nimm eine weitere Energieflye. Laufe nach links zum Ladegerät und töte den Hover-Bot. Lade auf und krabble schnell zur nächsten klebrigen Wand. Springe über die Plattformen (sammle dabei Atome ein) und aktiviere die grüne Brücke, um sie zu überqueren.

Weiter geht es nach rechts und ab in das Ladegerät. Erledige die beiden erwachten Walker. Lade wieder auf, bevor es nach links durch die Passage geht. Töte die Spinne und benutze eines der beiden Sprungbretter. Bevor es in den Warp geht, drehst Du Dich um und siehst eine Klebewand. Gehe nach links oder rechts und springe vom Rand der Plattform an diese Wand. Krabble nach unten zum Pfad und folge seinem Verlauf bis zum Ende. Du gelangst auf einen kleinen Weg mit Atomen und der versteckten silbernen Fernbedienung.

Lasse Dich ins Loch fallen, und Du landest beim Ladegerät. Lade auf, gehe nach links und benutze wieder eines der Sprungbretter. Gehe diesmal in den Warp und töte die Gegner. Überspringe den Spalt zum langen Weg und springe weiter über die Energiestrahlen. Sammle weitere Atome ein. Gehe bis zum Ende des Weges und springe zum Ende des Tunnels. Erledige den Hover-Bot und verlasse den Ort durch den Warp.

Springe über die kleine lila Plattform zum Ladegerät. Über das Sprungbrett erreichst Du eine Energieflye. Kehre zum Ladegerät zurück und benutze das Sprungbrett in seiner Nähe, um über drei weitere Sprungbretter nach oben zu kommen. Oben angekommen findest Du wieder einige Atome, falls Du sie überhaupt noch benötigst. Springe auf die kleine lila Plattform. Du findest die rote Fernbedienung und den Ausgang.

Paßwort: HPPHP2YNJWN->KNWMCN

Mission 2:

Find The I/O Tower

Folge der Route zu Goal 1 bis zum Checkpoint. Lade erneut auf und springe über das Sprungbrett an die klebrige Wand. Krabbele nach links, lasse Dich fallen und töte den Hover-Bot. Lade auf und krieche nach links an der klebrigen Wand vorbei auf die Plattform. Springe über die Plattformen wie zuvor, um die Brücke zu aktivieren und zu überqueren.

Schaue diesmal vom Ende der Brücke nach links, und Du siehst einige

absinkende lilafarbene Plattformen. Springe zu ihnen, um auf die höhere Plattform zu gelangen. Lasse Dich fallen und zerstöre den Hover-Bot. Überquere dann die grüne Brücke. Erledige den Gegner und betrete den Warp.

Nimm die Energieflye in der entfernten rechten Ecke. Springe über die kleine lila Plattform zur höheren Plattform. Springe von hier aus im richtigen Moment auf die rotierende Plattform. Weiter geht es zur nächsten kleinen Plattform bei der klebrigen Wand. Klettere an ihr nach oben zur Plattform.

Drehe Dich um und springe auf eine weitere rotierende Plattform. Damit geht es nach oben links. Springe auf die linke Plattform für eine Energieflye. Springe von Plattform zu Plattform weiter nach oben und gehe in den Warp. Auf der anderen Seite erwartet Dich noch eine Drehplattform. Weiter geht es nach oben bis zum nächsten Warp.

Im nächsten Raum steht der I/O-Turm. Springe zu den absinkenden lila Plattformen am anderen Ende, um die Plattform darüber zu erreichen. Springe zur rotierenden Plattform und schwebe damit nach rechts. Wiederhole den Prozeß, bis Du zur roten Fernbedienung springen kannst.

Paßwort: HTP2M27PJ2NRHN6LCG

Mission 3:

Charge The ACT Steps

Folge der Route zur Goal 1 bis zum Checkpoint und weiter nach oben zum Ladegerät mit den Walkers. Töte sie und lade auf. Gehe nach rechts und fahre mit den roten und grünen Lifte nach oben. Springe in die Passage und töte den Hover-Bot. Springe weiter nach oben und töte jegliche Gegner.

Springe nach rechts an die Klebewand und klettere bis unter das Dach. Du kannst Dich für eine Energieflye auf die lila Plattform fallen lassen. Weiter geht es bis zu einem Loch. Klettere darin hinunter. Lasse Dich am Ende fallen und betrete den Warp.

Schreite in das Ladegerät und töte den Walker in der entfernten linken Ecke. Lade auf und springe zum grünen Lift in der Nähe. Lasse Dich nach unten fallen und lade auf. Springe dann zum grünen Lift in der Ecke. Fahre damit bis nach oben zur Plattform und lasse Dich wieder nach unten auf den Boden fallen. Du hast nun die Lifte so positioniert, daß sie Stufen bilden.

Lade auf und springe auf das Faß. Über die beiden grünen Lifte geht es weiter bis zur Plattform, dann nach rechts auf einen dritten Lift, der Dich zu einer Plattform mit einem Aufladegerät trägt. Lade auf und fahre mit dem nächsten Lift. Springe ab, um die grüne Brücke zu aktivieren und zu überqueren. Sie führt zur roten Fernbedienung.

Paßwort: H8MHFZX/JCL->TPWRC3

**Level 10 – Abschnitt 4****This Old Cave****Mission 1:****Watch For Falling Lava**

Hinweis: Auf der Standardroute gibt es nicht genügend Extras für die silberne Fernbedienung. Bringe Dich am Ende von Goal 1 am besten selbst um und wiederhole den Vorgang.

Schnapp Dir die Trommelschlegel, während Du den Moskito aus der Luft holst und über die Lava springst. Erledige den kleinen Dino, der sich Dir nähert. Dann seinen stacheligen Schwanz. Springe über das Blumentrampolin beim Lavafall und springe rüber zur Plattform mit der Eisfliege. Nimm sie und lasse Dich nach links fallen. Sammle die Trommelschlegel ein. Krabbele nach links an der weißen Klebewand vorbei zur Plattform. Springe zur Blume und sammle die letzten Schlegel ein. Springe rüber zur Höhle auf der linken Seite. Sammle die Schädel ein und zerstöre das Ei. Folge dem Verlauf des Pfades und sammle die Schädel ein.

Krabbele nach links an der Klebewand vorbei und weiche den Lavatropfen aus. Sammle alle Schädel ein und am Ende die Energiefliege. Krabbele an der nächsten Wand vorbei zu einer Plattform mit Schädeln. Weiter geht es nach links, vorbei an Lavatropfen zu einer Brücke (und einem Schädel), die zur roten Fernbedienung führt.

Paßwort: H!M2CZN!JHLRMP6QCV

Mission 2:**Dodge The Steam Vents**

Erledige den Moskito und springe über die Lava. Töte den Dino und geh weiter zum Lavapool. Springe wieder auf die Blume beim Lavafall und von dort aus weiter zur Eisfliege. Lasse Dich nach links fallen und krabbele nach links an der Klebewand entlang. Springe zur Blume und weiter zur Klebewand. Links geht es an den Lavatropfen vorbei.

Springe hoch und erschlage den Pterodactyl. Springe dann auf die Blume und von dort aus weiter zur höheren bis hin zur Energiefliege. Springe zurück und schlage den Dino. Gehe weiter durch den Bogen. Renne im richtigen Moment links an der Flamme vorbei, und Du erreichst einen Felsen. Springe auf die Plattform. Springe an der anderen Seite nach unten. Sammle Extras ein. Töte den Pterodactyl und lasse Dich nach unten fallen. Springe über die Felsen in der Lava zur höheren Plattform beim linken Lavafall. Springe auf die Plattform über dem Dampfstrahl und reite darauf nach oben zur Plattform mit der Lebensfliege. Lasse Dich fallen und folge dem Verlauf des Pfades vom Lavafall weg. Springe über die Steine und

töte auf dem Weg den Pterodactyl. Vernichte den Dino auf dem Tigerfell. Über die nächste fliegende Plattform geht's zur Energiefliege auf der linken Seite. Springe zur rechten Plattform und folge ihrem Verlauf.

Springe nach oben auf die nächste angetriebene Plattform und fahre darauf nach oben. Springe oben angekommen nach rechts und über die Plattformen zur silbernen Fernbedienung.

Springe zurück nach links und gehe durch den Bogen, um über die Lava zu hüpfen. Renne in den richtigen Momenten an den Flammen vorbei und schnapp Dir die rote Fernbedienung.

Paßwort: JPKG8YNDHWJ98QWWD/

Mission 3:

Bounce Up The Flowers

Folge der Route zu Goal 2 zu den zwei Blumen. Springe diesmal von der höheren Blume zur Brücke mit dem Checkpoint. Schlage den Checkpoint und überquere die Brücke. Gehe durch den Bogen und krieche an der rechten Klebewand vorbei. Weiche den Lavatropfen aus. Springe mit Hilfe der Hüpfblumen über die Lava. Schau Dich von der dritten Blume aus um, und Du siehst drei weitere Lilien. Springe über diese bis nach oben.

Töte den Dino und den Pterodactyl. Springe dann auf der anderen Seite nach unten zur Lilie in der Lava. Springe nach oben, und Du erreichst die Plattform mit der roten Fernbedienung.

Paßwort: JPKG8YSDHWJ98QWWDV

Boß-Level – Abschnitt 4

Boß 3: Gexzilla Vs Mecharez

Benötigt: 21 rote Fernbedienungen

Eines der besten Levels im ganzen Spiel! Du stößt in einer städtischen Umgebung auf Mecharez. Er hat zwei Angriffsarten auf Lager, auf die Du achten solltest:

1. Er stürmt auf Dich zu. Gehe in diesem Fall einfach einen Schritt zur Seite und schlage das Schwein, wenn es anhält. Vorsicht vor seinem elektrischen Gegenangriff!
 2. Er springt auf ein Gebäude und nimmt Gex mit seinem Blitzschuß aufs Korn. Zerstöre in diesem Fall das Gebäude, auf dem er steht, bevor er schießen kann. Schlage ihn, während er stürzt. Schaffst Du es nicht innerhalb des Zeitlimits, kannst Du Dich hinter einem Wolkenkratzer verstecken, um seinem Blitz auszuweichen.
- Halte nach Kinos Ausschau, da Du in ihnen Energie-Extras findest.
 - Wenn Du Mecharez einige Male getroffen hast, greifen Dich Helikopter und Panzer an – zerschlage sie einfach.
 - Mecharez bewegt sich schneller, wenn er viel Schaden hinnehmen



- mußte. Dann kannst Du ihn schlechter erwischen.
- Wenn Du ihn letztendlich besiegst, explodiert er auf beeindruckende Art und Weise.

Abschnitt 5

Wenn Du Mecharez umgelegt hast, kannst Du durch die blauen Tore gehen und über die Schwebepattform zum Samurai Night Fever gelangen. Mit der nächsten Plattform gelangst Du zu Pain In The Asteroids und dem Bonuslevel.

Paßwort: JTKZ6YJFH2JQ6Q6VXZ

Level 11 – Abschnitt 5

Samurai Night Fever

Mission 1:

Navigate The Great Spinner

Hinweis: Auf der Standard-Goal-Route gibt es nicht genügend Extras für die silberne Fernbedienung. Lege Dich am besten am Ende von Goal 1 selbst um und wiederhole das Level.

Töte den Moskito beim Pool. Zerstöre dann links die Vase und töte den Ninja. Sammle die Schachteln vom klebrigen Pfad hinter dem Gebäude ein. Gehe wieder nach vorne und betrete das Gebäude. Dort findest Du eine Energieflye und Schachteln. Verlasse das Gebäude wieder. Überquere die kleine Brücke und die größere mit den Schachteln. Renne im richtigen Moment am stacheligen Stock vorbei und springe über das YingYang-Sprungbrett rauf auf die nächste Plattform.

Lege den Shuriken werfenden braunen Ninja zweimal um. Laufe weiter zum Pfad und töte den schwarzen Ninja und den Moskito. In den Vasen findest Du nützliche Dinge. Unter "Subtitles Sold Here" findest Du hinter der Tür Schachteln und YingYangs.

Springe über die beiden bewegten Plattformen über den Spalt. Zerstöre die Vasen und schnapp Dir die YingYangs. Hüpfе nach rechts zur Plattform mit der Lebensflye. Lasse Dich zurück nach unten fallen. Gehe in die Ecke diagonal gegenüber dem Gong. Unten entdeckst Du eine Klebewand: Springe zur Wand und schiebe sie, um dort zu landen. Krabbele nach rechts zu der silbernen Fernbedienung. Gehe dann in den Warp, um zurück nach oben zu gelangen. Gehe jetzt zur höher gelegenen Klebewand und krieche nach rechts – achte auf die Spieße in der Nähe vom Anstiegspunkt des Pfades: Warte, bis sie sich zurückziehen. Töte oben angekommen den Ninja und schnapp Dir die Energieflye. Laufe links am Stachelstab vorbei. Jetzt geht es über die Brücke. Schlage den Gong und nimm die Extras. Gehe zurück über die Brücke und nach links durch die offenen Tore. Über die ersten Federn gelangst Du zur Holzplattform.

Schlage die Falltür bei der Fahne, und Du fällst in ein Loch mit YingYangs.

Klettere aus dem Loch und springe zur blauen Plattform. Töte den feuerspuckenden Kopf. Springe über die Säulen (wenn Du fällst, töte den Ninja und klettere an der Wand zurück nach oben) und zerbreche die Vase. Springe zu einer der rotierenden "Klingen". Von dort aus geht es weiter auf eine Plattform. Nimm die Extras und schlage den Gong, um die Rampe zu senken. Auf ihr geht es nach oben. Auf dem Holzlift geht es nach unten. Schlage den Gong, um die Rampe zu senken. Über sie gelangst Du zum Samurai – schlage ihm zunächst den Helm runter und dann auf seinen Kopf. Springe zu einer der rotierenden Klingen. Über der mittleren liegen einige Extras. Springe vom Rand einer Klinge zur rechten Plattform. Schlage den Gong. In der Nähe des Startpunkts wird ein Tor geöffnet (für Goal 3). Nimm Dir die rote Fernbedienung.

Paßwort: J8HGYXSKHCG9YPW2Y7

Mission 2:

Ride The Swinging Platforms

Töte den Moskito und betrete das Gebäude, wenn Du auf der Suche nach Extras bist. Gehe vorm Gebäude nach links, zerbreche die Vase und töte den schwarzen Ninja.

Krieche an der Klebewand hinter dem Gebäude hinab und schlage den Gong. Krieche zurück nach oben und gehe zur rechten Seite des Gebäudes durch die offenen Tore. Überquere die beschädigte Brücke, zerstöre die Vasen, nimm die Extras. Springe über die bewegten grünen Plattformen zur Plattform mit zwei rotierenden Klingen. Springe nach rechts auf die unterste, dann nach links auf die andere.

Springe über die andere Klinge und fahre darauf. Springe auf die höchste Klinge. Springe von hier zur Plattform und töte den schwarzen Ninja.

Folge dem Verlauf des Pfades bis zu den drei großen schwingenden Klingen. Laufe an jeder im richtigen Moment vorbei. Springe dann zur hölzernen Schwinge und fahre auf ihr nach oben auf das Dach. Töte den Moskito und nimm die Eisfliege. Springe nach rechts auf die Schwinge und weiter zur nächsten Plattform. Über die erste Gleitplattform geht es weiter. Töte den braunen Ninja und springe über die nächste Gleitplattform. Töte den Samurai.

Laufe nach rechts durch die offenen Tore und renne an den schwingenden Klingen vorbei. Zerstöre die Vase und springe über die Drehklingen nach rechts. Erledige den feuerspuckenden Kopf und gehe weiter nach rechts den Hang hinauf.

Renne an den beiden schwingenden Klingen und den Goldspießen vorbei. Töte den Samurai und zerstöre die Vasen. Schlage den Gong,



um die Zugbrücke herabzulassen. Sie führt zum Ausgang. Schnapp Dir erst dann die rote Fernbedienung, wenn Du den Gong geschlagen hast, und damit ein weiteres Tor für Mission 3 geöffnet hast.

Paßwort: J!HZWXJJ2HGQWP6ZY5

Mission 3:

Climb The Towering Temple

Erledige wie zuvor den Moskito und nimm die Energie. Im Gebäude findest Du Extras. Gehe durch das rechte Tor und über die Brücke beim "No Skateboarding"-Schild. Springe über das Sprungbrett auf die hölzerne Schwinge vor Dir. Springe zur nächsten Plattform und renne an den beiden schwingenden Klingen vorbei. Springe zur nächsten Schwinge. Auf der rechten Plattform findest Du Extras, falls Du sie benötigst. Springe zur nächsten Schwinge und dann weiter über den steinigen Weg auf der linken Seite. Renne im richtigen Moment an den beiden vertikal schwingenden Klingen vorbei. Töte den Ninja am Ende und springe zum Käfig, der Dich in ein anderes Gebiet transportiert. Nimm die Energieflye und springe durch den Spalt im Geländer nach rechts auf die Plattform. Schalte den feuerspuckenden Kopf aus. Springe zur Plattform und besiege den Samurai. Klettere den ganzen Weg an der Klebewand hinauf. Weiche den Spießen aus. Springe von der linken Brücke zu den rotierenden Klingen. Springe über sie hinweg, um zur anderen Klebewand zu gelangen. Klettere auch an ihr hinauf, um zur nächsten Plattform zu kommen.

Springe mit Hilfe der Gleitplattformen über die Lava zu einem Holzweg. Darauf geht es entlang und auf die grüne Plattform. Springe zu den rotierenden Klingen. Springe über diese zu einem weiteren Käfig. Der trägt Dich zu einem Dach. Springe zu diesem und vernichte die beiden feuerspuckenden Köpfe und den Ninja. Schnapp Dir die rote Fernbedienung.

Level 12 – Abschnitt 5

Pain In The Asteroids

Mission 1:

Find The Arched Asteroid

Zerstöre die Radartürme und sammle die Raketen ein. Lege dann den Hebel um, um eine Brücke zu bilden. Stelle Dich ans nahe Ende und lege erneut den Schalter um. Du erreichst einen Stein mit Luft und einer Eisflye. Gehe zurück auf die Plattform und lege den Hebel um, um zurück zur Brücke zu gelangen. Überquere sie, sammle die Raketen ein. Töte den Gegner am anderen Ende und nimm die Luft. Springe an den lila Steinen hinauf und töte die Gegner. Nimm die

Luft und zerstöre den Turm für einige Raketen. Springe über die beiden Plattformen und weiter über die sinkenden/steigenden Plattformen. Du erreichst einen Weg mit einer Sauerstoffstation. Sammle die Raketen/Phaser ein und zerstöre die Schilder für mehr. Klettere am klebrigen Zentralturm hinauf zu den Extras. Erledige auf dem Weg die Spinnen. Nimm oben den Sauerstoffvorrat. Sammle mehr Extras ein, indem Du den Turm beschädigst. Krieche zurück nach unten und besuche die Sauerstoffstation.

Betrete den Lift unterhalb des Zentralturms, um damit nach unten zu fahren. Springe runter auf die Steine und besuche die Sauerstoffstation. Schlage den lila Kristall auf der rechten Seite für einige Phaser. Springe an den Steinen nach unten, erledige die Spinnen und sammle die Phaser ein. Schnapp Dir unten die Sauerstoffkiste und zerstöre den R2-D2-Roboter. Schlage den Radioturm für Phaser und Weltraumanzüge. Lege den Hebel um, um eine Brücke zu bauen. Überquere sie und sammle weitere Anzüge ein. Weiche den Flammen aus. Warte, bis sich die Plattformen geebnet haben, um sie dann zu überqueren. Vernichte den Alien auf der anderen Seite und nimm die Anzüge und die Eisfliege. Gehe zur Sauerstoffstation und lege den Hebel um. Du baust eine weitere Brücke. Überquere sie, weiche den Flammen aus und springe über die Spalten. Zerstöre den R2-D2 und gehe zur Sauerstoffstation. Lege den Hebel um. Einige Plattformen erscheinen. Springe über diese hinweg und sammle die Anzüge ein. Besuche oben angekommen die Sauerstoffstation und erledige die Gegner. Gehe nach unten und töte den Gegner und den Wurm im rechten Loch. Auf dem klebrigen Metallpfad geht es weiter. Lasse Dich fallen und springe zum Lift. Der bringt Dich nach oben zu einer Sauerstoffstation. Springe von ihr weg, bevor der Lift zurückkehrt. Töte die Spinnen und springe über die sinkenden lila Plattformen und Steine. Töte den R2-D2 für die silberne Fernbedienung. Springe dann auf den Lift, der Dich zur roten Fernbedienung beim Bogen bringt.

Paßwort: KTFZMWJD92DQMB65XJ

Mission 2:

Ride The Warp Tube

Folge der Route von Goal 1 zum klebrigen Turm. Klettere an ihm hinauf und nimm oben den Sauerstoff. Springe dann auf den Lift. Springe oben angekommen ab und besuche die Sauerstoffstation. Töte jetzt den Alien. Folge der Spur aus Extras zum lila Warp und betrete es. Hole Dir Sauerstoff aus der Sauerstoffstation und erledige den R2-D2. Nimm die silberne Fernbedienung und die Energiefliege. Tanke noch etwas Sauerstoff, bevor es durch den Warp geht. Gehe nach links zum Lift unter der Energieröhre. Fahre damit nach oben und springe dort in die Sauerstoffstation. Renne unter den

G

ersten Energiestrahle und springe über den zweiten, folge dann dem dritten. Töte den Alien und schnapp Dir die Schachtel mit Sauerstoff. Nimm die Eisfliege. Gehe zur Sauerstoffstation und töte den nächsten Alien. Springe nach rechts zum Stein für eine Energiefliege. Springe zurück und klettere hoch zum höheren Turm. Springe oben gleich zur Sauerstoffstation und dann weiter über die drei bewegten Plattformen. Renne um den Asteroiden und weiche dabei den Flammen aus. Hole Sauerstoff ab und springe vorsichtig auf den schwebenden Plattformen hinauf. Springe oben angekommen auf die Plattform und greife zur roten Fernbedienung.

Paßwort: K8CGFVSF9CB9FWW->X3

Mission 3:

Destroy Five Power Cells

Folge der Route zu Goal 1 um den klebrigen Turm herum. Fahre mit dem Lift nach unten und schlage den lila Kristall rechts von der Sauerstoffstation – vier weitere sind zu finden. Fahre mit dem anderen Lift nach oben zum Gang im Turm. Zerstöre den zweiten Kristall.

Krieche nach oben auf den klebrigen Turm. Nimm Sauerstoff und gehe auf den Lift. Besuche die Sauerstoffstation, töte das Alien und betrete das lila Warp-Feld, um den dritten und vierten Kristall zu finden. Hole noch etwas Luft und verlasse den Ort durch den Warp. Gehe nach rechts und springe zum Lift. Fahre damit zur nächsten



Sauerstoffstation. Springe zum linken Lift, und Du gelangst zum letzten Kristall. Lasse Dich fallen und gehe durch den Gang vor Dir. Erledige die Spinne. Springe über die Steine nach oben. Über die sinkenden Plattformen geht es weiter zur roten Fernbedienung.

Paßwort: K4BZHV3D9RCQHWM/XG

Level 13 – Abschnitt 6

No Weddings And A Funeral

Mission 1:

Penetrate Rez's Inner Sanctum

Nimm die sechs Zahnräder von den Schrägen und gehe nach unten und nach links, um ein paar mehr davon zu sammeln. Lasse Dich ins Loch fallen und weiche dem Monster aus, während Du aus den Ecken die Zahnräder holst. Krieche an der Klebewand zurück nach oben. Gehe weiter nach links und springe auf den ersten Lautsprecher. Warte, bis der zweite sich nach rechts bewegt, und springe dann auch auf diesen. Warte, bis sich der erste Lautsprecher bewegt, und springe darüber auf die Plattform. Gehe durch die schwarz und gelb gestreifte Tür.

Dieses kleine Puzzle ist so leicht zu lösen! Springe einfach auf eine der Plattformen: Wenn es die richtige ist, bekommst Du ein blaues Licht (und ein grünes Licht, das Dir die nächste Plattform anzeigt). Wenn Du falsch stehst, zeigt Dir ein Spiegel die richtige mit dem grünen Licht. Geh und springe auf diese. Wenn alle drei blau sind, zerbricht der Spiegel. Gehe durch die neue Tür.

Sammle die Zahnräder ein und betätige die beiden roten Schalter, um den Lift nach oben zu bewegen – springe zur Plattform und schnapp Dir weitere Zahnräder. Springe zur bewegten Plattform und fahre mit ihr rüber zur gegenüberliegenden Plattform bei der Schrägen. Laufe auf der ersten Schrägen nach oben und warte, bis das Gebläse angehalten wird. Laufe an ihm vorbei und auf die nächste Rampe. Springe über die Lautsprecher, wie zuvor, und erreiche die gegenüberliegende Plattform. Sammle die Zahnräder und die Lebensfliege ein.

Springe zurück zu den Lautsprechern und erreiche über sie die linke Nische mit der versteckten silbernen Fernbedienung und weiteren Zahnrädern. Wieder geht es über die Lautsprecher zur rechten Nische mit den Extras. Erklimme die Klebewand für Werkzeugkisten und erledige den Roboter. Auf dem Fließband geht es über einige Extras hinweg. Aber warte auch hier auf das Gebläse. Klettere an der Klebewand hinauf – hier muß ebenfalls auf die Gebläse gewartet werden. Oben gibt es ein weiteres grünes Monster: Weiche ihm aus, während



Du die Werkzeugkisten einsammelst. Springe dann zum Lift und fahre damit nach oben. Springe zur hohen Plattform, nimm die Energiefliege und gehe durch die Iristür. Du erreichst ein weiteres Spiegelpuzzle. Triff die Plattformen in dieser Reihenfolge: nah rechts, entfernt rechts, nah links, entfernt links. Erwischt Du eine falsche, kommt ein Roboter ins Geschehen, der Dir vielleicht ein paar Extras bringt. Gehe durch die Iristür, wenn der Spiegel zerbrochen ist. Schlage links das Zahnrad und springe rüber zum schwebenden Lautsprecher, bevor er zu Boden sinkt. Betätige alle drei Schalter, um mit dem Lift nach oben zu fahren. Springe zur Plattform und gehe nach links zu den Werkzeugkisten und der Energiefliege. Drehe Dich um und schlage zweimal das Zahnrad, um die Plattformen steigen zu lassen. Springe schnell rüber zur Klebewand für mehr Werkzeugkisten und Ölkannen.

Warte, bis die Gebläse anhalten, und krieche nach links. Laufe durch den Gang zu einer weiteren Klebewand. Weiter geht es an den nächsten Gebläsen vorbei nach links oben. Steige auf das Fließband und laufe mit dem richtigen Timing an den Gebläsen vorbei. Springe mit Anlauf auf das Fließband gegenüber. Erreiche mit Sprüngen die nächste Plattform und gehe durch die Iristür.

Schlage den Checkpoint und springe zur ersten beweglichen Plattform. Weiche dem elektrischen Feld aus, während Du Dich auf die Extras stürzt. Stelle Dich in die sichere Mitte und renne und springe zum rollenden Zylinder. Sammle die Ölkannen darauf ein. Springe zu den nächsten Plattformen. Auch dort stehen Ölkannen. Weiter geht es zum nächsten rollenden Zylinder, dann zur letzten beweglichen Plattform. Sammle überall die Ölkannen ein. Springe zur Plattform und schnapp Dir die Energiefliege, bevor es durch die Iristür geht.

Der lila "Teich" im nächsten Raum ist tödlich. Schlage wiederholt das Zahnrad, um die Plattformen an ihren höchsten Punkt zu heben. Springe dann schnell über sie hinweg zur Plattform. Nimm die Extras und springe über die drei Fließbänder. Bewege die Kamera, um das nächste Fließband zu sehen: Springe dorthin und fahre mit dem Lift nach oben. Gehe nach links und springe über die Lautsprecher zur Plattform mit dem grünen Monster. Weiche ihm aus und nimm die Ölkannen und die Energiefliege. Springe nach rechts zum klebrigen Fließband und bewege Dich im richtigen Moment am Gebläse vorbei. Springe über das schnelle Fließband, nimm die Extras und springe über ein weiteres.

Warte, bis das Gebläse stoppt, und schlage zweimal das Zahnrad. Springe rüber zu den gehobenen Plattformen. Betätige die vier roten Knöpfe, um mit dem Lift nach oben zu fahren. Springe von oben auf eine der bewegten Plattformen. Springe vom tieferen Fließband, bevor die Plattform das elektrische Feld erreicht. Nimm die Extras

und springe zum nächsten Fließband und weiter auf eine schwebende Plattform. Springe weiter zur nächsten Plattform, sammle die Ölkannen ein und gehe durch die Iristür. Sammle alle Ölkannen ein, um an die silberne Fernbedienung zu kommen. Gehe zum entfernten Ende und fahre mit dem Lift nach oben zur roten Fernbedienung.

Paßwort: LJ/Y->T2/49!P->T7D->T

Level 14 – Geheimer Abschnitt

Gecques Cousteau

Hinweis: Der größte Teil dieses Levels spielt unter Wasser. Das macht die Sache nicht gerade leicht. Die Gegner sind schwer zu töten, sei also vorsichtig, wenn Du die Seekreaturen angreifst. Drücke A, um nach vorne zu schwimmen, und Z, um abzubremsen.

Mission 1:

Swim Through Three Arches

Schlage das Fragezeichen, um einen Schwimmtrick zu erlernen. Schwimme dann nach links an einem kleinen grauen Felsen vorbei zu einem abgestürzten Raumschiff. Nimm den Seestern und schlage den, der Dich vom Zentrum aus angreift. Drehe Dich um und folge der Spur des linken Seestern. Schwimme durch den ersten Bogen und sammle die Extras ein. Bewege Dich weiter geradeaus zu einem kleinen Schiff für mehr Extras. Verlasse das Schiff und folge dem Verlauf der Mauer nach rechts. Entferne Dich vom großen Hai, und Du entdeckst den zweiten Bogen. Schwimme dahinter hoch an das Deck des Love Boats, und Du findest eine grüne Energiefliege. Lasse Dich nach unten zu den Extras fallen und schlage den Gummiring, um einen Wurm zu töten. Gehe nach links am Ausgangs-TV vorbei und schwimme zu den Schatztruhen im Wrack. In den Truhen findest Du Seesterne. Auch unter dem Anker liegen welche. Schwimme jetzt an der Seite des Schiffs entlang und weiter nach rechts zum dritten schmalen Bogen. Schwimme auch hier hindurch und kehre zur Seite des versunkenen Schiffs zurück. Dort findest Du die rote Fernbedienung.

Paßwort: MJ8YRR23398PRR23!F

Mission 2:

Find The End Of The Cave

Folge der Route zu Goal 1, bis Du zu dem kleinen versunkenen Boot mit den Extras kommst. Schnapp Dir die Gegenstände und schwimme in Richtung des Holzschildes. Steige auf das Schildkrötentaxi und lasse Dich damit durch den geschlossenen Tunnel zu einem Teich auf der anderen Seite tragen. Schwimme dort



zur Sanddüne auf der linken Seite und nimm die Extras aus den versunkenen Kisten. Gehe jetzt zum Holzschild und rufe ein weiteres Schildkrötentaxi. Du wirst zu einem anderen Teich gebracht. Weiche dem Hai und den Fischen aus und gehe nach links, wo Du den Eingang zu einer Unterwasserhöhle entdeckst. Betrete die Höhle und schwimme nach unten, bis Du eine Kreuzung erreichst. Folge dem Verlauf des Pfades nach rechts. Nimm auf Deinem Weg sämtliche Extras mit. Weiche den Quallen aus und nimm am Ende des Weges aus dem Fernsehgerät die lila Lebensfliege. Kehre zurück zur Kreuzung und gehe nach rechts, wo Du eine weitere Kreuzung mit Steinen am Meeresgrund siehst. Nimm die linke Route für einige Extras und gehe nach rechts zu einer T-Kreuzung. Rechts findest Du Extras und eine grüne Energiefliege. Gehe nach links und schwimme am Hang hinauf. Verlasse am anderen Ende den Tunnel. Schwimme zur Wasseroberfläche, und Du findest inmitten von drei Gummiringen die silberne Fernbedienung. Kehre dann zum Tunnel zurück und gehe nach rechts, um dem Verlauf der nach unten führenden Passage zu folgen. Weiche den Quallen aus, und Du entdeckst am anderen Ende des Tunnels die rote Fernbedienung.

Paßwort: MS7FMRHZ3V7PMRHZ!P

Mission 3:

Reach The Top Of The Titanic

Suche alle Extras im Teich zusammen. Schwimme dann durch den Goal 2-Tunnel und sammle weiterhin die Extras ein. Hast Du mindestens 30 Schatztruhen eingesammelt, geht es zum Hauptteich zurück. Schwimme an die Oberfläche, und Du stößt auf einen Eisberg. Schwimme hinein, um mit der Titanic-Tour zu beginnen. Drehe Dich drinnen angekommen um und betätige den großen Hebel an der Wand hinter Dir. Nimm die Truhen aus dem Raum. Lege jetzt den Hebel in der rechten Ecke um. Eine Tür zum nächsten Abschnitt wird geöffnet. Schwimme durch die Tür, dann nach links und lege einen weiteren Hebel um. Nimm jetzt die grüne Energiefliege aus der Ecke und lege den Hebel an der Seite des Raumes um.

Weiter geht es ins nächste Abteil. Lege links den Hebel um, um die Tür hinter Dir zu schließen. Schnapp Dir die Extras und lege den zweiten Hebel um. Die nächste Tür wird geöffnet. Im folgenden Abschnitt mußt Du gegen den Wasserstrom ankämpfen, um zum Fuß der großen Treppe zu gelangen.

Springe auf den Wasserstrahl und springe weiter, um das Wasser bis an die Decke spritzen zu lassen. Springe jetzt auf das Dach und nimm die Herzen des Ozeans, bevor es zurück auf den Boden und über die Treppe nach oben geht. Sammle sämtliche Extras ein und springe über die Spalten. Springe über den Wasserstrom und in die kleine

Tür, um zum nächsten Abschnitt des Schiffs zu gelangen. Schläge den Checkpoint und springe durch die Röhren zur umgedrehten Röhre im Zentrum. Bewege Dich vorsichtig nach vorne und springe in die Röhre. Du wirst in den nächsten Abschnitt des Schiffs transportiert. Gehe nach links und springe auf den Strahl im Zentrum. Nimm die Herzen und die silberne Fernbedienung. Springe weiter in den nächsten Abschnitt des Schiffs. Gehe weiter nach links und springe auf die weiße Röhre. Springe von Röhre zu Röhre. Letzten Endes gelangst Du über die letzte Röhre nach oben auf das Schiff, wo Du die rote Fernbedienung findest.

Paßwort: M36PHQ2X3N6PHQ2X!Y

Boß-Level – Abschnitt 6:

Boß 4: Channel Z

Benötigt: 33 rote Fernbedienungen

Fahre mit dem Lift nach oben und springe in den Gang. Nimm die Energiefliege vom rechten Ende, bevor Du in den grünen Warp gehst. Es ist an der Zeit für den letzten Kampf mit Rez, der zwei Angriffe auf Lager hat:

1. Er feuert seine Booster und stürmt auf Dich zu. Gehe beiseite, und er verfehlt Dich. Er wird so für einen Moment gelähmt. Laufe schnell zu ihm, springe hoch und schlage ihn, um ihn in das zentrale Energiefeld zu befördern.

2. Er zielt mit seinen Raketen auf Dich. Springe in diesem Fall ständig, um ihnen auszuweichen. Aber achte auch auf die Explosionen. Wenn Du Rez dreimal getroffen hast, steigt er ins Energiefeld und verwandelt sich in Mega Rez:

1. Achte auf seinen rechten Arm, mit dem er von rechts nach links schlägt: springe darüber hinweg.

2. Er feuert dann Laser aus seinen Augen ab. Bleibe in Bewegung und springe mit Karatekicks zum grünen Energiefeld, das erschienen ist.

3. Mega Rez versucht dann, Dich mit seinen Fäusten zu erschlagen. Springe jedesmal, wenn er das vorhat. Springe auf das grüne Energiefeld, um ihn dorthin zu locken. Springe fort, wenn er sich nähert. Ein gigantischer Fernseher fällt ihm dann auf den Kopf.

4. Springe über den linken Arm, dann den rechten. Wiederhole den Vorgang, um ihn das grüne Energiefeld schlagen zu lassen.

5. Er schlägt jetzt von links, rechts und wieder von links. Springe jedesmal darüber hinweg. Sorge dafür, daß er das grüne Energiefeld schlägt. So zerstörst Du ihn. Herzlichen Glückwunsch, Du hast den Endgegner besiegt!

Paßwort: JTKZ6YJFH2JQ6Q6VXZ



Bonusstufen

Jedesmal wenn Du drei silberne Fernbedienungen eingesammelt hast, öffnet sich irgendwo ein Bonuslevel. In allen müssen innerhalb eines gesetzten Zeitlimits Gegenstände eingesammelt werden, um die goldene Fernbedienung zu bekommen.

Aztec 2 Step

Sammele 50 grüne Juwelen in 3:00 Minuten ein. Im ersten Raum liegen 25 und 25 im zweiten. Springe auf die beiden Schalter, um im zweiten Raum die Tür zu öffnen. Springe nach links und drücke den ersten Schalter, um eine geheime Tafel zu öffnen. Erreichst Du ein Set aus drei Schaltern, springe auf den ersten rechten. Drücke im nächsten Set den mittleren. Erreichst Du die beiden Schalter, solltest Du den rechten drücken, um an die letzten Juwelen zu gelangen. Ein Erdbeben öffnet den Boden in der Mitte. Falle dort hinunter und springe über die Plattformen im Wasser, um zur goldenen Fernbedienung zu gelangen.

Paßwort: LN!F8TR->4V/88TNC->H

Thursday The 12Th

Sammele 50 Schädel in 3:00 Minuten ein. Neben den Schädeln gibt es zwei Lebensfliegen in diesem Level. Nimm die Schädel und gehe durch die zweite Tür von links zur zweiten Etage. Sammele die Schädel ein und gehe durch die rechte Tür. Nimm die Schädel, springe über den Spalt und gehe weiter durch die rechte Tür. Springe schnell nach rechts vom Kronleuchter zu den Schädeln. Über den Kronleuchter geht es dann nach links zur linken Tür. Nimm die Schädel und gehe nach oben. Sammele auch hier die Schädel ein und gehe durch die zweite Tür von rechts. Springe nach rechts über den Kronleuchter, nimm die Schädel und gehe durch die Doppeltür. Springe nach rechts über den Kronleuchter, wieder nach rechts für einige Schädel und nach links, um durch die zweite Tür von rechts zu gehen. Springe auf den Kronleuchter für einige Schädel. Rechts findest Du hinter der Tür eine Lebensfliege. Springe nach links zurück über den Kronleuchter. Gehe durch die zweite Tür von links. Nimm schnell die zwei Schädel und springe vom Kronleuchter nach links. Dann nochmals nach links für weitere Schädel. Jetzt geht es nach rechts durch die zweite Tür von rechts. Hinter der zweiten Tür von rechts Tür findest Du die zweite Lebensfliege. Springe jetzt nach links zu den Schädeln. Weiter geht es nach links zum Kronleuchter und durch die Tür in die obere Etage. Springe vom Kronleuchter aus nach links und wieder zurück, um mit dem Kronleuchter nach unten zu fahren. Springe für die letzten Schädel nach links zum Kronleuchter. Springe nach links, um durch die linke Tür zu gehen. Gehe erneut durch die Tür, um in die obere Etage zu

gelangen. Springe rüber zur linken Tür. Über die Stufen geht es nach oben. Springe zur goldenen Fernbedienung.

Paßwort: LS!Y6TH94Z/P6TJB->!

In Drag Net

Sammle 50 Abzeichen in 3:00 Minuten ein. 15 Abzeichen findest Du auf dem Grund und zwei auf und über dem rechten NY Sanitation-Schiff – 33 sind noch zu finden. Springe am linken Fluchtweg bei "Robinsons All Male Revue" für neun weitere nach oben. Über das rechte Seil geht es zu zwei weiteren Abzeichen. Sammle die Abzeichen ein, während es über den Fluchtweg nach unten geht – noch 18. Gehe nach rechts und über den nächsten Fluchtweg zu vier Abzeichen.

Weiter geht es nach rechts über die Schienenbrücke (lasse Dich nicht auf die Strecke fallen). Sammle vier Abzeichen vom Fluchtweg ein und springe zu den vier nächsten – noch sechs. Lasse Dich nach unten fallen und gehe zurück nach oben über den ersten Fluchtweg.

Diesmal geht es über das linke Seil zu einem Abzeichen. Die letzten findest Du, wenn Du den Fluchtweg hinabsteigst. Gehe nach rechts und springe zur Schienenstrecke. Gehe in den Zug für die goldene Fernbedienung.

Paßwort: LX9F45->84L->8459K->H

The Spy Who Loved Himself

Sammle 35 Aktentaschen in 3:00 Minuten ein. Nimm die Energieflyge und zerstöre für vier Taschen die zwei Computer. Gehe nach links und springe über das Förderband und die roten Plattformen zu einem Gang. Springe zum roten Lift und fahre damit nach oben. Springe auf den runden Gang und finde die sechs Taschen. Gehe nach rechts auf das Förderband. Springe hoch zur nächsten Plattform. Wiederhole diesen Vorgang, um das obere Förderband zu erreichen. Springe zum roten Lift und fahre damit nach oben. Springe nach links zur Plattform. Springe zur blauen Klebewand und krieche an ihr hinauf und um sie herum. Weiche den blauen Energiestrahlen aus. Sammle 15 Taschen ein. Krieche dann in die Passage für vier weitere. Springe zum linken oder rechten Förderband für fünf Taschen. Springe am Ende auf die Brücke und überquere sie. Du gelangst zum anderen Förderband für die letzte Tasche. Springe zurück auf die Brücke, dann über die roten Plattformen. Lege den Hebel um, um die Tür zu öffnen. Gehe durch eine Reihe von Türen.

Gehe nach rechts, springe auf dem Sofa nach oben zu einem Schalter hinter einem Bildschirm. Betätige ihn, um die Diskolichter zu aktivieren. Springe über sie hinweg zur goldenen Fernbedienung.

Paßwort: L->YWSH54G9PWSHG->F





Lizard In A China Shop

Sammle 31 Schachteln in 3:00 Minuten ein. Krieche durch die klebrige Säule in Abschnitt 2, um in dieses Level zu gelangen. Laufe dann schnell nach rechts und springe mit Hilfe des Boots über das Wasser zu den ersten drei Schachteln.

Mit dem YingYang-Symbol springst Du dann nach links auf den Bogen. Lasse Dich wieder nach links fallen und springe zum Boot. Fahre damit durch den Tunnel und springe bei den Bögen an Land. Über die Sprungbretter gelangst Du auf die Bögen. Über die nächsten beiden Teller geht es auf das Dach für weitere Schachteln. Über das Seil geht es nach unten für zwei weitere. Springe zur schwebenden Plattform für ein weiteres Paar – noch 10. Springe auf das Boot und fahre damit den Hang hinab. Springe über die beiden schwebenden Plattformen, dann auf die grüne Plattform für weitere Schachteln. Über das Seil geht es nach unten. Springe rüber zu den letzten Schachteln. Springe mit dem Sprungbrett zur anderen Seite mit der goldenen Fernbedienung.

Paßwort: LX9F45->84L->84S->4/W

Bugged Out

Sammle 70 Radioaktivitätssymbole in 2:00 Minuten. Jedes Mal, wenn Du das zentrale Rad triffst, trippeln drei Käfer davon. Ein jeder bringt Dir drei Symbole ein. Sie laufen jedoch schnell nach oben zu den Ausgängen.

Gehe nach dem Schlag auf das Rad nach links oder rechts, und Du erwischst mindestens einen Käfer pro Durchgang. Manchmal fängst Du auch mehr. Wiederhole diesen Vorgang, und Du solltest leicht 70 Symbole innerhalb des Zeitlimits ergattern können. Springe am Ende auf das Rad für die goldene Fernbedienung.

Paßwort: L/->YW5H54G9PWSH9/8

Chips And Dips

Sammle 50 Batterien in 3:00 Minuten ein. Es gibt mehr Batterien als Du benötigst, also keine Angst, wenn Du mal eine ausläßt. Laufe voran und springe mit einem der Sprungbretter nach oben zur Plattform. Über die Stufen geht es weiter nach oben. Nimm oben angekommen die Batterien.

Lade auf und steige auf das nächste Sprungbrett. Damit erreichst Du rechts die Plattform für mehr Batterien und ein weiteres Ladegerät. Weiter geht es zum Ring aus Batterien. Nimm sie, bevor Du zum "Free Clinic"-Schild rennst. Steige auf die Sprungbretter, und ab geht es nach oben zur gelben Klebewand.

Krieche an ihr entlang und sammle die Batterien ein. Lasse Dich dann beim "Mouse Driver Wanted"-Schild fallen. Springe auf die linke Plattform und gehe zum Ladegerät. Über die Sprungbretter erreichst

Du höhere Gefilde. Gehe nach links über die Stufen. Nimm immer so viele Batterien wie möglich mit. Laufe nach links zum "Don't Ask"-Schild und lasse Dich nach unten zu den Batterien fallen. Springe nach rechts zur Sprungbrettpyramide und lasse Dich nach unten fallen. Sammle auf dem Weg zum Boden die Batterien ein. Lade auf und springe über das Sprungbrett zu den letzten Batterien. Oben angekommen geht es durch die Passage (links am "Code Warehouse"-Schild vorbei), gehe dann in das Ladegerät und steige auf das Sprungbrett. Damit geht es zum ersten Set aus Sprungbrettern. Fahre mit dem grünen Lift nach oben, gehe zum Ladegerät und lande links auf der Plattform mit der goldenen Fernbedienung.

Paßwort: MD7FTR->43588TR->4!K

GLOVER

Wie der Cheat aktiviert wird:

- Betrete ein Level und pausiere das Spiel
- Gib den Cheat durch langsames, sorgfältiges Drücken der C-Knöpfe ein
- Nachdem der Cheat richtig eingegeben wurde, geht das Spiel weiter

Portale öffnen

C-Oben, C-Rechts, C-Rechts, C-Unten, C-Links, C-Unten, C-Oben, C-Rechts.

Alle Cheats aus

C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten.

Garibs lokalisieren

C-Links, C-Oben, C-Rechts, C-Unten, C-Links, C-Oben, C-Links, C-Links.

Unendlich Leben

C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Rechts, C-Unten, C-Rechts.

Unendlich Energie

C-Rechts, C-Rechts, C-Unten, C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben, C-Links.

Powerball

C-Oben, C-Unten, C-Oben, C-Unten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Oben.



Ball kontrollieren

C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten, C-Rechts, C-Rechts.

Gegner-Ball

C-Links, C-Unten, C-Oben, C-Rechts, C-Links, C-Links, C-Unten, C-Unten.

Niedrige Anziehungskraft

C-Links, C-Links, C-Oben, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Oben, C-Oben.

Großer Ball

C-Unten, C-Unten, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Unten.

Fischauge

C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts.

Kamera-Rechtsschwenk

C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Rechts, C-Unten, C-Rechts.

Kamera-Linksschwenk

C-Rechts, C-Unten, C-Rechts, C-Unten, C-Oben, C-Oben, C-Rechts, C-Links.

Verrückte Garibs

C-Unten, C-Rechts, C-Unten, C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Links, C-Oben.

Frosch-Spruch

C-Unten, C-Links, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Unten, C-Oben, C-Links.

Herkules

C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links.

Turbo

C-Links, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Rechts, C-Links, C-Unten, C-Unten.

Bumerang-Ball

C-Rechts, C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Links, C-Links, C-Unten.

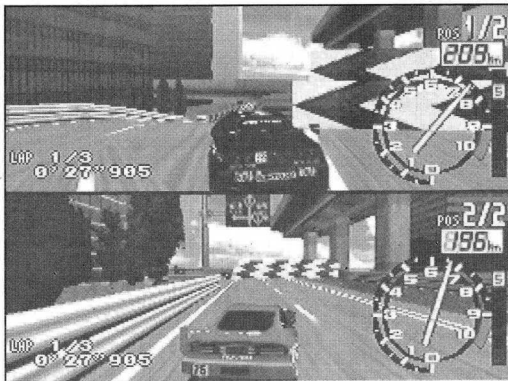
Froschig

C-Oben, C-Rechts, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Links, C-Oben.

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Turbo-Start

Drücke den Beschleunigungsknopf, sobald das Startlicht gelb wird.





HOLY MAGIC CENTURY (QUEST 64)

Superangriff

Bewege Dich im Nahkampf so, daß Du den Stab auf Trefferdistanz hältst. Wähle dann irgendeinen Zauberspruch und drücke A, um einen Angriff mit dem Stab und dem Zauberspruch in nur einer Runde durchzuführen.

HOLY MAGIC CENTURY – SPIELHILFE

Level 1 – Meldrode

Das Spiel beginnt im Kloster. Der Abt erklärt Dir, daß Du auf Deiner Reise Deinen Vater und das Eletale-Buch finden mußt. Verlasse den Abt und gehe runter über die Stufen zur Bücherei. Gelis erzählt Dir etwas über Spirits, die Deine Magiefähigkeiten erweitern. Laufe in die untere Etage und suche im Hof und Keller nach Tautropfen in den Schatztruhen. Bevor Du das Kloster verläßt, geht es ab in die Küche. Nimm Dir von dort einen Snack in Form eines Brotes für die Reise mit.

Gehe draußen angekommen nach links über den Pfad und untersuche die Stallungen. Du findest einen Spirit. Sie sind sehr wichtig und erweitern Deine Fähigkeiten. Laufe jetzt ins nahegelegene Dorf und klaube alle Informationen zusammen, die Du auftreiben kannst. Irgendwo bekommst Du weiße Flügel. Speichere den Spielstand in der Taverne ab. Gehe nach Süden über den Pfad und gehe an der Gabelung nach rechts. Du erreichst Dondoran. Orte die Taverne und bleibe über Nacht, um zu vollen Kräften zu kommen. Suche auch in diesem Dorf nach Informationen. Es sieht so aus, als ob ein Räuber die Wälder unsicher macht. Betrete das Schloß und statte dem König einen Besuch ab. Er berichtet von einem gestohlenen Erd-Orb. Der Räuber versteckt sich im Connor-Wald. In der Bettkammer des Königs entdeckst Du zwei Brote und einen Tautropfen. Besuche oben die Prinzessin. Vielleicht macht es Dich glücklich!

Verlasse das Schloß und reise zum Connor-Wald. Gehe an der Gabelung nach links und folge dem Verlauf des Pfades bis zur Hütte. Betrete sie und nimm die Riesenschuhe und den Spirit. Weiter geht es auf dem Pfad entlang zu großen Metalltüren. Betrete Solverings Versteck und mache Dich auf einen Kampf mit dem Boß gefaßt. Sobald der Räuber tot ist, mußt Du dem Pfadverlauf zurück zum Schloß des Königs folgen. Bringe ihm die guten Nachrichten und gib ihm den gestohlenen Orb zurück. Der König gibt Dir den Erd-Orb als

Geschenk und erzählt Dir von einer Geheimtür in einer Wand im Thronraum. Gehe durch sie hindurch und nimm die Extras. Du findest im Geheimraum einen Heiltrank, einen Heldentrunk, eine Replika und sogar einen Spirit. Verlasse das Schloß und kehre zum Connor-Wald zurück. Gehe diesmal allerdings auf dem rechten Pfad weiter. Du erreichst einige große Tore. Gehe durch eines der Tore und laufe nach links zum Spirit. Gehe zurück auf den Pfad und kämpfe Dich nach Süden zu einem Schiff durch. Buche zunächst im Hotel ein Zimmer, bevor es auf das Schiff geht. Gehe dort in die Kabine und verlasse sie wieder. Du stehst jetzt an den Ufern von West Carmagh.

Tips und Taktiken

Halte stets nach versteckten Spirits Ausschau, da sie sehr wichtig für Deine magischen Fähigkeiten sind – und Magie ist schließlich das Wichtigste im ganzen Spiel! Schäue überall nach, da sie oft an den unmöglichsten Orten zu finden sind. Manchmal findest Du auch welche nach besonderen Kämpfen...

Level-Boß – Solvering

Solvering ist ein großer, kräftiger Mann mit außergewöhnlicher Kampfkraft. Er hat zwei Hauptattacken auf Lager: ein Schlag auf den Boden, wenn Du ihm zu nahe kommst, und ein Angriff mit einer Feuerkugel, wenn Du Dich zu weit von ihm entfernst. Am besten hältst Du so weit wie möglich von ihm Abstand und nimmst ihn mit Wind Cutter-Sprüchen unter Beschuß. Damit richtest Du möglichst viel Schaden an. Während Solvering schießt, solltest Du nach links oder rechts rennen und möglichst wenig Schaden hinnehmen. Sobald Du den Räuber erledigt hast, bekommst Du den Erd-Orb und findest in den Truhen Honigbrote und Minzeblätter.

Level 2 – Carmagh

Steige die Stufen am Dock hinauf und betrete oben das Haus, um dort die Nacht zu verbringen. Überquere im Morgengrauen die Brücke und folge dem Verlauf der Strecke zu einer anderen, kleineren Brücke. Erklimme rechts den Hügel, und Du findest einen Spirit. Kehre zum Pfad zurück und wandere auf diesem weiter, bis Du an eine Gabelung kommst. Erklimme auch hier rechts den Hügel, und Du findest einen Spirit.

Gehe an der Gabelung nach links und überquere die Brücke. Wandere nach Süden, bis Du an ein Kliff gelangst. Weiter geht's nach Osten. Finde dort Jeffs und Lloyds Cabin. Sie erzählen Dir, daß die Brücke geschlossen ist und daß Du nur durch die Cull Hazard-Höhle nach Normoon gelangst. Kehre zur Gabelung der Straße



zurück und folge dem Pfadverlauf nach rechts, bis Du links von Dir einen Wasserfall erblickst. Laufe zum Rand des Kliffs und folge dem Flußverlauf zu einer kleinen Holzbrücke. Wandere an der Seite des Flusses entlang über Stock und Stein, und Du erreichst eine weitere Brücke. Schlafe über Nacht im Cull Hazard-Landhaus.

Verlasse das Haus und suche das Gebiet nach einem Spirit ab. Überquere dann die Brücke und schlage Dich in südliche Richtung zum Cull Hazard durch. Laufe am Kliffrand entlang, bis Du die sandige Fläche erreichst. Gehe nach links am Felsen entlang. Du entdeckst einen Spirit und eine Schatztruhe mit einem Heiltrank. Gehe über den Bergspfad nach links runter zum Ufer eines kleinen Sees. Wandere für einige Gegenstände um den See herum. Laufe weiter um den See herum nach rechts und folge dem anderen Bergspfad zu einem weiteren kleinen See. Laufe links um den kleineren See und dann durch den Tunnel. Nimm die Flöte aus der Schatztruhe am Ende.

Über den schmalen Weg geht es in die nächste Höhle. Schlage Dich zur frischen Luft auf der anderen Seite durch. Laufe in das Dorf von Normoon und ruhe Dich in der Taverne aus. Suche im Dorf nach Informationen und nützlichen Gegenständen.

Untersuche das Getreidefeld gründlichst. Du solltest dort drei Spirits finden können. Gehe jetzt nach Nordosten zum Windward-Wald. Laufe auf der rechten Seite der Strecke entlang, und Du findest einen weiteren Spirit. Weiter geht es auf dem Pfad entlang zu einem großen Loch im Boden.

Betrete die Hütte. Dort findest Du einen Spirit. Untersuche das kleine Hinterzimmer nach Honigbrot. Bevor Du dieses Gebiet verläßt, solltest Du hinter dem Haus nach einem Heiltrank und einem Spirit suchen. Laufe weiter auf dem Pfad entlang und mache Dich auf eine Begegnung mit Zelse gefaßt.

Gehe weiter in Richtung Windward-Wald und überquere die Brücke, die vorher geschlossen war. Laufe zurück zur Gabelung der Straße und gehe nach links, nach Larapool. Suche im Dorf nach Informationen und blauen Flügeln. Übernachte in der Taverne. Statte Leila oben einen Besuch ab. Sie öffnet unten die Tür, durch die Du zum Kristallbrunnen gelangst. Sprich noch einmal mit Leila. Sie senkt daraufhin den Wasserstand, so daß Du in die Blaue Höhle gehen kannst.

Verlasse den Brunnen und rutsche am Hang hinab. Unten findest Du nämlich einen Spirit. Laufe auf dem Pfad zum Eingang der Höhle. Gehe in der Höhle zum Altar. Laufe am Gefälle hinab zum Grund und folge dem Verlauf des Pfades nach links. Kämpfe Dich über den Hügel und finde am Ende der Passage einen Spirit. Kehre jetzt zum Höhleneingang zurück und folge den Pfeilen auf den gefrorenen Säulen zu einem Hügel. Folge dann dem Pfadverlauf nach links und schnapp Dir aus der Truhe den Heldentrunk. Folge weiter den Pfeilen,

bis Du den Ausgang der Höhle erreichst. Überquere die felsige Plattform, und Du gelangst zu einer zweiten Höhle. Schlage Dich durch den langgestreckten Tunnel, und Du erreichst eine Weggabelung. Gehe auf dem linken Pfad zu einem Heiltrank und einem Tautropfen. Kehre zur Gabelung zurück und folge weiter den Pfeilen durch die Schlucht. Gehe durch den nächsten langen Tunnel, und Du erreichst eine Kreuzung. Auf dem linken Pfad findest Du einen Spirit. Gehe danach an der Kreuzung nach rechts. Bleibe rechts, und Du gelangst bald wieder an die frische Luft zurück. Besuche Epana im kleinen Schloß. Sie erzählt von der Wichtigkeit des Eletale-Buchs. Sprich danach mit Chappy. Öffne rechts vom Raum die Tür und stelle Dich auf den Steinkreis im Zentrum. Du wirst auf magische Weise auf das Piratenschiff gewarpt. Laufe nach unten in den Bauch des Schiffs und nimm den Spirit und den Drachentrank. Verlasse Deine Kabine, und Du findest Dich auf der Isle of Skye wieder.

Level-Boß – Zelse

Ein weißhaariger Mann, der die Kontrolle über den mächtigen Wind Jade hat, wartet in der Mitte des Windward-Waldes. Er hat ungefähr 600 Trefferpunkte und zwei mächtige Angriffsarten: gefährliche Bumerangs und einen mächtigen Bombenangriff. Am besten stürzt Du Dich auf Zelse und bearbeitest ihn mit Deinem Stab. Du brauchst dafür allerdings viele Heiltränke und Honigbrote. Wenn Du das Monster besiegt hast, erhältst Du zur Belohnung den Wind Jade.

Gehe in das Haus bei den Docks, um zu erfahren, daß das Wasserjuwel gestohlen wurde. Untersuche weiter die Räumlichkeiten und das Tor. Du findest einige Spirits. Erklimme den steilen Pfad nach oben auf den Hügel und schreite auf die Säule im Zentrum. Plötzlich wirst Du auf den Grund des Ozeans gewarpt. Willkommen im Kampf mit Nepty, die im Besitz des Wasserjuwels ist.

Level-Boß – Nepty

Nepty hat ganze 900 Trefferpunkte unter der Haube, was sie zu einem sehr schwierig zu besiegenden Gegner werden läßt. Ihre Angriffe sind mächtig und richten eine Menge Schaden an. Du mußt Dich im Laufe des Kampfes oft selbst heilen. Feuersprüche erzielen aus nächster Nähe einen guten Effekt. Auch der Nahkampf mit dem Stab erzielt Wirkung. Erledigst Du diesen glitschigen Aal, bekommst Du zur Belohnung das Wasserjuwel.

Laufe auf dem Unterwasserpfad zurück und gehe in den Kreis aus Steinen, um nach oben auf den Hügel zurückzukehren. Zeige im Haus das Wasserjuwel Calleen. Betrete das Hinterzimmer im Haus und nimm den Spirit. Stelle Dich auf das Symbol im Zentrum des Raums. Du wirst zu Eponas Schloß gebeamt. Verlasse es und gehe

rüber zum Kreis aus blauen Steinen, die Dich nach Larapool befördern. Speichere den Spielstand ab und ruhe Dich in der Taverne aus. Gehe zurück nach West Carmagh und fahre von dort aus mit einem Boot nach Limelin.

Level 4 – Limelin

Springe aus dem Boot und betrete das Haus am Kai, um dort zu rasten und den Spielstand abzuspeichern. Danach darf es zum nächsten Teil des Abenteuers weitergehen. Folge dem Straßenverlauf in Richtung Osten und halte weiterhin nach versteckten Spirits Ausschau. Du erreichst früher oder später Limelin. Betrete das Dorf und speichere wieder in der Taverne ab. Suche das Gebiet nach Infos und Vorräten ab. Betrete das Schloß und schaue hinter das Gemälde. Du entdeckst zwei Spirits. Über die Treppe geht es nach oben in eine große, schön dekorierte Halle. Gehe nach links und finde hinter einer der Türen Honigbrot, einen Heiltrank und einige Minzeblätter. Auf der Treppe geht es nach oben in die nächste Etage. Gehe durch die zweite Tür von rechts. Unterhalte Dich dort mit Zing und nimm den Spirit. Dein Weg führt Dich weiter nach oben. Gehe durch die zentrale Tür, um in den Thronraum zu gelangen. Sprich mit Königin Deanna. Untersuche die Wand hinter dem Thron. Du entdeckst einen Geheimraum mit einem Heiltrank, Celines Glocke und ein Silberamulett. Verlasse das Schloß und speichere in der Taverne den Spielstand ab. Im Anschluß daran geht es nach Catch Fargo. Laufe am Schild vorbei zur Mine und hole Dir rechts vom Pfad den Spirit. Laufe am Hügel hinab und untersuche unten angekommen die Hütte. Zwei versteckte Spirits gehören Dir. Hinter dem Schutt gegenüber der Hütte findest Du einen Spirit. Betrete die Mine. Rechts entdeckst Du zwei Truhen mit einem Heldentrunk und einem Heiltrank. Den brauchst Du auch für den bevorstehenden Kampf. Laufe durch den Tunnel und über die Brücke. Biege dann nach links ab, um die nächste Brücke zu überqueren. Folge dem Tunnelverlauf zu einer anderen Brücke. Über die Plattform geht es weiter zu mehreren neuen Brücken. Folge dem Verlauf des Tunnels zu einem offenen Gebiet, wo Du einen Spirit und eine Truhe mit einem Heiltrank findest.

Laufe nach unten zu der sehr großen Holzbrücke und über den Pfad nach unten zum Fuße des Hügels. Gehe oben durch die Tür. Links findest Du einen Spirit. Durch den Steinkorridor geht es zu einem Durchgang. Die Halle führt Dich in einen großen Raum mit Säulen und Plattformen.

Links findest Du eine Replika in einer Truhe. Suche noch etwas weiter, und Du entdeckst einen Spirit. Über die Stufen geht es anschließend nach oben rechts zum nächsten Spirit. Erst wenn Du alle Gegenstände eingesammelt hast, solltest Du nach unten in die

schmale, dunkle Passage gehen und Shilf antreffen. Nimm den Heiltrank und das Silberamulett aus den Truhen und klettere durch den Tunnel zu den Dindon Dries.

Tips und Taktiken

Die Biester in diesem Gebiet scheinen etwas härter zu sein. Diesmal ist es nicht so einfach, in den Kampf zu wandern und den Viechern eins mit dem Stab auf die Birne zu geben. Hau besser ab, wenn die Gegner in der Überzahl sind, doch die effektivsten Zaubersprüche schickst Du eh aus großer Distanz los, um Kämpfe zu gewinnen.

Level-Boß – Shilf

Dieser feurige Rotschopf steht in der Mitte eines Labyrinths und hat ungefähr 1100 Trefferpunkte. Sie feuert aus großer Distanz Lufttraketen auf Dich ab. Wenn Du Dich näherst, schießt sie mit kurzen, kraftvollen Geschossen auf Dich. Hier ist es wieder ratsam, mit dem Stab in die Schlacht zu ziehen. In kritischen Phasen mußt Du natürlich zu den Heiltränken greifen. Sobald Du den Kampf gewonnen hast, erreichst Du den Tunnelausgang und findest im nächsten Raum einige nützliche Gegenstände.

Level 5 – Dindon Dries

Laufe zum Zelt vor dem Ausgang. Der Kerl bietet Dir die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern und auszuruhen. In der Vase in der Ecke findest Du einen Spirit. Südlich findest Du Riesenschuhe in Walts Haus. Gehe in die Wüste im Süden und halte nach einem großen Pfeil am Himmel Ausschau. Der zeigt in die Richtung eines Monuments. Über die Stufen geht es hinauf. Steige dann in das Zentrum der Plattform, um nach Shamwood gewarpt zu werden. Laufe um den Graben herum, und Du findest einen Spirit. Jetzt geht es in die Sandburg hinein. Gehe in der Burg über die Treppe nach oben. Im Raum entdeckst Du Schatztruhen und Spirits. Natürlich greifst Du da schnell zu. Klettere weiter nach oben. Du stehst auf einer Plattform, die die Burg umgibt. Hebe den Spirit auf, bevor es über die nächste Treppe weiter nach oben geht. Gehe oben angekommen nach links zu einem weiteren Spirit. Gehe durch die Tür in die Burg. Sprich mit Lavaar und schnapp Dir die vier Spirits und ein Goldamulett aus der Truhe. Verlasse Shamwood und kehre durch die Wüste zum kleinen Zelt zurück. Lege Dich dort zur Ruhe und speichere den Spielstand.

Im Morgengrauen geht es weiter in den Südwesten durch die schlammige Passage in Richtung Greenoch. An der Kreuzung geht es geradeaus weiter zu einem Spirit. Kehre zur Kreuzung zurück und gehe diesmal nach rechts. Du erreichst das ausgebrannte Dorf Greenoch. Untersuche die Ruinen am Dorfrand. Zu finden ist eine

Replika. Übernachte in der örtlichen Taverne. Sprich mit Shannon und entlocke ihm nützliche Informationen über König Beigis. Gehe über den Pfad in westliche Richtung weiter, bis Du an eine Gabelung kommst. Nimm die Route, die nach Süden führt zu einem großen grauen Felsen. Hier geht es nach links über die Steine nach Boil Hole. Auf dem Weg dorthin findest Du einige Spirits. Betrete Boil Hole und folge dem Pfadverlauf zu einem Lavaloch. Über die Plattform geht es dann auf der anderen Seite weiter in einen Tunnel. Gehe durch die Passage zu einem weiteren großen Lavapool und dann nach links. In einer Truhe findest Du einen nützlichen Drachentrank. Links geht es durch den Tunnel weiter zum Zentrum der Erde. In der heißen Passage steht eine Truhe mit einem Heiltrank. Laufe weiter den Pfad entlang, bis sich die Straße teilt. Nimm die Gegenstände aus den Truhen und gehe über den gegenüberliegenden Pfad zu Fargo. In den Höhlen findest Du Spirits und einen Drachentrank. Der Pfad bringt Dich hoch zur frischen Luft von Baragoon Moor.

Tips und Taktiken

Sammle mehr Wasser- und Erd-Spirits ein, um den Avalanche-Spruch zu bekommen und Healing-Stufe 2 zu erreichen. Erst wenn Du diese beiden wichtigen Sprüche hast, kannst Du Dich wieder um andere Spirits kümmern.

Level-Boß – Fargo

Fargo ist ein großgewachsener Mann, ein echter Hitzkopf. Er hat an die 1600 Trefferpunkte und greift auf zwei Arten an. Feuerkugeln werden Dir aus großer Distanz entgegengeschleudert. Kommst Du ihm zu nahe, weiß er sich mit Explosionen zu wehren. Falls Du nicht sehr viele Heiltränke besitzt, solltest Du Dich auf Distanz halten und mit Deinen besten Zaubersprüchen angreifen. Ansonsten gehe ruhig hin und erledige ihn mit dem Stab. Für den Sieg wirst Du mit einem Feuerrubin belohnt. Willst Du jetzt nicht langsam mal wieder das Tageslicht sehen?

Level 6 – Baragon Moor

Bleibe über Nacht im Baragon Moor-Haus. In der oberen Etage findest Du in den Räumen einen Spirit und lauter Extras. Hinter dem Gebäude findest Du einen weiteren Spirit. Über den Hügel geht es dann nach unten zu den Stadttoren. Auf den Pfaden links und rechts findest Du noch mehr Spirits. Betrete dann das Dorf Brannach. Speichere in der Taverne ab und suche im Dorf nach Informationen. Gehe am oberen Ende des Pfades durch die Tore. Hinter dem Schloß findest Du einen Spirit und eine offene Tür! Betrete das Schloß und gehe über die Stufen nach unten. Gehe durch die Tür auf den Balkon. Laufe auf dem Balkon entlang und klettere am anderen

Ende über die Stufen zu einer Schatztruhe und einer Tür auf der linken Seite. Nimm den Drachentrank aus der Truhe und gehe in den Raum mit dem Spirit. Folge dem Verlauf des Korridors nach oben und über den Balkon in den nächsten. Gehe weiter nach oben und betrete den Raum mit Guilty, der schon auf Dich wartet. Besiege Guilty und gehe durch die Tür im Süden. Weiter geht es durch den Korridor nach oben. Gehe durch die Tür und nimm die Heil- und Heldenränke aus dem Raum. Verlasse den Raum durch die andere Tür. Auf einigen Stufen geht es immer weiter nach oben. Links kannst Du hinter der Tür den Spielstand abspeichern. Öffne alle Truhen und sammle alle Spirits ein. Verlasse den Raum und gehe weiter nach oben. Du findest Deinen Vater und Schätze. Gehe durch die nächste Tür und triff Beigis im Thronraum. Verlasse nach dem Kampf den Raum und gehe ganz nach oben aufs Dach des Schlosses. Shannon wartet hier auf Dich. Sie gibt Dir das Eletale-Buch und erzählt Dir, wie man das Tor nach Mammon öffnet. In der Mitte des Gebietes entdeckst Du ein Warp-Feld. Damit reist Du in die Welt von Mammon.

Level-Boß – Guilty

Guilty ist ein großgewachsener Menschenfresser mit 1900 Trefferpunkten. Ein echt harter Kampf, der nur durch viel Gerenne und Heilen oder mit vielen Heilränken und Spirit Lights gewonnen werden kann. Deine Sprüche richten nur begrenzten Schaden an. Es ist also besser, sich ihm zu nähern und ihm Schmackes mit dem Stock zu geben. Trotzdem ist Guiltys Nahkampfangriff sehr schädigend und raubt Dir ungefähr 50 Trefferpunkte. Nur die Starken werden hier überleben. Wende in der Distanz den Level 2-Heilspruch auf Dich an und dann noch einen Power Staff-Spruch. Ziehe anschließend wieder in die Schlacht, bis die Magie versagt oder Du wenig Energie übrig hast.

Level-Boß – Beigis

Beigis ist ein wahres Monster. 2200 Trefferpunkte muß er einstecken, bis er den Löffel ablegt. Vor allem auf große Distanz ist er gefährlich. Deine einzige Möglichkeit besteht darin, sich ihm im Nahkampf zu nähern, mit dem Stab zuzuschlagen und im Laufe der Schlacht Heilränke und Spirit Lights zu verwenden. Verfehlt Dich Beigis, ist es ratsam, den Stab aufzuladen und ihm dann richtig was auf die Rübe zu geben.

Level 6 – Die Welt von Mammon

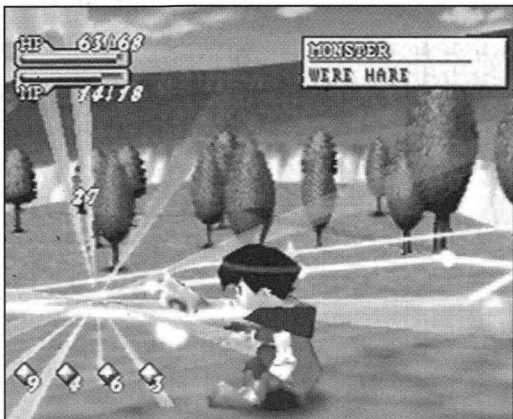
Betrete das Schloß und gehe über die Treppe auf die Plattform. Gehe nach rechts durch die Tür am anderen Ende. Gehe durch die Halle in den Warteraum. Verlasse den Raum wieder, und Du findest Dich in einem neuen Gebiet wieder.

Schlage Dich bis nach oben durch und gehe durch die nächste Tür. Wieder gelangst Du in eine neue Welt. Folge dem Verlauf des Pfades und gehe durch die Tür in einen Warteraum. Wandere weiter zur nächsten Tür und über die Treppe nach unten in eine Halle. Laufe bis an ihr Ende und betrete den Raum mit Epana.

Speichere den Spielstand und ruhe Dich an dieser Stelle etwas aus, um wieder zu Kräften zu kommen. Verlasse den Raum. Du gelangst in eine verlassene Stadt. Sie ist tatsächlich leer, und deswegen lohnt es sich auch nicht, hier noch weiter zu suchen. Gehe einfach nach Osten durch die große Doppeltür. Über den schlammigen Weg geht es weiter zur nächsten Tür. Sprich dann im Zentrum der Steinplattform nochmals mit Shannon. Sie beklagt sich einige Male und warpt Dich in ein völlig neues Gebiet. Über den steinigen Pfad geht es weiter nach oben. Dort stößt Du auf den Dämonen Mammon.

Tips und Taktiken

Achte auf die Richtung, in die Du schaust, wenn Du in den Kampf einsteigst. Du willst doch nach dem Kampf nicht in die falsche Richtung blicken, oder?



Level-Boß – Mammon

Mammon wurde hier einige Zeit lang gefangengehalten und scheint sich über Deinen Besuch zu freuen. Dann beginnt der Horror, und das Biest hebt ab. Du kannst ihn erst dann schlagen, wenn Du am Hang hinaufkletterst. Mammon hat ganze 2300 Trefferpunkte und drei Hauptattacken. Zwischen diesen wechselt er anscheinend zufällig. Am besten bearbeitest Du ihn permanent mit aufgeladenem Stab und benutzt Spirit Lights. Alternativ dazu solltest Du hin und wieder den Avalanche-Spruch einsetzen und seinen Angriffen ausweichen.

Tips und Taktiken

Wenn Mammon mit drei Feuerkugeln schießt, solltest Du nach links oder rechts ausweichen. So entkommst Du ihnen fast immer.

Magische Sprüche

Feuersprüche (rot)

Fireball	Schieße heiße Steine auf Deinen Gegner.
Fire Bomb	Ein großer Stein rollt über Deine Gegner.
Homing Arrow	Flammenpfeile durchbohren Deine Gegner.
Hot Steam	Echt heißer Dampf; heiß, heiß, heiß!
Fire Pillar	Eine Fontäne aus glühender Lava.
Extinction	Gegner für immer vernichtet!
Compression	Monster schrumpfen und Angriffswerte reduzieren.
Power Staff	Stab richtet doppelten Schaden an.
Vampire's Touch	Feuerkugeln und Extra-Heilung. Großartig!

Erdsprüche (gelb)

Rock	Wirf einen großen Stein auf Deine Gegner.
Rolling Rock	Ein großer Fels zerquetscht Deine Gegner.
Elemental Armour	Stärke Deine Rüstung!
Rock Shower	Fragmente eines Felsens fliegen überall hin.
Magnet Rock	Ein zielsuchender Stein.
Weakness	Schild des Gegners schwächen.
Weak All	Gegnerische Verteidigung zerbricht.
Magic Barrier	Guter Rundumschutz für Dich!
Avalanche	Laß die Steine fliegen!
Confusion	Gegnerattacken werden in Magie umgewandelt.

Wassersprüche (blau)

Soul Searcher	Lerne Deinen Gegner besser kennen.
Water Pillar	Wasser schießt aus dem Boden.
Walking Water	Eine rollende Welle.
Ice Wall	Eisiger Nebel umgibt Deine Gegner.

H

Ice Knife
 Drain Magic
 Invalidity
 Healing
 Escape
 Exit
 Return

Lange Eiszapfen durchbohren Deine Gegner.
 Transfer von Magie auf Dich selbst.
 Befreie Dich aus Eisfallen.
 Heile Deine Wunden. Wichtiger Spruch!
 Flucht!
 Bringt Dich zum Anfang des Abschnitts zurück.
 Kehre zum Anfang des Levels zurück.

Windsprüche (grün)

Wind Cutter	Ein schneidender Wind schadet Deinen Gegnern.
Large Cutter	Noch stärkerer Windstoß.
Restriction	Monster können sich nicht bewegen.
Silence	Kreaturen können nicht zaubern.
Cyclone	Beschwöre einen tropischen Sturm.
Slow Enemy	Deine Gegner altern 70 Jahre in einer Sekunde.
Evade	Erhöhe Dein Geschick.
Ultimate Wind	Ein kräftiger Schlag.
Wind Bomb	Explosive Wellen aus Luft.
Wind Walk	Vergrößere Deinen Bewegungsradius.

Spruchpunkte

Diese Liste gibt Dir einen Überblick darüber, wie viele Spruchpunkte für den jeweiligen Zauberspruch benötigt werden.

Feuerzauber

7: Power Staff Level 1
 16: Fireball Level 3
 19: Compression
 32: Vampire's Touch

Wasserzauber

7: Healing Level 1
 10: Soul Searcher Level 1
 15: Ice Wall
 35: Walking Water

Erdzauber

7: Spirit Armor Level 1
 13: Weakness Level 1
 16: Rock Level 3
 34: Rock Shower

Windzauber

6: Restriction Level 1
 10: Silence Level 1
 13: Large Cutter
 28: Cyclone

IGGY'S RECKIN' BALLS

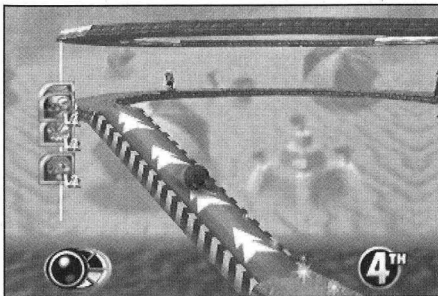
Cheatmenü

Drücke auf dem Startbildschirm R und Z gleichzeitig. So kommst Du ins Cheatmenü.

Paßwörter

HAPPYHEADS
THE UNIVERSE
JUMPAROUND
SWOPSHOP
ROLF HARRIS
TOOMUCHPIE
MICROBALLS
2ROKTOO
LIGHT,WOW!
ICEPRINCESS
GOOEYGOOGOO
BOMBERBALL
1HITWONDER
TOOMUCHFUN
IMALLOUT
NONSTOP
NOGOODIE
2TIMES
SHOOTSHOT
OHMY
GOBABY

Alle Charaktere zugänglich
Alle Welten öffnen
Levelauswahl aktivieren (Spielpause für Zugang)
Min'n'Match Charakter-Haare, Brillen, etc.
Bleistiftskizzenmodus
Fette Kugeln!
Kleine Kugeln!
Cooler Lichteffect
Turok 2-Dynamik-Code
Alles Eisoberflächen
Alles Schleimoberflächen
Nur Bomben als Extras
Ein Treffer, und Du bist draußen!
Bizarre Hüpftechniken
Keine Extras
Permanente Turboaction
Extras durch Bomben ersetzen
Doppelte-Länge-Turbo-Roll
Blaue Projektile für alle Extras
Spezielle Partikeleffekte
Volle Turbos



JEOPARDY

Extra-Geld

Für mehr Geld drücke L, R, L, L, L, R, R, C-Unten, C-Oben.

JOHN MADDEN 64

Endsequenz

Schalte Dein N64 ein und halte L, R, und Z gedrückt, sobald das EA-Logo erscheint. Du darfst Dir nun die Endsequenz anschauen.

Team Tiburon

Gehe im Season Mode zum 'Front Office', wähle die Create Player-Option und gib den Namen Tiburon ein. Im Exhibition-Modus steht Dir jetzt dieses Team zur Verfügung!

EA Stadion

Falls Du mal in einem geheimen Stadion spielen willst, mußt Du SAN MATEO im Spielererstellungsmenü eingeben. Jetzt kannst Du auf EAs eigenem Schlachtfeld spielen!

Extra Teams

Gib im gleichen Menü die folgenden Namen für versteckte Teams ein:

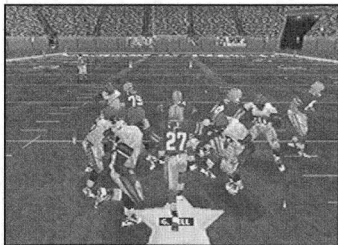
SIXTIES – Spieler aus den 60er Jahren.

SEVENTIES – Spieler aus den 70ern.

EIGHTIES – Na, rate mal!

All-Time Madden Team

Gib als Namen AT_MADDEN ein (der Unterstrich steht für eine Leerstelle).



KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Große Köpfe

Beginne das Spiel in irgendeinem Modus und drücke Start, um es zu pausieren. Drücke die folgenden Knöpfe: Rechts, Rechts, Links, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.

Tanzflächen-Code

Beginne das Spiel in einem beliebigen Modus, drücke Start, und gib den folgenden Code ein: A, C–Oben, Unten, Oben, C–Unten, R, R, B, C–Rechts, C–Rechts, Z.

Bonus-Teams

Halte den L-Knopf und drücke den A-Knopf auf einem Vor-Saison-Spiel und durchwandere das Menü durch alle Teams bis nach unten zu den neuen Mannschaften namens Nintendo, Left-Field und N64.

Hänge am Korb

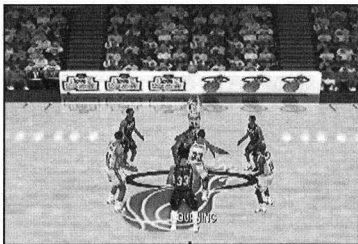
Nach einem Zweihand-Dunk solltest Du B drücken, und Dein Spieler wird sich an den Rand des Korbes hängen. Bleibe aber nicht zu lange hängen, oder Du wirst mit einem FOUL bestraft!

Replay anschauen

Halte B und Z nach einem Korbwurf gedrückt, um ein Replay zu sehen.

Alternativer Replay-Winkel

Halte während eines Replays B gedrückt.



MACE: THE DARK AGE

Kleiderwechsel

Gehe zum Bildschirm mit Deinem Kämpfer und drücke L oder R, C-Oben, C-Unten, C-Links und C-Rechts für fünf verschiedene Kostümfarben.

Mit zwei Spielern zum Übungsmodus

Bewege den Balken im Menü auf 'Practice' und drücke auf beiden Controllern gleichzeitig Start. Wähle die gewünschten Charaktere, und der Spaß (ohne Ende) kann beginnen! Irgendwie langweilig...

Kämpfe als Gar Gunderson, The War Mech oder Ichiro

Bewege den Analog-Stick im ersten Bild des Spiels (nach dem Anschalten der Konsole) von rechts gegen den Uhrzeigersinn. Eine Melodie ertönt. Gar Gunderson und Ichiro erscheinen im Auswahlmenü über dem Executioner.

Kämpfe als Pojo The Chicken

Führe Tarias Henker-Technik erfolgreich aus (am besten im Zweispielermodus). Beginne einen neuen Kampf und setze Taria im Menü ins Bild. Halte den Startknopf im Auswahlmenü gedrückt, und Pojo erscheint. Halte Start weiter gedrückt und betätige einen 'Quick-Knopf' für Pojo. Im Zweispielermodus geschieht dies genauso, so daß zwei Pojos gegeneinander antreten können.

Kämpfe als Ned The Janitor

Drücke im Kämpfermenü die Starttaste auf den folgenden Charakteren in der gleichen Reihenfolge: Koyasha, Executioner, Lord Deimos. Gehe dann zu Xiao Long und drücke "Quick".

Köpfe tauschen

Wissenschaftler haben dies gerade mit Affen erfolgreich gemacht, aber auch mit Menschen ist das möglich! Drücke im Kämpfermenü die Starttaste auf den folgenden Charakteren in dieser Reihenfolge: Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long, Namira. Wählst Du jetzt zwei Kämpfer, werden die Köpfe vertauscht!

Hausschuh-Cheat

Drücke im Kämpfermenü die Starttaste auf den folgenden Charakteren in dieser: Ragnar, Dregan, Koyasha. Dein Kämpfer trägt jetzt im Kampf rosafarbene Häschen-Hausschuhe!

Wähle das Startlevel (Zweispielermodus)

Setze den gewünschten Kämpfer im Auswahlmenü ins Bild und drücke viermal den Startknopf. Wähle im Anschluß Deinen Gegner, und Du spielst im Heimatlevel Deines Kämpfers.

Bonuslevels (Zweispielermodus)

Um in die Bonuslevels zu kommen, mußt Du bei jedem Kämpfer der Reihe nach im Auswahlmenü den Startknopf betätigen. Wähle dann Deinen Kämpfer.

Level Figuren

Mini Golf-Kurs
Grendals Level
Grendals Level 2
Große Köpfe
Kleine Kämpfer
Zufalls-KI
Speed Grid
San Francisco Rush
Macchu Picchu

Koyasha, Mordus Kull, Takeshi
Namira, Koyasha, Taria
Mordus Kull, Taria, Ragnar
Koyasha, Al Rashid, Takeshi
Takeshi, Al Rashid, Ragnar, Xiao Long
Hell Knight, Xiao Long, Dregan, Namira
Ichiro, Xiao Long, Koyasha
Xiao Long, Al Rashid, Koyasha
Namira, Koyasha, Taria

MADDEN NFL '99

Bonusteam

Gib die folgenden Codes im Codeeingabeschirm ein:

Team

NFC Pro Bowl
AFC Pro Bowl
All-Madden
All-Time Stat Leaders
60s Greats
70s Greats
80s Greats
90s Greats
All-Time Greats
75th Anniversary Team
NFL Equipment Team
1999 Cleveland Browns
EA Sports
Tiburon

Code

BESTNFC
AFCBEST
BOOM
IMTHEMAN
PEACELOVE
BELLBOTTOMS
SPRBWLSHUFL
HEREANDNOW
TURKEYLEG
THROWBACK
GEARGUYS
WELCOMEBACK
INTHEGAME
HAMMERHEAD

Geheimes Stadion

Gib OURHOUSE ein, um im Tiburon-Stadion zu spielen.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Endless Tetris-Modus-Statistiken

Beginne ein Spiel im normalen Endless Tetris-Modus und drücke A und B, um eine Grafik auf den Schirm zu zaubern. Diese zeigt Dir, wie viele Ein-, Zwei-, Dreireiher und Tetrise Du schon geschafft hast.

MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR

Bonusteam

Bewege den Cursor auf "Exhibition" und drücke wiederholt alle C-Knöpfe zusammen, bis ein Geräusch die richtige Eingabe bestätigt. Du kannst Dir jetzt aus der "All-Star Teams"-Option die Nintendo- und Angel Studios-Teams aussuchen.

Feuerwerk

Gehe in den "Stadion anschauen"-Modus, indem Du in der Stadionausswahl Z drückst. Drücke R + Z, um mit dem Feuerwerk zu beginnen.

Titelbild-Baseball steuern

Halte im Titelbild Z, um den Baseball zu stoppen. Halte Z gedrückt und bewege dabei den Analog-Stick.

MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE

Und noch ein Baseballspiel! Falls Dich der Sport langsam langweilt, hauchen ihm diese Codes mit Sicherheit neues Leben ein.

Cheatmenü

Drücke im Vor-Menü L, R, L, R. Diesen Code mußt Du vor allen anderen eingeben.

Bonusstadion

Gib im Vor-Menü Rechts, A, C-Oben, L, A ein.

Immer Home Runs erzielen

Gib im Vor-Menü L, A, Unten, Rechts ein.

Verrückter Ball

Gib im Vor-Menü C-Rechts, A, Z, B, A, L, L ein.

Verrückte Pitches

Gib im Vor-Menü C-Rechts, A, Z, C-Oben, R, B ein.

Abwechselnde Pitches

Gib im Vor-Menü C-Rechts, A, Z, C-Oben, R, L ein.

Leichte Steals

Gib im Vor-Menü C-Links, A, Unten, C-Oben, Z ein.

Aluminium-Schläger

Gib im Vor-Menü R, A, Z, B, A, L, L ein.

Rote Schläger

Gib im Vor-Menü R, Unten, B, A, Rechts ein.

Blaue Schläger

Gib im Vor-Menü B, L, B, A, Rechts ein.

Psychedelische Schläger

Gib im Vor-Menü Z, B, R, A ein.

Niedrige Schwerkraft

Gib im Vor-Menü Oben, R, A, L ein.

Erhöhte Schwerkraft

Gib im Vor-Menü Oben, Unten, L, Oben, R ein.

Schnelles Spiel

Gib im Vor-Menü L, A, Z, R, B, A, L, L ein.

Langsames Spiel

Gib im Vor-Menü Oben, L, L, B, A, L, L ein.

Anderer Himmel

Gib im Vor-Menü C-Rechts, A, Z, C-Oben, L, R, Z ein.

Bonusteam

Gib im Vor-Menü C-Rechts, A, Unten, Links ein.

Versteckte Botschaften

Gib im Vor-Menü C-Oben, R, B, B ein.

Credits anschauen

Gib im Vor-Menü R, A, Z, R, C-Rechts, A, B ein.

MICRO MACHINES 64 TURBO

Neun Leben

Gib im Einspielermodus CATLIVES als Namen ein. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Du kannst weitere Leben hinzufügen.

Alle Strecken öffnen

Gib im Mehrspielermodus GIMMEALL als Namen ein, um alle Strecken befahren zu dürfen.

MISSION: IMPOSSIBLE

Diese Codes solltest Du in der Missionsauswahl eingeben (die mit der Karte). Wenn Du sie richtig eingibst, sagt Ethan "Ah, that's better!"

Riesenköpfe
Große Köpfe
Kid-Modus
Turbo-Modus
Raketenwerfer
Leise Pistole
9mm-Pistole
Unendlich Munition
Unverwundbarkeit

C-Unten, L, C-Oben, C-Rechts, Z
C-Unten, R, C-Oben, R, C-Links
C-Unten, C-Oben, R, C-Links, Z
C-Oben, Z, C-Oben, Z, C-Oben
C-Oben, L, C-Links, C-Rechts, C-Unten
C-Oben, L, C-Rechts, C-Links, C-Unten
R, L, C-Unten, C-Oben, C-Unten
C-Oben, Z, C-Links, Z, C-Links
R, Z, C-Unten, R, R



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Garantierter Sieg

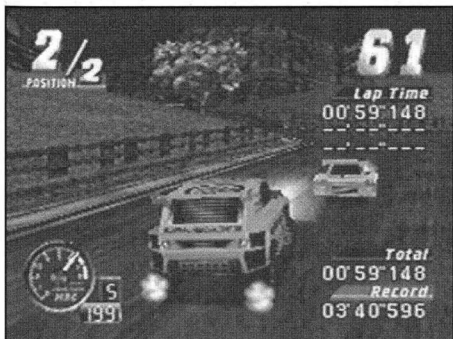
Wenn Du jedes Mal gewinnen möchtest, mußt Du Kingroader (das gelbe Jeep-Fahrzeug) wählen und die Aerodynamik so einstellen, daß sie auf 205kph steht. Vorausgesetzt Du bist kein völliger Versager, rutschst Du ab jetzt kaum noch auf der Strecke aus und kannst deutlich schneller fahren. So kannst Du schnell die versteckten Wagen und geheimen Strecken zugänglich machen.

Schnellstart

Halte beim Start den A-Knopf gedrückt, sobald der Zähler auf '1' springt.

Abkürzung auf der Downtown-Strecke

Fahre zwischen den Windmühlen hindurch auf den Berg hinauf bis zur langen Kurve beim Wasserfall. Am rechten Rand der Strecke steht ein Baum nahe eines Einbahnstraßenschildes. Fahre auf den Baum zu, und Du solltest im Zaun eine Lücke finden, durch die Du auf eine matschige Straße kommst. Nach dem Tunnel ist die Ziellinie nicht mehr weit.



M

NAGANO OLYMPIC HOCKEY '98

Wann kommt Midway mal wieder mit einem Eishockeyspiel an, das nicht auf den Namen Gretzky hört? Egal, genug gemeckert, hier sind die Cheats.

Andauernde Kämpfe

Stelle sicher, daß die Option "Fighting" (oder "Kampf") im Menü eingestellt ist. Halte L fest und drücke C-Rechts, C-Links, C-Links, C-Rechts, C-Unten, C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Links.

Ändere die Spielerdarstellung

Drücke im Optionsmenü C-Links + R, C-Unten + R oder C-Oben + R. Verändere die ersten sechs Bits des 16Bit-Registers um das Spiel zu verändern, indem Du dies drückst:

C-Unten + R um Bits 1 und 2 zu ändern.

C-Links + R um Bits 3 und 4 zu ändern.

C-Oben + R um Bits 5 und 6 zu ändern.

Register Effekt

100000	Kauernde Spieler
010000	Kauernde Spieler, große Köpfe
110000	Kauernde Spieler, kleine Köpfe
001000	Kauernde Spieler, kleiner Kommentator (Stimme)
000100	Große Spieler, großer Kommentator
000010	Kauernde Spieler, kleiner Kommentator
000001	Langgezogene Spieler, großer Kommentator
110110	Große Spieler, kleine Köpfe, großer Kommentator
010010	Kauernde Spieler, große Köpfe, kleiner Kommentator
010101	Große Spieler, große Köpfe, großer Kommentator
010001	Langgezogene Spieler, große Köpfe, großer Kommentator

NASCAR '99

Fahre als Bobby Allison

Wähle den Track Charlotte, setze den Cursor auf "Select Car" und gib den folgenden Code innerhalb von vier Sekunden ein: Oben, A, Links, A, Unten, A, Rechts, A, L, R, L, R, A, A.

Fahre als Davey Allison

Wähle den Track Talladega, setze den Cursor auf "Select Car" und gib den folgenden Code innerhalb von vier Sekunden ein: Oben, A, Links, A, Unten, A, Rechts, A, L, R, A, A, L, R, L, R.

Fahre als Alan Kulwicki

Wähle den Track Bristol, setze den Cursor auf "Select Car" und gib den folgenden Code innerhalb von vier Sekunden ein: A, A, A, A, A, A, A, A, A, R, R, A.

Fahre als Benny Parsons

Wähle den Track Richmond, setze den Cursor auf "Select Car" und gib den folgenden Code innerhalb von vier Sekunden ein: Oben, A, Rechts, A, Unten, A, Links, A, A, A, A, L, A, A.

Fahre als Cale Yarborough

Wähle den Track Darlington, setze den Cursor auf "Select Car" und gib den folgenden Code innerhalb von vier Sekunden ein: L, R, L, L, L, R, R, A.

Fahre als Richard Petty

Wähle den Track Martinsville, setze den Cursor auf "Select Car" und gib den folgenden Code innerhalb von vier Sekunden ein: Oben, A, A, Unten, A, A, Links, A, Rechts, A, Links, A, Rechts, A, L, R. Puuuh...

NBA HANGTIME

Spieler duplizieren

Du hast Dir doch sicherlich schon öfter Dennis Rodman in Deinem Team vorgestellt, oder? Wie wäre es gleich mit mehreren davon? Gib einen der folgenden Codes als Deinen Namen ein, und Du bekommst mit dem Pin 0000 Zugang.

Ahrdwy (Penny Hardaway)
 Cliffrr (Cliff Robinson)
 Davidr (David Robinson)
 Dream (Hakeem Olajuwon)
 Elliot (Sean Elliot)
 Ewing (Patrick Ewing)
 Glennr (Glenn Robinson)
 Ghill (Grant Hill)
 Hgrant (Horace Grant)
 Johnsn (Larry Johnson)
 Kemp (Shawn Kemp)
 Kidd (Jason Kidd)
 Malone (Karl Malone)
 Miller (Reggie Miller)
 Motumb (Dikembe Mutumbo)
 Mourng (Alonzo Mourning)
 Mursan (Gheorghe Muresan)

Pippen (Scottie Pippen)
 Rodman (Dennis Rodman)
 Rice (Glen Rice)
 Smits (Rik Smits)
 Stackh (Jerry Stackhouse)
 Starks (John Starks)
 Webb (Spud Webb)
 Webber (Chris Webber)

Andere Haarfarbe

Wenn Du Dennis Rodman gewählt hast, kannst Du durch Betätigung des Paß-Knopfes die Haarfarbe ändern. Sehr schön...

Gib die folgenden Codes im "Tonight's Matchup"-Bild ein, indem Du mit A die erst Zahl änderst, mit C-Unten, die zweite und mit C-Rechts die dritte.

025	Baby-Spieler-Modus
048	Keine Musik
111	Tournament-Modus
120	Turbo-Paß
273	Stealth Turbo
284	Maximum Speed
390	Kein Schubsen
461	Unendlich Turbo
552	Hyper-Speed
616	Block-Kraft erhöhen
709	Schnelles Stehlen
802	Maximum Power (64 Power?)
937	Kein Drang zum Korb

NBA IN THE ZONE '98

Du hast mit Konamis Basketballspielen Probleme? Versuch's mal hiermit.

Leichte Freiwürfe

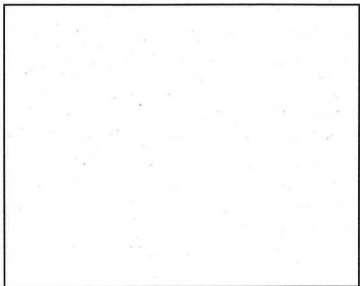
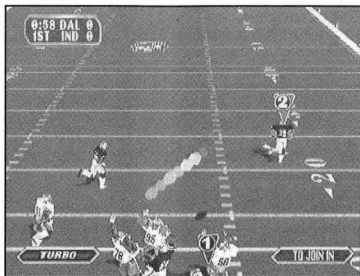
Um diese schwierige Aufgabe etwas einfacher zu gestalten, mußst Du lediglich vor dem Wurf den Stick mehrmals nach oben drücken, und schon läuft der Indikator langsamer.

NFL BLITZ

Versteckte Spieler

Wähle die "Enter Name for Record Keeping"-Option und gib die folgenden Namen mit den PIN-Codes ein. Der Satz "Lights out, Baby!" bestätigt die richtige Eingabe.

Name	PIN
BETH	7761
BILLZ	0526
BRAIN	1111
BRIAN	0818
CARLTN	1111
DANIEL	0604
DBN	6969
ED	3246
FORDEN	1111
GATSON	1111
GENE	0310
GENTIL	1111
GRINCH	2220
GUIDO	6765
JAPPLE	6660
JASON	3141
JENIFR	3333
JIMK	5651
JOHN	5158
JOSH	4288
LT	7777
LUIS	3333
MARKA	1112
MIKE	3333
MITCH	4393
MONTY	1836
NICO	4440
PAULA	0425
PAULO	0517
RAIDEN	3691
ROG	8148
ROOT	6000
RYAN	1029
SAL	0201
SHINOK	8337
SHUN	0530
SKULL	1111
THUG	1111
TODD	1122
TURMEL	0322
VAN	1234
ZZ	1221



Cheatmodus

Drücke Turbo (Standard ist Z), Springen (Standard ist B) und Paß (Standard ist A), um die Icons unter den Helmen im Vs-Bild zu manipulieren. Die Nummern in der folgenden Liste machen deutlich, wie oft jeder Knopf gedrückt werden sollte. Drücke, sobald die Icons verändert wurden, das Steuerkreuz oder den Analog-Stick in die angegebene Richtung, um den Code zu aktivieren. Der Name des Codes erscheint, und ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Um 1, 2, 3, Links einzugeben, drücke Turbo, Springen, Springen, Paß, Paß, Paß, Links.

Große Köpfe	2, 0, 3, Rechts
Bullet-Pässe	2, 5, 0, Links
Schnelle Pässe	2, 5, 0, Links
Nebel an	0, 3, 0, Unten
Kopflos-Team	1, 2, 3, Rechts
Namen verstecken	1, 0, 2, Rechts
Großer Ball	0, 5, 0, Unten
Großer Kopf	0, 4, 0, Oben
Hyper-Blitz	5, 5, 5, Oben
Unsichtbar	4, 3, 3, Oben
Unsichtbarer Quarterback	3, 4, 2, Links
Late Hits	0, 1, 0, Oben
Mehr Speed	4, 0, 4, Links
Nachtspiel	2, 2, 2, Rechts
Keine CPU-Assistenz	0, 1, 2, Unten
Keine First Downs	2, 1, 0, Oben
Keine Fumbles	4, 2, 3, Unten
Kein Head	3, 2, 1, Links
Keine Interceptions	3, 4, 4, Oben
Kein Out Of Bounds	2, 1, 1, Links
Kein Punting	1, 5, 1, Oben
Keine Zufalls-Fumbles	4, 2, 3, Unten
Power-Blocker	3, 1, 2, Links
Power-Abwehr	4, 2, 1, Oben
Power-Up-Blocker	3, 1, 2, Links
Power-Up-Abwehr	4, 2, 1, Oben
Power-Up-Angriff	3, 1, 2, Oben
Power-Up-Speed	4, 0, 4, Links
Power-Up-Teamkollegen	2, 3, 3, Oben
Zufallsspieler	1, 1, 5, Links
Feld-Goal-Prozente zeigen	0, 0, 1, Unten
Mehr Feld zeigen	0, 2, 1, Rechts
Schlaue CPU	3, 1, 4, Unten
Dicker Nebel	0, 4, 1, Unten

Kleine Spieler	3, 1, 0, Rechts
Turniermodus	1, 1, 1, Unten
Stadion ausschalten	5, 0, 0, Links
Unendlich Turbos	5, 1, 4, Oben

NFL QUARTERBACK CLUB '98

Unendlich viele 'Downs'

Gib DWNDRV ein, und Du hast unzählige Chancen, um bis zur Touch-Linie zu gelangen.

Tempo erhöhen

Erhöhe das Spieltempo, indem Du WLTRPYTN eingibst.

Turbo-Spieler

Dadurch werden Deine Sportler schneller: MCHLJNSN.

Magnetische Hände

Du hast es satt, daß Dir ständig die Bälle aus der Hand gleiten? Gib STYCKYHNDS ein, und Deine Sportler haben alle klebrige Hände.

Langsame 'Backs'

Mit dem Code RNLDZWZNGR machst Du die Läufer des Gegners so langsam, daß diese Dich kaum erreichen können.

Große Spieler

Der Code GLYTHMD läßt die ohnehin schon großen Spieler noch größer aussehen.

Kleine Spieler

Der Code SMLMDGT bewirkt das Gegenteil und läßt alle Sportler auf dem Feld schrumpfen. Sogar die Stimmen sind jetzt quietschig!

Eisbahn

Wenn Du schon immer mal American Football auf dem Eis spielen wolltest, kannst Du dies mit dem Code SPRSLYD bewirken. Eine rutschige Angelegenheit!

Cheatmodus

Gib die folgenden Codes im Cheatmenü für den gewünschten Effekt ein. Richtig eingegebene Codes werden durch einen Ton bestätigt.

Effekt

Acht "Downs"
Große, dünne Spieler
Experten-Verteidigung
Starke Fänger
Weitere "Dives"
Wirbelnder Fänger
Top-Quarterback
Weitere Sprünge
Slow-Motion
Tast-Modus
Wiederholtes Tasten
Kleine Spieler
Sofortiger Paß
Cheats deaktivieren
Lausige Verteidigung
Lausiger Angriff
Andere Ballabgabe
Wiederholte "Dives"
Keine Angriffe
Kriechende Spieler
Läusige Spieler
Rodel-Modus
100-Yard-Abgabe, Kicks u. ä.
Ständiger Angriff
Experten-Spieler
Turbo-Rennen
Acclaim- und Iguana-Teams
Kein "Gesuche" mehr
Lausiger Quarterback
Elektrischer Football-Modus
Max. Disziplin- & Konzentrationswerte

Code

8DWNDRV
BBMNTBL
BGBFYDF
BGBFYFF
BGSPRDV
BGTWSTRS
BRDWYNMTH
CRLWYS
FRMBYFRM
GTNHND5
GTNHND5
JPNSMWR
LDSTRTRK
LLCHTSFF
LLDF5CK
LLFF5CK
LWYSTPSS
MNFLDMD
NBCTCKLS
PBYBYMD
PWHYRMN
SNWSLDS
SPRBGRMS
SPRDPRTCKL
SPRTMMD
SPRTTRBMD
STNTXTM
TGHTGRP
TRNTDLFR
YLCTRCFB
YNSTYNS

NHL BREAKAWAY '98

Cheatmenü

Um ins Cheatmenü zu kommen, muß Du zunächst ins Hauptmenü gehen und dort C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, R, R drücken. Hast Du alles richtig gemacht, erscheint jetzt als Option das Cheatmenü. Hier kannst Du den Spielertyp und die Größe für beide Teams einstellen, den Schieri wachsen oder schrumpfen lassen, in ein Soundmenü gelangen, die Regeln ändern und vieles andere mehr! Probier's aus!

Spieler-Inspektion

Im Spielererstellungsmenü kannst Du Dir Deinen Spieler anschauen, indem Du C-Oben, C-Unten, C-Links oder C-Rechts drückst und ihn in alle Richtungen rotieren läßt.

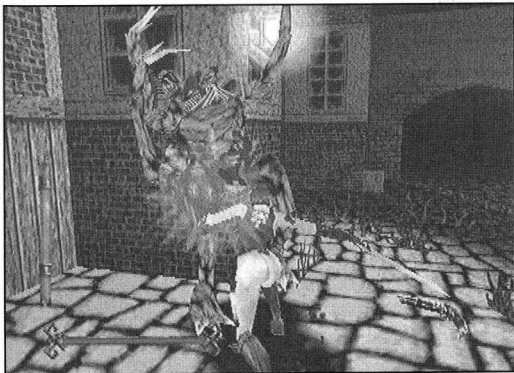
Gegnerischen Torwart auslöschen

Drücke während des Spiels Start und gehe über das Spieloptionenmenü ins Einstellungsmenü. Wähle die Option "Controller-Einstellung" und bewege Dein Pad auf die andere Seite, so daß Du das andere Team steuerst. Wähle die "Pull Goalie"-Option aus den "Team-Optionen" und gehe wieder zu den "Controller-Einstellungen", um die Teams erneut zu wechseln. Gehe zurück ins Spiel, und das gegnerische Tor wird nicht mehr bewacht! Auch wenn Du mal verlieren solltest, kannst Du so vorher zum anderen Team wechseln, und voilà – schon bist Du der Gewinner!

NIGHTMARE CREATURES

Cheatmenü

Drücke im Paßwortschirm Links, Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Links und Unten. Wann immer Du ab jetzt Start drückst, gelangst Du ins Cheatmenü mit zahlreichen Optionen. Hier kannst Du sogar in die einzelnen Levels springen.



OFF-ROAD CHALLENGE

Punisher Truck

Drücke C-Unten im Wagenauswahlmenü.

4x4 Monster Truck

Drücke C-Oben im Wagenauswahlmenü.

Thunderbolt Truck

Drücke C-Links im Wagenauswahlmenü.

Crusher Truck

Drücke C-Rechts im Wagenauswahlmenü.

Geheime Strecken

Flagstaff

Halte im Streckenmenü Links, L und Z, während Du den Mojave-Track anwählst.

El Cajon

Halte im Streckenmenü Oben, L, R und Z, während Du den El Paso-Track anwählst.

Guadalupe

Halte im Streckenmenü Unten, R und Z, während Du den Las Vegas-Track anwählst.



PUYO PUYO SUN 64

Wähle den gegnerischen Charakter (Zweisspielermodus)
Halte im Charaktermenü die Starttaste auf Doraco (vorne links in der ersten Reihe) für drei Sekunden fest. Die Ein- und Zweisspieler-Schalter sind jetzt verdreht, so daß Du Deinen Gegner zwingst, eine andere Figur zu wählen, was irgendwie sinnlos aber lustig ist.

Spiele als Carbuncle

Bewege den Auswahlbalken im Charaktermenü auf Arle (in der ersten Reihe die zweite Figur) und halte Start für drei Sekunden gedrückt. Jetzt kann Carbuncle, der komische tanzende Hase, ausgewählt werden.

Spiele als Satan

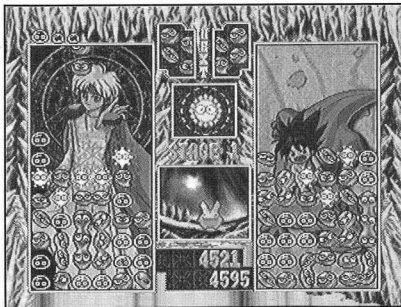
Bewege den Auswahlbalken im Charaktermenü auf Shezo (dritter Charakter in der ersten Reihe) und halte Start für drei Sekunden gedrückt. Satan macht sich Dir anschließend bekannt.

Zufallsauswahl

Bewege den Auswahlbalken im Charaktermenü auf Rulue (vierter Charakter in der ersten Reihe) und halte Start für drei Sekunden gedrückt. Jetzt läuft die Zufallsauswahl ab.

Elefanten-Modus

Bewege den Auswahlbalken im Charaktermenü auf Elephant (nun, öh, der Elefant eben) und halte Start für drei Sekunden gedrückt. Jetzt verwandeln sich alle Charaktere auf merkwürdige Art und Weise!



R

RAKUGA KIDS

Andere Kostümfarben

Drücke unterschiedliche Schlag- oder Tritt-Knöpfe in der Kämpferauswahl. Jeder Knopf gibt Dir ein anderes Outfit.

Kämpfe als Inoz

Halte bei der Wahl von Mamezo im Kämpferauswahlmenü L, nachdem Du vorher insgesamt mindestens 2 Stunden lang gespielt hast.

Kämpfe als Darkness

Darkness steht in der Kämpferauswahl zur Verfügung, wenn sich bei Dir ein Gameplay von über fünf Stunden angesammelt hat!

Extraoptionen

Um im Optionsmenü zu neuen Optionen zu kommen, mußt Du mehr als zehn Stunden gespielt haben.

RAMPAGE WORLD TOUR

Alternative Monster-Farben

Gehe zum Monsterauswahlmenü und bewege George, Ralph oder Lizzy auf den Screen. Jetzt kannst Du vor der Auswahl mittels des Steuerkreuzes die Farbe Deines Biests bestimmen.

Spiele als VERN

Um den Violent Enraged Radioactive Nemesis zu spielen, müssen einige Behälter mit radioaktivem Müll nahe der Scum Labs gefressen werden. Für den Rest des Levels bist Du superstark, kannst fliegen und mit dem C-Unten-Knopf Feuerkugeln werfen.

Versteckte Städte

Um zu den versteckten Städten zu gelangen, mußt Du das Schild wiederholt schlagen, das zwischen den Bildern unterschiedlicher Landschaften hin und her wechselt. Drücke jetzt einen der folgenden Knöpfe, während Dein nächstes Ziel angezeigt wird:

George: Sprung-Knopf

Lizzy: Schlag-Knopf

Ralph: Tritt-Knopf

Nicht überall gibt es versteckte Städte, also mußt Du experimentieren!

ROBOTRON 64

Die folgenden Codes sollten im Einstellungsmenü des Spieles eingegeben werden.

Levelauswahl

Drücke im Setup-Menü: Unten, Oben, C-Links, Unten, C-Links, C-Rechts, Unten, C-Rechts.

50 Extraleben

Drücke im Setup-Menü: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts.

Game Boy-Modus

Drücke im Setup-Menü: Oben, Unten, Rechts, C-Links, Unten, Oben, Links, C-Rechts, Oben, Unten.

Die folgenden Codes gibst Du während des Spiels ein.

Turbo

Drücke während des Spiels: Links, Links, Rechts, Rechts, C-Oben.

Schild

Drücke während des Spiels: Unten, Links, C-Links, C-Rechts.

Flammenwerfer

Drücke während des Spiels: Unten, Rechts, Unten, Rechts, C-Rechts

Gas-Kanone

Drücke während des Spiels: Oben, Unten, C-Rechts, C-Links.

Vier-Wege-Feuer

Drücke während des Spiels: Unten, Unten, Oben, C-Rechts.

Drei-Wege-Feuer

Drücke während des Spiels: Rechts, Rechts, C-Links, C-Unten.

Zwei-Wege-Feuer

Drücke während des Spiels: Oben, C-Oben, Oben, C-Oben.

Extra-Leben

Gib die folgenden Codes ein, um jeweils mit 110 Leben zu starten.

Niedriger Schwierigkeitsgrad: BSBBBBTJBB

Normaler Schwierigkeitsgrad: BCBBLBTJBB

Hoher Schwierigkeitsgrad: BFBBBCTJBB

Paßwörter

Level 90: CSSRQQHLRH
Level 98: DGQDQQLLHJ
Level 99: DNKFQGLLJ
Level 100: DDJGQGJLLJ
Level 101: DLRHQQDLMJ
Level 102: DBBJQLDLNS
Level 103: DNMJQGFLPS
Level 104: DNTJQLCLQJ
Level 105: DGBKQLCLRJ

Letzter Level

Gib BJTCNGLFCR als Paßwort ein.

**RUSH 2:
EXTREME RACING USA**

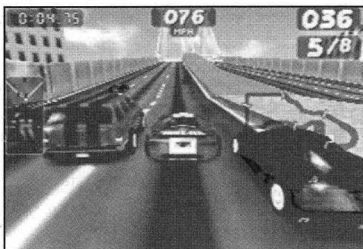
Fans von SF Rush warteten fieberhaft auf den Nachfolger. Und die dürfen jetzt froh sein zu lesen, daß es genauso viele Cheats und Geheimnisse gibt wie zuvor! Hier ist ein Anfang...

Cheatmenü

Halte C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, L, R und Z gleichzeitig gedrückt, während Du Dich im Setup-Schirm befindest. Du landest im Cheatmenü.

Taxi

Sammle einfach drei der versteckten Schlüssel auf einer Strecke ein, um diesen Bonuswagen des ersten Spiels zu bekommen.



Hot Rod

Sammle sechs der goldenen Schlüssel auf einer Strecke ein, und der zweite Bonuswagen aus dem ersten Spiel gehört Dir.

Formel 1-Wagen

Sammle neun Schlüssel auf einer der Strecken ein, und Du erhältst diesen brandneuen Bonuswagen!

Prototyp-Wagen

Sammle alle zwölf Schlüssel einer Strecke ein, und der geheimnisvolle Prototyp gehört Dir.

Raketen-Auto und Midway-Strecke

Schaffe den ganzen Circuit-Modus und lande letzten Endes auf dem ersten Platz. Du bekommst das Raketen-Auto und darfst auf die Strecke, die auf Midways Entwicklungsstudio basiert.

Mountain Dew Dragster

Sammle alle vier Mountain Dew-Dosen in einem Level ein, und Du bekommst dieses exklusive Auto.

Kontrollrichtung umschalten

Bewege den Zeiger auf die "Mirror"-Option auf dem Streckenauswahlschirm. Halte C-Links, C-Rechts, C-Oben und C-Unten gedrückt und drücke dann Links oder Rechts (C weiter festhalten), um zur "Extreme"-Option zu gelangen.

New York-Taxen

Drücke R, L, Z, C-Oben, C-Unten, C-Oben.

An Ort und Stelle zurücksetzen

Halte Z und C-Links gedrückt und drücke C-Rechts. Lasse die Knöpfe los und halte Z und C-Rechts, drücke dann C-Links.

Rahmengröße

Halte Z und C-Unten gedrückt und drücke C-Oben. Lasse die Knöpfe los und halte Z und C-Oben, drücke dann C-Unten.

Reifengröße

Halte Z und C-Links gedrückt und drücke C-Rechts. Lasse die Knöpfe los und halte Z und C-Rechts gedrückt, drücke dann C-Links.

Auto-Abbruch

Drücke C-Oben, C-Oben, C-Oben und C-Oben.

Spielzähler

Halte Z und C-Unten gedrückt und drücke C-Oben. Lasse die Knöpfe los und halte Z und C-Oben gedrückt, drücke dann C-Unten.

Unsichtbare Strecken

Halte L, R und Z gedrückt und drücke siebenmal alle C-Knöpfe.

Unsichtbarer Wagen

Halte L, R und Z gedrückt und drücke achtmal alle C-Knöpfe.

Nebelfarbe

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe dreimal.

Schweben

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe viermal.

Massiv-Modus

Halte L und R gedrückt und drücke C-Oben, C-Unten, C-Links und C-Rechts.

Killerratten

Halte L und R gedrückt und drücke Z, Z, Z, Z.

Selbstmordmodus

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe viermal.

Superreifen

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe sechsmal.

Super Geschwindigkeit

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe dreimal.

Streckenorientierung

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe siebenmal.

Anziehungskraft

Halte L, R und Z gedrückt und drücke alle C-Knöpfe fünfmal.

Limousine

Drücke in der Wagenauswahl Oben, Unten, Links, Rechts, Z, Z, C-Oben und C-Unten.

SAN FRANCISCO RUSH

Spiegelmodus

Drücke im Setup-Bild den Stick in folgende Richtungen: Oben, Rechts, Unten, Links, Unten, Rechts, Oben, Links. Jetzt fährst Du sozusagen an der Decke!

Minen

Und als ob die Straßen von San Francisco nicht schon gefährlich genug wären, kannst Du alle Leitkegel in Minen verwandeln. Drücke im Setup-Bild folgendes (schnell): L, R, L, R, L, R.

Nebliche Nacht

Standardmäßig gibt es keine Nachtfahrten in diesem Spiel, allerdings bewirkt dieser Cheat ein ähnliches Gefühl. Wähle im Optionsmenü während des Spiels "Extremen Nebel" und halte alle vier C-Knöpfe gedrückt.

Andere Wagengröße

Drücke in der Wagenauswahl C-Unten, C-Oben, C-Oben, C-Unten. Jetzt kannst Du die Größe Deines Wagens ändern.

Taxi fahren

Sobald Du die Hälfte aller Schlüssel in einem Kurs eingesammelt hast, kannst Du in Zukunft mit einem Taxi durch die Stadt fahren!

Hot Rod fahren

Diese Karre erhältst Du erst dann, wenn alle Schlüssel in einem Kurs gefunden wurden.

Freie Fahrt

Nervt es Dich auch, wenn Du gerade ein neues Gebiet entdeckt hast, und plötzlich hebt Dich eine unsichtbare Hand wieder auf? Dieser Cheat im Setup-Bild schafft Abhilfe: C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben (schnell drücken).

Anti-Schwerkraft

Mit diesem Cheat kannst Du noch höher springen und weiter fliegen. Je öfter Du ihn anwendest, desto weniger Schwerkraft gibt es. Drücke im Setup-Bild folgendes: Halte Z fest, Stick nach oben, Stick nach unten. Lasse Z dann los und drücke wieder nach oben, unten, oben, unten. Das sollte Dir Flügel verpassen!

Wagenkollisionen ausschalten

Drücke im Setup-Bild auf dem Steuerkreuz Links, halte dann Rechts, drücke C-Rechts und lasse beide Knöpfe los. Drücke dann C-Oben, C-Links, C-Unten, Z. So kollidierst Du nicht mehr mit den anderen Fahrzeugen auf der Strecke, auch nicht mit den Bussen.

Sofort zurücksetzen

Drücke und halte im Setup-Bild den Z-Knopf und C-Links. Drücke dann C-Rechts und lasse die C-Knöpfe los. Halte dann (während Du immer noch Z festhältst) C-Rechts gedrückt und drücke C-Links. Lasse die Knöpfe jetzt los. So wirst Du bei einem Unfall auf die ursprüngliche Position zurückgesetzt.

Unendlich viel Zeit

Gehe zum Setup-Screen, halte den Z-Knopf gedrückt und drücke C-Unten, dann C-Oben und lasse die C-Knöpfe los. Dann (während immer noch Z gehalten wird) muß C-Oben gehalten werden und C-Unten gedrückt werden. Lasse dann die Knöpfe los. Für die Suche nach Schlüsseln hast Du nun genug Zeit.

Geheimstrecken zugänglich machen

Du mußt zuerst auf einer Strecke gewonnen und den Spielstand im Speicher haben. Um das Ganze etwas zu beschleunigen, mußt Du diesen Siegercode eingeben:

8DP5KG5L4G59P
G92WVCQY0DRDQ

Beende nach Eingabe dieses Codes die Strecke. Mit den A- und B-Knöpfen kannst Du zwischen den Bildschirmen hin- und herschalten.

1. In der Fahrzeugauswahl: Halte C-Links, drücke Z, lasse beide los und drücke Links.
2. Im Setup-Bild: Halte C-Oben, drücke Z, lasse beide los und drücke Oben.
3. In der Streckenauswahl: Halte C-Rechts, drücke Z, lasse beide los und drücke Rechts.
4. In der Wagenauswahl: Halte C-Unten, drücke Z, lasse beide los und drücke Unten, L, R.
5. Gehe in die Streckenauswahl und wähle Strecke 7. Woohoo!

SCARS

Gib diese Codes im Optionsmenü ein.

LGSSSX – Crystal Cup

CRKKYY – Diamond Cup

DZPKKK – Zenith Cup

PXPRTS – Master-Modus mit allen versteckten Wagen

SDSSRT – Skorpion-Wagen

TRTTLL – Cobra-Wagen

NRNNRR – Cheetah-Wagen

YMSTTR – Panter-Wagen

LLLVDD – Alle Codes!

Alternativ dazu kannst Du auch folgenden Code in der Spielerauswahl eingeben, um alles zu bekommen: Links, Oben, Rechts, Unten, Z, R, Unten, Links, Oben, Rechts.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Rebell zu sein ist ja ganz gut und schön, doch manchmal möchte man auch einer der bösen Typen sein und in diese wunderbaren Uniformen schlüpfen. Nun, das ist sogar möglich! Alles was Du dafür brauchst, ist ein Controller Pak – richte einen neuen Speicherplatz ein (er muß im Medium-Level eingestellt sein). Nenne ihn .Wampa..Stompa (jeder . steht für eine Leerstelle). Auch auf Groß- und Kleinschreibung sollte geachtet werden. Pausiere nach Beginn das Spiel, gehe ins Optionsmenü und setze den Controller-Typ auf "traditional". Jetzt schlüpfst Du in die Rolle des Bösen!

Spiele als AT-ST

In der zweiten Runde der Hoth-Schlacht mußt Du, wenn die Scout Walkers erscheinen, auf dem Steuerkreuz Links und zeitgleich C-Rechts drücken. Drücke dann Oben. Mit dem C-Rechts-Knopf kannst Du jetzt die Kamera manipulieren, bis Du den AT-ST siehst. Trete mit dem Steuerkreuz den Rebellen in den Hintern!

Spiele als Wampa

Wiederhole im Escape from Echo Base-Level den oben stehenden Code und drücke C-Rechts, bis der Wampa auftaucht. Auch hier kannst Du mit dem Steuerkreuz die neue Figur steuern. Drücke Unten, um zu attackieren.

Spiele als Stormtrooper

Wieder den Code, um zu Wampa zu gelangen, aber drücke solange C-Rechts, bis der Stormtrooper erscheint.

Spiele als TIE-Fighter

Dafür mußt Du auf mittlerer Schwierigkeitsstufe alle Challenge Points einsammeln. Sobald Du die Skyhook-Schlacht erreichst, mußt Du fünf Sekunden lang C-Rechts drücken. Du verwandelst den Outrider so in einen X-Wing. Cool genug, doch nach weiteren fünf Sekunden verwandelt er sich in einen TIE-Fighter!

Cheatmenü

Dieser Code verschafft Dir Zugang zu unzähligen Menüoptionen, d.h. alle Waffen und Objekte, Unverwundbarkeit, 50 Leben, schlafende Gegner, Dash töten (?), Teleport, Levelauswahl, durch Mauern laufen und alle Levels öffnen. Und so geht es. Du brauchst noch eine zweite Person oder eine lange Zunge!

1. Gehe wie gewohnt mit dem Namen ".Wampa..Stompa" (Punkte kennzeichnen Leerstellen) ins Spiel. Der Name muß richtig geschrieben sein. Auf Groß- und Kleinschreibung achten. Vor dem Wampa eine Leerstelle und zwischen den Wörtern zwei Leerstellen.
2. Beginne das Spiel in irgendeinem Level und drücke Pause.
3. Halte die folgenden Knöpfe gedrückt: Alle C-Knöpfe, Z, L, R und Steuerkreuz-Links.
4. Jetzt brauchst Du eine geschickte Zunge! Während Du die genannten Knöpfe gedrückt hältst, muß der Analog-Stick auf halbem Wege nach links gedrückt werden. Halte ihn, bis Du einen Sound hörst.
5. Lasse alle Knöpfe los, drücke sie erneut, aber halte diesmal den Stick halb nach rechts wieder solange, bis der Sound ertönt.
6. Wiederhole das Ganze noch einmal mit dem Analog-Stick in die linke Richtung, nach rechts, und dann wieder nach links.
7. Eine rosafarbene Schrift sollte nun oben erscheinen. Mit L und R können die Optionen eingestellt werden einige können durch Druck des Sticks nach oben und unten eingestellt werden. A aktiviert sie.
8. Um zum Cheatmenü zurückzukehren, mußt Du zunächst in den Pausenmodus gehen. Halte wieder alle Knöpfe wie in Schritt 3 beschrieben fest und bewege den Stick nach links oder rechts. Ein Options-Cursor in Gelb erscheint, mit dem Du im Pausemenü Zugang zu allen Geheimnissen eines jeden Levels erhältst.

SIM CITY 2000

Bonuskarte

Drücke im Titelschirm C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben, C-Rechts, C-Links, C-Unten und Start, um eine Karte mit 5.000.000\$ zu starten.

SMASH BROTHERS

Andere Kostüme

Drücke in der Figurenauswahl C-Links, C-Rechts, C-Oben oder C-Unten.

Spiele als Captain Falcon

Schaffe das Spiel mit irgendeiner Figur und besiege dann Captain Falcon.

Spiele als Purine

Schaffe das Spiel mit Captain Falcon und besiege Purine.

Spiele als Luigi

Schaffe das Bonus 1 "Break the Target"-Mini-Spielchen mit neun verschiedenen Figuren. Das erreichst Du im Bonus 1-Übungsmodus.

Leben ausborgen

Wirst Du im Mehrspieler-Match besiegt, Dein Gegner hat aber noch ein oder mehr Leben in Reserve, kannst Du ihm ein Leben klauen, indem Du A, B, Z und Start drückst. Fiese Sache!

Musikmenü

Schaffe mit allen Charakteren die Boni 1 und 2 inklusive der geheimen. Im Data-Menü gibt es jetzt den Musiktest.

Spiele als Ness

Schaffe das Spiel auf normaler Schwierigkeitsstufe und verändere nicht die Anzahl Deiner Leben. Du darfst nur drei davon haben. Wenn Du den letzten Boß besiegt hast, scrollst Du durch die Credits. Kämpfe dann mit Ness. Nach seiner Niederlage steht er Dir in der Kämpferauswahl zur Verfügung.

Spiele als weißer oder schwarzer Kirby

Bewege den Cursor in der Figurenauswahl auf Kirby und gib folgende Codes ein:

Weißer Kirby: Halte L und drücke C-Links und C-Oben.

Schwarzer Kirby: Halte L und drücke C-Unten und C-Rechts.

SNOWBOARD KIDS

Turbo Start

Drücke den A-Knopf, wenn das Wort "Ready" erscheint, mehrmals schnell hintereinander und schon fährst Du ganz vorne mit.

Alle Charaktere, Bretter und Kurse

Drücke im Startbild den Analog-Stick nach unten, Analog-Stick nach oben, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach oben, C-Unten, C-Oben, L, R, Z, Steuerkreuz nach links, C-Rechts, Analog-Stick nach oben, B, Steuerkreuz nach rechts, C-Links.

Quicksand Valley

Verdiene Dir auf den Kursen 1 bis 6 Gold. Ein neues Snowboard und der Quicksand Valley-Kurs sind nun zugänglich.

Silver Mountain

Verdiene Dir im Quicksand Valley Gold.

Ninja-Land

Verdiene Dir im Silver Mountain Gold.

Spiele als Ninja

Verdiene Dir im Ninja-Land Gold.

SNOWBOARD KIDS 2

Alle Charaktere, Bretter und Strecken

Drücke im Titelbild Z, B, C-Oben, Unten (Steuerkreuz), Links (Stick), Rechts (Stick), Oben (Steuerkreuz), R, Z, A. Starte danach ein völlig neues Spiel!

SOUTH PARK

Funktion

Alle Cheats
Levelauswahl
Unverwundbarkeit
Alle Waffen
Unendlich Munition
Skinny-Modus
Großer-Kopf-Modus
Feder-und-Tinte-Modus
Credits anschauen

Code

BOBBYBIRD
THEEARTHMOVED
ASSMAN
FATKNACKER
FATTERKNACKER
VEGGIEHEAVEN
MEGANOGGIN
PLANEARIUM
SCREWYOU GUYS

Alle Charaktere
 Officer Barbrady
 Mr Mackey
 Phillip
 Terrance
 Mr Garrison
 Chef
 Wendy
 Pip
 Ike
 Mrs Cartman
 Mephisto
 Jimbo
 Ned
 Big Gay Al
 Alien
 Starvin Marvin

OMGTTKYB
 ELVISLIVES
 CHEATINGISBAD
 PHAERT
 RAFT
 DOROTHYSFRIEND
 LOVEMACHINE
 CHECKATACO
 FISHNCHIPS
 KICKME
 ALLWOMAN
 GOODSCIENCE
 STARINGFROG
 HAWKING
 OUTRAGE
 MAJESTIC
 SLAPUPMEAL

STAR SOLDIER: VANISHING EARTH

Extraoptionen

Nachdem Du das Spiel auf der "REGULAR"-Schwierigkeitsstufe geschafft hast, erscheinen zwei neue Optionen im Hauptmenü. Dazu gehört die Enemy Ship-Option, mit der Du Dir die meisten gegnerischen Schiffe des Spiels anschauen kannst, und die Missionsauswahl, die Dich zwischen den Missionen 1 bis 6 wählen läßt.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Cheat Paßwort

Unendlich Leben	IGIVEUP
Credits anschauen	CREDITS
Anderes Radar	RADAR
AT-ST steuern	CHICKEN
Mehr A-Wings	ACE
Filme anschauen	DIRECTOR
Millennium Falke	FARMBOY
Musiktest	MAESTRO
Alle Power-Ups	TOUGHGUY

S

TIE-Interceptor fliegen

Gib das Paßwort für die Steuerung des Millennium Falken ein. Gib danach das Paßwort TIEDUP ein. Gehe anschließend zur Schiffsauswahl zum Millennium Falken und drücke den Analog-Stick nach oben. Jetzt darfst Du den TIE-Interceptor fliegen.

Beggar's Canyon

Gewinne in allen 16 Missionen mindestens die Bronzemedaille, um in Beggar's Canyon einen T-16 Skyhopper steuern zu dürfen.

Death Star Trench

Gewinne in allen 16 Missionen mindestens die Silbermedaille, um durch den Graben des Todessterns zu fliegen.

Battle of Hoth

Gewinne in allen 16 Missionen die Goldmedaille, um mit dem Snowspeeder in die Schlacht von Hoth zu ziehen.

Levelauswahl

Gib im Paßwortschirm DEADDACK ein, um Zugang zu allen Levels zu bekommen, inklusive der drei Bonuslevels. Fliege einen T-16 in Tatooine, greife den Graben des Todessterns an und nimm Teil an der Schlacht um Hoth.

Bärtiger Typ

Gib im Paßwortschirm HARDROCK ein und kehre ins Hauptmenü zurück. Starte die Demo und drücke A. Wenn das Titelbild erneut erscheint, wird Luke durch einen anderen Kerl ersetzt. Sehr seltsam!

Fliege ein schwarzes... Auto?

Gib KOELSCH im Paßwortschirm ein und wähle eine Mission für den X-Wing. Diese werden durch ein schwarzes Auto ersetzt! Hinweis: Pausiere besser nicht das Spiel, oder es friert eventuell ein.

Entwicklungsteam anschauen

Gib im Paßwortschirm BLAMEUS ein, um ein Bild von den Machern des Spiels zu sehen. Puuh, eine ganze Menge Menschen!

STAR WARS: ROGUE SQUADRON – LÖSUNG

Level 1:

Ambush at Mos Eisley

Missionsbriefing

"Mache zusammen mit Wedge Antilles einen Erkundungsflug über Mos Eisley und halte nach besonderen Vorkommnissen Ausschau."

Missionsziele

- Beschütze die Basis
- Zerstöre die Such-Droiden
- Beschütze Mos Eisley
- Eliminiere imperiale Kräfte

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: Such-Droiden, TIE-Bomber, Sturmtruppen

Dieses Level ist sehr einfach. Zerstöre zunächst alle imperialen Such-Droiden, bevor sie zu viele Gebäude zerstören. Die anderen Mitglieder des Rogue-Geschwaders helfen Dir dabei, aber sie schaffen es natürlich nicht ohne Dich. Folge dem orangefarbenen Dreieck auf dem Radar zu jeder Gruppe von Droiden und zerstöre sie aus der Luft. Es bedarf jeweils nur einiger Schüsse.

Nach dem letzten Such-Droiden wird der Raumhafen von Mos Eisley von TIE-Bombern bombardiert. Zerstöre sie, bevor sie den Hafen in Schutt und Asche legen. Wenn Du die Goldmedaille möchtest, mußt Du die vier Sturmtruppen finden, die sich in der Nähe einer Fluchtkapsel aufhalten. Erledigst Du die Droiden in richtiger Reihenfolge, sollten die Truppen nicht weit entfernt sein. Halte nach vier roten Punkten Ausschau und erledige die Truppen, bevor es nach Mos Eisley geht. Hänge Dich zu Beginn des Bombenangriffs der TIE-Bomber an ihr Heck und nimm sie unter Beschuß. Der Kurs ist dabei meistens der gleiche. Ein paar Treffer mit dem Blaster reichen aus, und die Dinger enden als Blechhaufen! Es gibt insgesamt sechs TIE-Bomber.

Level 2:

Rendezvous on Barkesh

Missionsbriefing

"Eskortiere die Transporter der Rebellen durch gefährliches imperiales Gebiet in den Ländern von Barkesh."

Missionsziele

- Schütze den Konvoi

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, Geschütze

Noch eine Mission, die alles andere als schwierig ist. Vernichte zunächst die Gruppe aus Such-Droiden gleich am Anfang direkt vor Dir. Fliege danach weiter zum Konvoi der Rebellen, der zur Abfahrt bereitsteht. Fliege an ihm vorbei und schalte die nächsten Such-Droiden aus. Steuere dann nach rechts und fliege durch den Canyon. Zerstöre die drei AT-STs.

So wird der Weg für den Konvoi frei. Allerdings benötigt er jetzt Verteidigung in der Luft, denn er wird von TIE-Bombern angegriffen. Vernichte sie und fliege vor dem Konvoi in das große offene Gebiet, wo Dich drei weitere AT-STs erwarten. Zerstöre diese Walker und auch die Geschütztürme auf den angrenzenden Hügeln. Kreise als nächstes über dem Gebiet und zerstöre alle TIE-Bomber. Der Konvoi gelangt nun sicher zum Treffpunkt.

Für die Goldmedaille mußt Du dem Konvoi voraus fliegen und die kleine imperiale Installation zerstören, die von zwei AT-STs und einem Geschütz bewacht wird. Kümmere Dich dann um die Sturmtruppen am Boden. Angeblich sollst Du zum Konvoi zurückkehren – kümmere Dich aber besser um den Rest der imperialen Kräfte.

Level 3 Search for the Nonnah Missionsbriefing

"Finde das abgestürzte Schiff der Rebellen und rette die Crew und die Ladung, bevor sich das Imperium darum kümmert!"

Missionsziele

- Lokalisier das Schiff der Rebellen
- Verteidige das Schiff gegen die imperialen Kräfte

Standardschiff: A-Wing

Imperiale Kräfte: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, AT-STs, AT-PTs, Panzer, imperialer Transporter

Als erstes muß das abgestürzte Schiff der Rebellen gefunden werden. Während der Suche gerätst Du zwischen einige Such-Droiden und TIE-Interceptors. Schalte von den Interceptors so viele wie möglich aus, da der Rest des Levels dadurch einfacher gemacht wird.

Sobald Du die Nonnah gefunden hast, kommt ein Shuttle der Rebellen und birgt die Crew. Für den Transfer benötigt das Shuttle jedoch etwas Zeit. Inzwischen mußt Du Dich um Tie-Bomber und einige lästige Bodentruppen kümmern. Diese kommen aus einem imperialen Transporter, der ungefähr zur gleichen Zeit erscheint wie das Shuttle.

Zerstöre die Panzer und den AT-ST so schnell wie möglich, oder sie zerstören das Schiff der Rebellen. Hast Du die erste Angriffswelle der Bodentruppen erledigt, sind die TIE-Bomber dran. Eine zweite Angriffswelle in Form einiger AT-PT Walkers steht jedoch noch bevor. Wenn Du alle Bodentruppen und TIE-Bomber zerstört hast, macht sich das Shuttle auf dem Weg. Folge ihm und halte ihm die angreifenden TIE-Interceptors vom Blech. Deren Anzahl hängt davon ab, wie viele Du zu Beginn des Levels erledigt hast. Um die Goldmedaille zu bekommen, mußt Du so schnell wie möglich alle Gegner zerstören (auch die Such-Droiden).

Level 4: Defection at Corellia Missionsbriefing

"Crix Madine möchte der Rebellen-Allianz beitreten. Das Imperium will ihn daran hindern. Beschütze Corellia, während Madine die Flucht vorbereitet."

Missionsziele

- Untersuche die Signale
- Beschütze den Turm
- Beschütze das Technikzentrum
- Beschütze den Fluchttransporter

Standardschiff: Speeder

Imperiale Kräfte: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-ATs, AT-STs, Sturmtruppen, Waveskimmers

Gleich zu Beginn fliegst Du an einigen Geschütztürmen vorbei. Diese befinden sich der Hand der Rebellen, also zerstöre sie nicht, da sie die imperialen Kräfte von der Küste fernhalten.

Suche zunächst nach den Such-Droiden auf dem Radar und zerstöre sie. Danach muß der Turm vor den Angriffen der TIE-Bomber geschützt werden. Fliege hinter ihnen her und schalte sie aus, bevor sie zu viel Schaden anrichten.

Als nächstes ist das Technikzentrum an der Reihe. Folge dem Radar und zerstöre die TIE-Bomber. Wedge bekommt danach einige Probleme, doch der Millennium Falke hilft ihm aus der Patsche. Folge dem Radar bis zum AT-AT Walker, der auf den Turm zuläuft. Setze Deine Harpune ein und wickle das Kabel um seine Beine. Er stürzt zu Boden. Das Technikzentrum wird daraufhin von zwei AT-STs mitsamt Sturmtruppen angegriffen. Fliege schnell dorthin und zerstöre Deine Gegner. Du erreichst einen weiteren AT-AT! Eliminiere auch diesen, und das Shuttle beginnt mit der Evakuierung. Halte während des

Vorgangs die TIE-Bomber vom Technikzentrum fern. Das Shuttle fliegt über die Küste, und die Mission ist damit geschafft! Für die Goldmedaille müssen alle TIE-Bomber und die Gegner im Wasser erledigt werden.

Level 5: Liberation of Gerrard V

Missionsbriefing

"Der feige imperiale Statthalter raubt die Stadt aus und schafft die Schätze mit seinen Luxusyachten fort. Hilfe den Bürgern von Gerrard V und stoppe das Imperium."

Missionsziele

- Geleite die Y-Wings zu ihren Zielen
- Schalte die zivilen Yachten aus
- Zerstöre den großen Geschützturm

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-PTs, Panzer, Geschütze, Raketenstützpunkte

Hier geht es vor allem um Luftunterstützung. Die Y-Wings schalten die Shuttles aus, aber sie werden keinen Erfolg haben, wenn Du Dich nicht vorher um die Verteidigungsanlagen kümmerst. Zerstöre sämtliche Raketenstützpunkte auf den Hügeln, die die Stadt umgeben. Danach geht es den Geschützen am Boden und den Türmen in der Stadt ans Blech. Eliminiere anschließend die nervigen AT-PTs. Behalte immer die Y-Wings im Auge, da sie sofort zur nächsten Stadt fliegen, wenn sie die Shuttles in der ersten Stadt ausgeschaltet haben. Bleibe stets bei ihnen und kümmere Dich um alle weiteren Angriffsziele. In der zweiten Stadt steht zudem ein riesiges Geschütz, das zerstört werden sollte. Mische danach die übriggebliebenen TIE-Interceptors auf und beobachte, wie der imperiale Pilot Kasan Moor gefangen genommen wird. Beende das Level sehr schnell, um die Goldmedaille zu bekommen. Zudem müssen Deine Schüsse gut sitzen!

Level 6: The Jade Moon

Missionsbriefing

"Lt Kasan Moor hat das Rogue-Geschwader mit Daten von der imperialen Mondbasis versorgt. General Madine führt den Bodenangriff an, während das Rogue-Geschwader Unterstützung aus der Luft gibt."

Missionsziele

- Weiche den Raketenstützpunkten aus
- Finde und zerstöre den Schildgenerator
- Eskortiere und beschütze Madines Truppen

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-PTs, Geschütze, Raketenstützpunkte

Unterstütze Madines Bodentruppen so gut es nur geht, da sie die Mondbasis des Imperiums angreifen. Fliege durch den Canyon und schalte die AT-PTs aus, die Dir den Weg versperren. Fliege weiter zur Mondbasis und zerstöre sämtliche Geschütztürme.

Wenn die Truppen die Basis erreichen, müssen sie feststellen, daß diese von einem Schild umgeben ist. Du mußt also den Schildgenerator ausschalten. Folge dem Radar bis zum Generator und zerstöre auf dem Weg die Raketenwerfer. Zerstöre mit einigen Protonentorpedos den Generator und kehre zur Basis zurück.

Eliminiere weitere AT-PTs und die TIE-Bomber und TIE-Interceptors, die es auf Madines Fahrzeuge abgesehen haben.

Für die Goldmedaille müssen alle Raketenstützpunkte bei der Mondbasis zerstört werden.

Level 7:

Imperial Construction Yards

Missionsbriefing

"Kasans Informationen zufolge werden in einer zweiten versteckten Basis imperiale Walker produziert. Achte auf die Boden-Scanner."

Missionsziele

- Nähere Dich der Basis unbemerkt
- Finde und zerstöre die AT-ST-Fabrik
- Finde und zerstöre die AT-AT-Fabrik

Standardschiff: Speeder

Imperiale Kräfte: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, AT-ATs, Geschütze, Raketenwerfer, Speeder Bikes

Diese Mission kann in drei Abschnitte unterteilt werden. Im ersten fliegst Du durch einen gewundenen Canyon, ohne dabei vom Radar entdeckt zu werden. Dafür muß jede Radarschüssel zerstört werden, wenn Du Dich ihr näherst. Kommst Du zu nah, ist die Mission gescheitert. Rase auf sie zu, brems abrupt ab und zerstöre sie. Fliege nicht zu langsam, oder Dein Flügelmann fliegt an Dir vorbei

uns löst selbst den Alarm aus! Um zum vierten Radarstützpunkt zu gelangen, mußt Du links am großen Felsen vorbei fliegen und Dich aus einem steilen Winkel nähern.

Danach müssen die Fabriken der AT-STs und AT-ATs zerstört werden. Die AT-AT-Fabrik ist die am stärksten verteidigte und wird zudem von AT-ATs bewacht. Fliege nicht einfach geradewegs auf sie zu, sondern nähere Dich aus einem steilen Winkel, um nicht direkt in die Verteidigung zu geraten. Zerstöre zunächst die Verteidigung und kümmere Dich danach um das Gebäude. Du mußt schon etwas geschickt im Umgang mit dem Raumschiff und der Waffe sein. Für die Goldmedaille mußt Du einen gewaltigen Schaden anrichten. Eliminiere sämtliche TIEs, denen Du begegnest. Achte auch auf das große Gebäude mit den Gleitern darauf, die nur darauf warten, zerstört zu werden.

Level 8: Assault on Kile II Missionsbriefing

"In den tiefen Canyons von Kile II halten sich imperiale Kräfte verschanzt. Eine Fabrik versorgt das Imperium mit Equipment. Zerstöre die Schlüsselemente des Stützpunktes."

Missionsziele

- Finde und zerstöre den Sensor
- Finde und zerstöre den imperialen Raumhafen
- Finde und zerstöre die imperialen Garnisonen

Standardschiff: Y-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Interceptors, TIE-Fighters, Sturmtruppen, Geschütze, Raketenstützpunkte, Speeder Bikes, imperiale Shuttles

In dieser Mission müssen drei imperiale Einrichtungen gefunden und zerstört werden. Gar nicht so einfach, denn sie wurden gut in den Canyons versteckt. Der Y-Wing ist ziemlich langsam, also kannst Du nur erschwert gegnerischem Beschuß ausweichen. Zum Glück hat das Ding jedoch eine dicke Schale und steckt einiges weg.

Fliege zu Anfang nach links und halte Dich auch links, bis Du zu einer Lichtung gelangst. Links findest Du den Sensor. Zerstöre die Geschütze und Raketenstützpunkte und danach die Radarschüsseln und das zentrale Gebäude mit den Bomben. Eine Zwischensequenz zeigt Dir die nächsten beiden Ziele. Am gegenüberliegenden Ende findest Du die Garnison. Setze hier die Bomben ein und kümmere Dich auch um die beiden Geschütze. Eine weitere Zwischensequenz zeigt Dir die Ankunft eines imperialen Shuttles.

Folge diesem Shuttle runter zu den Canyons, und es führt Dich zum Raumhafen. Zerstöre die unterschiedlichen Einrichtungen, bis Dir eine Zwischensequenz die Gefangennahme von Wedge zeigt. Zerstöre dann die übriggebliebenen Gebäude, um die Mission zu beenden. Für die Goldmedaille muß diese Mission schnell geschafft werden. Außerdem mußt Du eine Menge Schaden anrichten. Schalte dafür am besten sämtliche Geschütze aus, auf die Du stößt. Zerstöre auch die Geschütze und Raketenwerfer beim Raumhafen. Präge Dir in einem Probespiel das Gebiet ein und fliege dann ohne Shuttle-Hilfe zum Raumhafen, um eventuell Zeit zu sparen.

Level 9:

Rescue on Kessel

Missionsbriefing

"Du mußt Wedge aufspüren, bevor er vom Imperium ins Gefängnis gesteckt wird – der Tod wäre ihm sicher!"

Missionsziele

- Finde und zerstöre den Zug
- Rette Wedge

Standardschiff: X-Wing mit Ionenkanone

Imperiale Kräfte: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, AT-PTs, Geschütze, Raketenstützpunkte, gepanzerter Zug, Schwebetransporter

Ist Wedge nicht toll? Jetzt geht es nur darum, Wedge in einem Stück zurück zu bringen – er wird in einem gepanzerten Zug gefangengehalten. Deswegen wurde Dein X-Wing auch mit einer besseren Waffe ausgerüstet. So kannst Du den Zug ausschalten, ohne ihn zu zerstören, was schließlich nicht unbedingt gut für Wedges Gesundheit wäre.

Fliege nach vorne und halte auf dem Radar nach einer Linie aus roten Punkten Ausschau. Das ist der Zug. Halte den Zug an, indem Du ihn auf ganzer Länge mit der Ionenkanone bearbeitest.

Der Zug bewegt sich ziemlich schnell, aber wird bei jedem Treffer langsamer. Du mußt ihn stoppen, bevor er das Gefängnis erreicht, oder die Mission ist gescheitert.

Für die Goldmedaille müssen zahlreiche Ziele zerstört werden, was nicht gelingt, wenn Du Dich nur auf den Zug konzentrierst. Unter anderem müssen die Geschütze, AT-STs und Raketenstützpunkte zerstört werden. Höre auf Deinen Flügelmann und zerstöre den Konvoi aus schwebenden Trucks, die leichte Ziele darstellen. Bremsen aber zuerst den Zug mit einigen Treffern aus.

Level 10: Prisons of Kessel

Missionsbriefing

"Helfe General Madine bei der Befreiung der anderen Rebellen aus dem Gefängnis auf Kessel."

Missionsziele

- Beschütze und eskortiere Madines Shuttle
- Zerstöre den Generator

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, Geschütze, Raketenwerfer, Speeder Bikes

Dies ist eine sehr schwierige Mission, da Du mit vielen imperialen Elementen zu kämpfen hast.

Ziel ist es, Rebellen aus verschiedenen Bereichen des Gefängnisses zu befreien und damit Madine bei der Erfüllung seiner Aufgabe zu helfen. Beschütze Madines Shuttle vor allen imperialen Angriffen. Fliege ins erste Gefängnisgebiet vor dem Shuttle und zerstöre die am Boden befindlichen Geschütze. Sobald das Shuttle gelandet ist, informiert Dich Madine darüber, daß Du nicht durch den Schutzschild kommen kannst.

Du mußt also den Generator zerstören. Bereinige aber zunächst das Gebiet, da das Shuttle von TIE-Fightern angegriffen wird. Folge danach dem Radar bis zum Generator und spreng ihn. Es verschwinden sämtliche Schutzschilde vor allen Gefängnissen. Kehre zu Madines Shuttle zurück und gib ihm Deckung, bis es verschwindet. Folge dann dem Shuttle zu den einzelnen Gefängnissen und zerstöre dabei alle Geschütze, TIEs und Raketenstützpunkte. Achte vor allem auf die Raketenwerfer, da sie dem Shuttle sehr viel Schaden zufügen können. Auch die AT-STs sind gefährlich. Für die Goldmedaille muß die Mission so schnell wie möglich geschafft und zahlreiche imperiale Ziele müssen zu Boden gebracht werden. Zerstöre dafür am besten die Geschütze beim Generator und kümmere Dich danach schnell um die TIEs beim Shuttle. Versuche auch, die Sturmtruppen unter Beschuß zu nehmen, während sie auf das Landefeld stürmen.

Level 11: Battle Above Talon

Missionsbriefing

"Kämpfe über Talon um den Besitz der Tibanna-Gasplattformen. Gefährde nicht die Zivilisten!"

Missionsziele

- Finde und zerstöre die imperialen Tibanna-Gascontainer
- Vermeide zivile Verluste

Standardschiff: A-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sentry Guns

Eine sehr geradlinige Mission ohne komplizierte Ziele. Andererseits geht es über Talon manchmal heftig zur Sache, also kannst Du Dein Geschick als Pilot endlich unter Beweis stellen!

Grundsätzlich sind alle Gascontainer mit dem imperialen Symbol darauf zu zerstören. Triff dabei nicht die anderen Kanister!

Gleichzeitig mußt Du die imperialen Kräfte daran hindern, Jagd auf Deine eigenen Container zu machen.

Alles fängt sehr einfach an. Du folgst einem Rebel Blockade Runner bist zur ersten Gasplattform, während Du auf die imperialen Kanister schießt und Deine eigenen ausläßt. Eine Begegnung mit einem TIE-Fighter ist möglich, doch wenn Du Dich auf die Kanister konzentrierst, sollte sich Dein Flügelmann darum kümmern. Hast Du alle Kanister zerstört, bewegt sich der Blockade Runner zur nächsten Plattform. Folge ihm und zerstöre weitere Kanister des Gegners. Diesmal rücken Dir einige TIEs an die Pelle!

Folge weiter dem Blockade Runner, zerstöre Kanister und die TIEs und konzentriere Dich bei Erreichen der Plattformen mit den Geschützen auf eben jene. Schalte sie schnell aus, oder sie erwischen Deine wertvollen Kanister. Den letzten Kanister findest Du hinter einer Wolkenstadt. Zerstöre ihn, aber achte auf die zivilen Gebäude. Um die Goldmedaille zu bekommen, müssen die Gaskanister schnell und präzise zerstört werden. Eines noch – schieße nicht auf die Cloud Cars, da sie Dich im Kampf gegen die TIEs unterstützen.

Level 12:

Escape from Fest

Missionsbriefing

"Während der Talon-Operation hat ein Rebellenkommando einige AT-PTs von einer imperialen Basis auf Fest gestohlen. Leider verlief die Flucht alles andere als planmäßig..."

Missionsziele

- Finde die AT-PTs
- Zerstöre das imperiale Forschungsgebäude
- Befreie die AT-PTs
- Eskortiere die AT-PTs bis zur Landezone

Standardschiff: Speeder

Imperiale Kräfte: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, Sturmtruppen, AT-ATs, Geschütze, Raketenwerfer, Panzer

Die Mission ist in zwei Teile gesplittet; die Rettung der AT-PTs und die Zerstörung der Forschungseinrichtung des Imperiums. Kümmere Dich zunächst um die AT-PTs, da diese sonst zerstört werden.

Fliege von der Startposition aus geradewegs nach vorne zum Gebiet, in dem die AT-PTs gefangengehalten werden. Zerstöre sämtliche Geschütze auf Deinem Weg.

Wenn Du Dich näherst, siehst Du, wie es ein AT-AT wagt, die drei AT-PTs anzugreifen. Schalte das Ungetüm also schnell mit der Harpune aus. Ignoriere danach vorerst die AT-PTs und fliege aus dem Lager hinaus über das Tor zu zwei Geschützen, einem Stromerzeuger und einem weiteren AT-AT. Zerstöre die Geschütze und vernichte den AT-AT, aber lasse den Stromerzeuger zunächst unbeschadet. Das Tor öffnet sich, und zahlreiche tödliche Panzer erscheinen auf den angrenzenden Hügeln. Schalte sie schnell aus, oder sie nehmen Deine AT-PTs unter Beschuß! Fliege zurück zum Tor und nach links durch eine Schlucht zu einem weiteren AT-AT. Zerstöre ihn, fliege dann hoch und runter, um die restlichen Panzer zu erledigen. Zerstöre auch die TIE-Bomber, bevor diese ihre Mitbringsel auf die AT-PTs abwerfen.

Sobald die AT-PTs die Landezone erreicht haben, wird es Zeit, sich um die Forschungseinrichtung zu kümmern. Fliege zurück zum Stromerzeuger und zerstöre ihn, um den Schutzschild auszuschalten. Folge der Radaranzeige bis zum Gebäude, zerstöre die Geschütze und zerstöre das Objekt.

Für die Goldmedaille müssen alle drei AT-PTs gerettet und das Forschungsgebäude so schnell wie möglich dem Erdboden gleichgemacht werden – am besten ignorierst Du dafür die Geschütze und konzentrierst Dich auf das Gebäude.

Level 13:

Blockade on Chandrila

Missionsbriefing

"Moff Serdon hat sich entschieden, Chandrila weiter zu tyrannisieren, dank des Anschlags der Rebellen auf Fest. Hilfe den unschuldigen Bewohnern von Chandrila, beschütze den Versorgungszug und stoppe das Imperium!"

Missionsziele

- Eskortiere den Versorgungszug
- Beschütze die Stadt

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs

Auch dieses Level ist in zwei Bereiche geteilt. Im ersten Teil muß der Schwebegüterzug bei seiner Fahrt zur Stadt geschützt werden. Wie auch in anderen Eskortierungsmissionen muß der Zug so unbeschadet wie möglich an seinem Ziel ankommen. Die Opposition besteht in dieser Mission aus imperialen TIE-Interceptors und Bombern. Konzentriere Dich auf die Bomber, da sie dem Zug am meisten Schaden zufügen. Halte jedoch stets Ausschau nach den TIE-Interceptors. Wenn sie erst einmal an Deinem Heck hängen, kannst Du sie nur schwer wieder abschütteln. Sobald Du die Stadt erreichst, warten drei Aufgaben auf Dich. Zuerst muß ein Schwarm TIE-Bomber abgewehrt werden, bevor dieser die Stadt ausräuchert. Hierbei werden Deine Fähigkeiten als Pilot getestet, aber da sich die Bomber langsam bewegen, sollte es keine großen Probleme geben.

Als nächstes müssen die Rebellentransporter gegen sechs (!) AT-STs verteidigt werden. Schalte sie so schnell wie möglich aus! Droht den Shuttles keine Gefahr mehr, wirst Du von einer letzten Welle aus TIE-Bombern und Interceptors angegriffen. Zerstöre sie alle und genieße danach die Zwischensequenz. Für die Goldmedaille muß das Level so schnell und sicher wie möglich geschafft werden. Im Klartext heißt das: Rette alle Deine Verbündeten!

Level 14:

Raid on Sullust

Missionsbriefing

"Kasan Moor plant einen Angriff auf die Vulkanbasis auf Sullust, als eine Art Vergeltungsakt für die Blockade auf Chandrila."

Missionsziele

- Zerstöre die Sender
- Zerstöre den Kondensator

Standardschiff: Y-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-STs, Geschütze, Raketenwerfer

Diese Mission ist insgesamt eine der einfachsten, und doch teilweise eine der schwierigsten. Du mußt den Kondensator im Zentrum des Vulkans zerstören. Vorher muß allerdings der Schutzschild ausgeschaltet werden.

Leider bedeutet dies, daß nicht einfach nur ein Stromerzeuger zu

zerstören ist. Der Schutzschild des Kondensators wird von zahlreichen Sendern versorgt, die auf dem Grund des Vulkans angebracht sind. Zerstöre alle der Reihe nach. Auf dem Grund des Vulkans beschützen einige imperiale Einheiten die Sender, unter anderem auch Raketenwerfer und AT-STs. Am besten schaltest Du zuerst die Raketenwerfer aus. Die Geschütze sollten als Ziele mit niedriger Priorität angesehen werden. Nähere Dich im ersten Teil der Mission in niedriger Höhe dem Ziel und ziehe im letzten Moment hoch, damit Du nicht von den Explosionen erwischt wirst. Sobald alle Sender zerstört sind, wird der Schutzschild heruntergefahren, und die Arbeit am Hauptziel kann beginnen. Ignoriere vorerst die TIE-Interceptors (dem Y-Wing können sie kaum etwas anhaben) und konzentriere Dich auf die weißen Blöcke innerhalb des Kondensators. Deine Bomben kannst Du hier nicht einsetzen, also ist es besser, die Blöcke mit der Kanone zu bearbeiten. Wenn der letzte Block zerstört ist, geht der Kondensator mit ihm hoch. Für die Goldmedaille ist ein schnelles Spiel wichtig sowie auch die Anzahl der zerstörten Feinde. Los, ran an den Speck!

Level 15: Moff Seerdon's Revenge Missionsbriefing

"Bei der Schlacht um Sullust hat es Moff Seerdon geschafft die Bacta-Güter von Thyferra zu klauen. Jetzt will er die medizinische Versorgung der Allianz kappen. Befreie Thyferra und besiege Seerdon endgültig!"

Missionsziele

- Beschütze die Bacta-Container
- Vermeide zivile Verluste
- Zerstöre alle imperialen Bunker, Fighter und Bomber
- Finde und zerstöre Moff Seerdon

Standardschiff: X-Wing

Imperiale Kräfte: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-STs, Geschütze, Raketenwerfer, erweitertes imperiales Shuttle

Eine der härtesten Missionen! Beschütze die Bacta-Tanks der Rebellen (runde Objekte mit dem Symbol der Rebellen), verteidige die Einwohnerschaft und zerstöre sämtliche Gegner in diesem Gebiet, einschließlich Moff Seerdon! Ignoriere zunächst die TIE-Interceptors und suche mit Hilfe Deines Radars die TIE-Bomber und AT-STs, die sich an den zivilen Einrichtungen und den Tanks zu schaffen machen. Vernichte anschließend alle Raketenwerfer,

Geschütze und imperialen Bunker – das sind die flachen, rechteckigen Gebäude. Schalte dann die übrigen TIE-Interceptors aus. An diesem Punkt erscheint Seerdon in einem schwer bewaffneten und gepanzerten Schiff. Seerdons Schiff ist sehr wendig und schnell und damit schwer zu treffen. Alles was hier zählt, ist Dein Geschick als Pilot! Übrigens: Deine Protonentorpedos haben in diesem Kampf keine Wirkung!

Für die Goldmedaille muß das Level so schnell wie möglich geschafft und der Verlust an zivilen Gebäuden gering gehalten werden.

Level 16:

The Battle of Calamari

Missionsbriefing

“Die friedliche Welt von Mon Calamari befindet sich kurz vor der totalen Zerstörung. Fliege als Wedge Antilles und bekämpfe alles Böse in dieser Schlacht!”

Missionsziele

- Zerstöre die Weltzerstörer
- Beschütze die Stadt

Standardschiff: V-Wing

Imperiale Kräfte: Weltzerstörer, Robot-TIEs, imperiale Katamarane
Eine neue Bedrohung in Form von imperialen Weltzerstörern legt sich wie die Pest über das Land, und diesmal liegt es an Dir, Wedge Antilles, sie zu stoppen. Du beginnst die Mission in einem neuen Schiff, dem V-Wing. Dieser Gleiter ist schneller, wendiger und besser bewaffnet als die Schiffe, die Du sonst fliegen durftest. Allerdings bedarf es einiger Übung mit der Steuerung, wenn Du erfolgreich aus der Schlacht zurückkehren willst.

Während der Mission mußst Du drei Weltzerstörer vernichten und Dich um die Robot-TIEs kümmern, eine neue Waffe des Imperiums. Die Weltzerstörer sind schwer gepanzert und übersät mit Geschützen, also gibt es nur einen Weg, sie auszuschalten. Ziele zunächst auf den Schildgenerator oben in der Nähe des Hecks und zerstöre ihn. Konzentriere danach Dein Feuer auf die Beine des Zerstörers. Halte Abstand, wenn Du das zweite Bein auseinandernimmst, da die Maschine ins Wasser fällt.

Folge als nächstes dem Radar in eine Stadt mit Robot-TIEs und hole sie vom Himmel. Diese TIEs sind extrem wendig. Es ist notwendig ihre Bewegungen abzuschätzen und das Feuer präzise vor auszuplanen. Danach geht es zu zwei weiteren Weltzerstörern und einigen Robot-TIEs an den Kragen, bevor Du Dir mal wieder selbst auf die Schulter klopfen darfst.

Goldmedaillen gibt es hier für Schnelligkeit und abgeschossene Ziele. Halte nach Katamaranen Ausschau, denn die erhöhen Dein Punktekonto sehr schnell. Viel Glück!

SUPER ROBOT SPIRITS

Neue Farben

Wenn Du das Spiel länger als 50 Stunden gespielt hast, erstrahlen Dunbine und Walker Galliam in einer neuer Farbe.

Spiele mit Master Gundam

Wähle den Story-Modus und besiege Master Gundam dreimal. Jetzt steht er als wählbarer Kämpfer zur Verfügung.

Spiele mit Devil Gundam

Schaffe den Story-Modus mit allen Charakteren und besiege danach mit Master Gundam Devil Gundam im 64-Modus. Jetzt steht auch er als wählbarer Kämpfer zur Verfügung.

Spiele mit Judecca

Wenn Du das Spiel länger als 300 Stunden (!!!) gespielt hast, erscheint Judecca als wählbarer Kämpfer.

Shining Gundam

Verwende im Vs-Modus Shining Gundam und besiege mit ihm 21 Gegner. Jetzt kannst Du im Auswahlmenü Shining Gundam auch für alle anderen Spielmodi einsetzen.



TETRISPHERE

Gehe in die "Neuer Name"-Option und drücke L, C-Rechts und C-Unten, um einige verrückte Figuren hervorzuzaubern. Gib dann die folgenden Namen für besonders spaßige Action ein.

Lines Game

Gib den Namen LINES ein. Du mußt die Blöcke in Reihen und in Spalten ordnen, sie aber nicht stapeln.

Zugang zu allen Levels

Du kannst durch die Levels des gesamten Spiels springen, indem Du folgende Zeichencodes eingibst: *Saturn* *Raumschiff* *Rakete* *Herz* *Schädel*. Öffnest Du jetzt das zuletzt gespeicherte Spiel, gelangst Du in die Levelauswahl.

Neue Musik

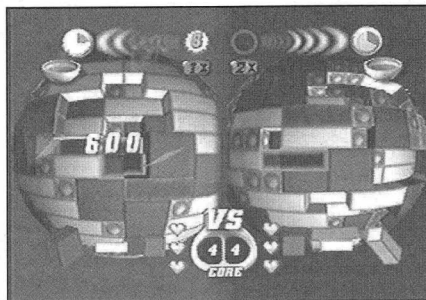
Gib G*Alien-Kopf*MEBOY ein, um einige witzige Game Boy-Melodien zu hören.

Credits anschauen

Gib einfach CREDITS ein, und Du darfst sie Dir anschauen! Toll, oder?

Vortex Merkwürdigkeit

Gib den Namen VORTEX ein und halte den Reset-Knopf der Konsole für vier Sekunden gedrückt. So siehst Du eine Sequenz, in der die Roboter in einen Strudel geraten!



TOP GEAR OVERDRIVE

Bonuswagen

Schaffe alle sechs der Rennsaisons, um drei versteckte Wagen zu öffnen. Du findest unter anderem ein fahrendes Nintendo-Logo!

TOP GEAR RALLY

Alle Strecken öffnen

Dieser Code öffnet Dir nicht nur den Zugang zum schwierig zu erreichenden Strip Mine-Track, sondern auch alle anderen Strecken. Gehe zum Arcade-Modus, sobald er eingegeben wurde. (Leider verschafft er Dir keinen Zugang zu den gespiegelten Kursen.)
A, Links, Links, Rechts, Unten, Z (ALLRoadZ)

Alle Wagen

Zumindest alle normalen Wagen – Du mußt trotzdem noch daran arbeiten, Dir die geheimen Wagen zu verschaffen! Gib den Code ein, und im Arcade-Modus siehst Du die neuen Modelle.
A, Links, Links, C-Unten, A, Rechts, Z (ALLCARZ)

Beachball-Wagen

Drücke B, B, A, Links, Links, C-Unten, A und Rechts im Arcade-Modus-Auswahlbildschirm.

Cupra-(Eiswürfel)-Wagen

Drücke C-Unten, Oben, B, Rechts, A, C-Unten, A und Rechts im Arcade-Modus-Auswahlbildschirm.

Mini

Drücke Oben, Oben, Z, B, A, Links und Links im Arcade-Modus-Auswahlbildschirm.

Beachball-Auto

Absolviere alle sechs Saisons des vierten Jahres und Du bekommst den Beachball Wagen.

Verchromte Autos

Absolviere alle sechs Saisons des fünften Jahres und drücke im Wagenauswahlmenü C-Unten. Die Wagen bekommen jetzt einen verchromten Lacküberzug.

Farbe der Wagen ändern

So schnell kann's bunt werden. Halte den L- und R-Knopf und alle C-

Knöpfe im Wagenmenü gedrückt. Bewege dann das Steuerkreuz nach oben oder unten. Danach kannst Du schnell die Wagenfarbe wechseln, wenn Du L und R gedrückt hältst, das Steuerkreuz nach oben oder unten bewegst und schließlich einen der C-Knöpfe betätigst.

Bonuswagen

Gewinne die folgenden Saisons, um die aufgelisteten Wagen fahren zu können:

Saison	Wagen
2	Typ CE (Toyota Celica) und Typ IP (Isuzu P)
3	Typ M3 (BMW M3) und Typ SP (Toyota Supra)
4	Typ NS (Nissan Skyline) und Typ RS (Ford RS 200)
5	Typ PS (Porsche 959)
Mirror	Milchwagen und Helmet Car

Strip Mine-Kurs

Beende die sechste Saison in allen Rennen auf dem ersten Platz.

Cupra (Ice Cube) Car

Beende die sechs Saisons des dritten Jahres.

Gespiegelte Kurse

Sämtliche Mirror-Kurse werden dann zugänglich sein, wenn in allen Saisons gefahren und eine bestimmte Punktzahl im Weltmeistermodus erreicht wurde.

Andere Credits

Wähle im Optionsmenü das Credits-Icon und drücke Links, C-Unten, Rechts, Unten und Z. Ein neuer Credits-Schirm erscheint nun.

PlayStation-Modus

In technischer Hinsicht entfernt dieser Code den bilinearen Filter. Alles wirkt ziemlich kantig und grobpixelig. Drücke während des Spiels B, Links, Rechts, Oben, Links, Z und Rechts für ein Ticket nach Pixelhausen.

Acid-Modus

Wow, das geht in die Birne! Dieser Code zeigt, wie es aussieht, wenn man unter Drogen Auto fährt. Jedoch nicht zu empfehlen! Drücke im Spiel C-Unten, Z, B, Oben, Oben, Rechts.

T

Rundflug

Falls Du den Strip Mine-Kurs zwar sehen willst, aber nicht schummeln möchtest, gibt es noch einen kleinen Rundflug. Betätige den Credits-Knopf im Optionsmenü und drücke Links, C-Unten, Rechts, Unten und Z.

TUROC: DINOSAUR HUNTER

In diesem Dino-Spektakel gibt es jede Menge Cheats zu entdecken. Einige sind nützlich, andere... nun, weniger nützlich. Gib sie im Cheat-Eingabeschirm ein.

Quack Mode

CLLHTNMNTN

Soll das etwa diesen bekannten, indizierten PC-3-D-Shooter simulieren? Wohl eher nicht...

Gegner zeigen

NSTHMNDNT

Sobald Du die Karte aufrufst, werden alle Gegner mit roten Pfeilen markiert.

Purty Colors

LLTHCLRSFTHRNB

Drogen sind schlecht für Dich!

Abso-blut alles!

NTHGTHDGCRTDTRK

Waffen, Unsichtbarkeit, Levelsprünge, unendlich viel Munition, große Köpfe... fast alles eben!

Abspann anschauen

Gib den oben genannten Code ein, aktiviere den Unsichtbarkeitsmodus und teleportiere Dich in den letzten Level. Nach dem Sieg kommst Du in den Genuß des kurzen Abspanns.

TUROC 2: SEEDS OF EVIL

STOMPEN – Große Hände und Füße

UBERNOODLE – Große Köpfe

HOLASTICKBOY – Stick-Modus

PIPSQUEAK – Mini-Modus

IGOTABFA – Tinte-und-Feder-Modus

WHATSATEXTUREMAP – Gouraud-Modus

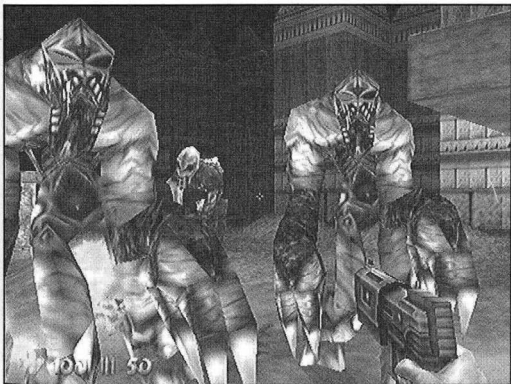
HEEERESJUAN – Gesicht auf den Gold-Diamanten

AAHGOO – Gold-Diamanten werden blau mit Babygesicht darauf

Alle Cheats

Gib das folgende Paßwort im Cheatsmenü ein:

BEWAREOBLIVIONISATHAND (ein Wort, keine Leerzeichen). So öffnest Du alle möglichen Optionen im Cheatmenü. Unter anderem wird Dir Unverwundbarkeit gewährt, unendlich Leben, unendlich Munition und vieles mehr. Du brauchst nun lediglich ins Menü zu gehen und den gewünschten Cheat zu aktivieren. Viel Spaß!



W

WAR GODS (US)

Cheatmenü

Wenn Du im War Gods-Titelbild bist (bevor die Spieloptionen erscheinen), mußt Du einfach das Steuerkreuz dreimal nach rechts drücken, dann B, B, A, A. Hast Du alles richtig gemacht, informiert Dich eine Stimme darüber.

Leichte Fatalities

Sobald der Cheatmodus aktiviert wurde, kann das Töten für Dich viel einfacher sein. Nachdem Du Deinen Widersacher besiegt hast, mußt Du folgende Knöpfe gleichzeitig drücken: A, B, C-Oben, C-Rechts.

Exor spielen

Drücke den Stick oder das Steuerkreuz im Kämpfermenü in folgende Richtungen: l, u, u, r, l, o, l, o, r, u. Wähle nun irgendeinen Charakter, und Du betrittst mit Exor die Arena.

Grox spielen

Drücke den Stick oder das Steuerkreuz im Kämpfermenü in folgende Richtungen: u, r, l, l, o, u, r, o, l, l. Wähle nun irgendeinen Charakter, und Du betrittst mit Grox die Arena.



WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY '98

Alte Teams

Um mit den älteren Teams spielen zu können, mußt Du L im Optionsmenü festhalten und den folgenden Code eingeben: C-Rechts, C-Links, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Links.

Debug-Modus

Lerne das Programmieren! Oder nicht. Du kannst mit dem Erscheinungsbild der Sportler spielen, indem Du am 16Bit-Register fummelst. Verändere die ersten sechs Bits eines Registers, indem Du die folgenden Knopfkombinationen betätigst.

C-Unten + R – ändert Bits 1 und 2

C-Links + R – ändert Bits 3 und 4

C-Oben + R – ändert Bits 5 und 6

Register Effekt

100000	Gibt Dir breite Spieler.
010000	Gibt Dir breite Spieler mit großen Köpfen.
110000	Gibt Dir breite Spieler mit kleinen Köpfen.
001000	Gibt Dir kleine Spieler.
000100	Gibt Dir große Spieler.
000010	Gibt Dir kleine Spieler.
000001	Gibt Dir dünne Spieler.
110110	Gibt Dir große Spieler mit kleinen Köpfen.
010010	Gibt Dir kleine Spieler mit großen Köpfen.
010101	Gibt Dir große Spieler mit großen Köpfen.
010001	Gibt Dir dünne Spieler mit großen Köpfen.

WCW VS NWO: WORLD TOUR

Spiele mit Dallas Page

Wähle WCW in der League-Challenge und kämpfe Dich bis zu Dallas Page durch. Sobald Du ihn besiegt hast, steht er im Auswahlmenü bereit.

Spiele mit Glacier

Wenn Du im League-Challenge-Modus IU auch siegest, steht Dir der Wrestler Glacier ebenfalls zur Verfügung.

Spiele mit Randy Savage

Falls Dir der Macho Man eher zusagt, kannst Du diesen nach dem Sieg über NWO wählen.



Spiele mit Wrath

Besiege mit DOA im Einzelspielermodus Wrath, und er gehört Dir.

Sobald Du alle Modi erfolgreich hinter Dich gebracht hast, taucht der Modus 'Whole World Wrestling' auf. In diesem Modus triffst Du auf zwei Bosse, einen in der Schwergewichts- und einen in der Leichtgewichtsklasse. Nachdem sie besiegt wurden, stehen sie ebenfalls zur Auswahl bereit:

WWW Super Cruiser – Black Widow

WWW Super Heavy – Joe Bruiser

WETRIX

Andere Spielflächen

Schaffe die acht Einzelspieler-Übungsrunden und gehe ins Optionsmenü. Mit der "Floor"-Option kannst Du neue Stile einstellen. Cool.

Andere Spielsteine

Aktiviere zunächst den "Andere Spielflächen"-Code, indem Du alle acht Kurse des Übungsmodus im Einspielermodus schaffst. Spiele jetzt jedes der Spiele, mit Ausnahme des Übungs- und Multiplayermodus, und schaffe zumindest eine "OK-Wertung". Die Nachricht "Your skill has been noted" erscheint auf dem Schirm, wenn Du das letzte geschafft hast, und der Hintergrund läuft grün an. Wähle jetzt irgendeinen Spielmodus, mit Ausnahme des Übungsmodus, setze den Cursor auf den kleinen Blasenkerl und drücke A, um ihn in eine Ente zu verwandeln. Im Spiel hast Du jetzt normale, kleine, dreieckige, rechteckige und quadratische "Uppers" und "Downers".

WWF WARZONE

Andere Outfits

Halte alle vier gelben Knöpfe gedrückt und drücke im Wrestler-Auswahlmenü A, um die Farbe der Wrestler zu ändern.

Große Köpfe

Gewinne mit British Bulldog oder The Rock die WWF-Challenge auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe, um den Wrestlern größere Köpfe zu verpassen.

Wind-Modus

Gewinne mit Mosh oder Thrasher die WWF-Challenge auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe. Jetzt läßt Du bei jedem Treffer körpereigene Gase und Geräusche frei!

Zugang zu Dude Love und Cactus Jack

Gewinne mit Mankind die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe.

Ego-Modus

Gewinne mit Ahmed Jonson die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. So gelangst Du in den Ego-Modus.

Extra Goldust-Kostüme

Gewinne mit Goldust die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Er bekommt nun neue Klamotten.

Extra Stone Cold-Kostüme

Gewinne mit Stone Cold Steve Austin die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Er bekommt ebenfalls neue Klamotten.





Ladies Night-Modus

Gewinne mit Triple H oder Shawn Michaels die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. In der Spielereditierung gibt es jetzt sogar weibliche Körper!

Anti-Block-Modus

Gewinne mit Faarooq oder Ken Shamrock die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Blockieren ist jetzt nicht mehr möglich.

Klapperschlange

Gewinne mit einem eigens erschaffenen Wrestler, der 40 von 50 möglichen Punkten hat, die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. So gelangst Du zu einem geheimen Stone Cold.

Reflektionen

Gewinne mit irgendeinem Wrestler die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Die Wrestler werfen jetzt nicht einfach nur simple Schatten, sondern farbige Reflektionen.

Alle Skalen aus

Gewinne mit dem Undertaker die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. So gelangst Du in den "All Meters Off"-Modus.

Extra-Kleidung

Gewinne mit Kane die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Im Spielereditierungsmenü stehen Dir jetzt mehr Klamotten zur Verfügung.

Spiele mit Sue

Gewinne mit Owen oder Bret Hart die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Du kannst jetzt mit der weiblichen Kämpferin Sue in den Ring steigen.

Spiele mit Pamela

Gewinne mit Sue die WWF-Challenge auf der mittleren oder schweren Schwierigkeitsstufe. Du kannst danach mit Pamela in den Ring steigen.

Kämpfe im Wrestlemania-Ring

Gewinne das Spiel im Season-Modus, und Du bekommst Zugang zum Wrestlemania-Ring.

Spiele als Trainer

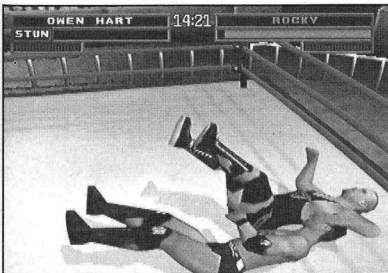
Das muß einer der einfachsten Cheats überhaupt sein! Gehe einfach in den Trainingsraum und wähle eine Technik. Ein Nachricht informiert Dich darüber, daß der Trainer nun auswählbar ist.

Die folgenden Codes sind die Kombinationen, die Du brauchst, um im Challenge- oder Vs-Modus Hilfe von außerhalb des Rings zu erhalten. Dadurch wirst Du zwar disqualifiziert, erhältst aber eine zweite Chance, falls der Gegner am Gewinnen ist!

Ruf nach Hilfe

Halte für jede Technik Z, R und L plus die folgenden Knöpfe für den jeweiligen Wrestler.

Undertaker	Rechts & Block
Thrasher	Unten & Tie Up
Hunter	Rechts & Tie Up
Mosh	Unten & Tritt
Ahmed	Oben & Block
Owen Hart	Links & Block
Austin	Oben & Tritt
Farooq	Oben & Schlag
Bret Hart	Links & Tie Up
Kane	Unten & Schlag
Shamrock	Unten & Tritt
British Bulldog	Links & Tritt
Shawn Michaels	Links & Block
Rocky	Rechts & Tritt
Mankind	Oben & Tie Up
Goldust	Rechts & Schlag





Extreme G 2

Wipeout-Modus

Wähle den Extreme Contest-Modus und gib in der Bike-Auswahl als Namen 2064 ein. Das Wort "Extreme" deutet auf die richtige Eingabe hin. Die Motorräder im Spiel werden nun durch Wipeout-ähnliche Gleiter ersetzt. Das ist ja genial!

Drehendes Bild

Gib im Extreme Contest-Modus SPIRAL als Namen ein. Wie zuvor bestätigt auch hier das Wort "Extreme" die richtige Eingabe. Du mußt nun mit einem Bild ins Rennen, das sich während der Fahrt ständig dreht – mal sehen, ob Du diesmal gewinnst!

Überkopf-Ansicht

Gib vor dem Extreme Contest-Modus als Namen SPYEYE ein. Das Wort "Extreme" bestätigt die korrekte Eingabe. Du kannst das Spiel jetzt aus einer Micro Machines-ähnlichen Perspektive spielen. Es macht sogar richtig viel Spaß!

Turbo-Modus

Gib während der Extreme Contest-Rennen als Namen XXX ein und warte auf das Wort "Extreme". Das Spiel läuft jetzt schneller ab. Als wenn es nicht schon schnell genug wäre...

Unendlich Laser und Schilde

Gib im Extreme Contest-Modus als Namen XCHARGE ein. Das Wort "Extreme" bestätigt die richtige Eingabe. Du hast jetzt immer wieder Munition und Schutzschilde für Deine Schildgeneratoren.

Unendlich Waffen

Gib im Extreme Contest-Modus als Namen MISTAKE ein. Nachdem Du das Wort "Extreme" vernommen hast, hast Du unendlich viele Waffen.

Unendlich Nitros

Gib während der Extreme Contest-Rennen als Namen NITROID ein (in der Bike-Auswahl). Eine Stimme flüstert Dir dann "Extreme" zu. Mit Deiner unbegrenzten Anzahl an Nitros fährst Du jetzt jedem davon. Wenn Du jetzt nicht gewinnst, wirst Du nie gewinnen!

Verschwommene Grafik

Warum zum Teufel möchte wohl jemand die Grafik verschwommen haben? Oder besser gesagt: Noch verschwommener? Gib im Extreme-

Contest-Modus in der Bike-Auswahl als Namen FLICK ein. Natürlich ertönt bei richtiger Eingabe wieder das Wort "Extreme".

Pixelige Grafik

Damit sieht das Spiel aus wie ein altes 8-Bit-Spiel. Gib während des Extreme Contests im Namensschirm PIXIE ein. Das Wort "Extreme" bestätigt die richtige Eingabe.

Drahtgittergrafik

Gib in der Bike-Auswahl in einem Extreme Contest als Namen LINEAR ein. Die Strecke und die Hintergrundgrafiken werden dann alle mit Drahtgittern dargestellt.

Tron-Modus

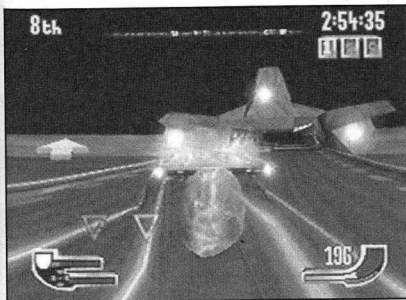
Um die Licht-Motorrad-Rennen des alten Sci-Fi-Klassikers wiederzubeleben, bedarf es lediglich der Eingabe von NEUTRON als Namen in der Namenseingabe bei einem Extreme Contest. Die Strecken und Hintergrundgrafiken erinnern jetzt sehr an den Film, doch leider bleiben die Motorräder die selben.

Venom-Superbike

Um als Hotra Toxic auf einem Spezial-Venom-Superbike zu fahren, mußt Du im Atomic Contest den ersten Platz erreichen.

Wasp-Superbike

Fahre durch den Contest-Modus und werde auf der Critical Mass-Schwierigkeitsstufe erster, um den Wasp zu bekommen.





YOSHI'S STORY

Seite 1 Level 1

Schatzsuche

Einfacher geht es kaum. Keine Schluchten, in die Du fallen kannst, und abgesehen von den Shy Guys keine Gegner. Dieser Level dient zum Aufwärmen.

Poochy

Dieser süße kleine Hund wurde von den bösen Shy Guys in Ketten gelegt! Um ihn zu befreien, mußt Du zweimal einen Stampfsprung auf den Pfahl machen. Sobald er befreit ist, rennt er los und bellt an den Stellen, wo Du Melonen und andere Nützlichkeiten findest. Schnüffele an der Stelle, an der er stoppt, und mache dort einen Stampfsprung.

Grenzwächter

Dieser Elefanten-ähnliche Charakter blockiert an verschiedenen Stellen Deinen Weg. Du kannst ihn nicht mit Eiern zerstören oder ihn verschlingen. Mache einen Stampfsprung in seiner Nähe und springe über ihn hinweg. Sei schnell, sonst stellt er sich Dir wieder in den Weg!

Melonenrennen

Öffne die ?-Kiste im ersten Gebiet, und eine Fahne erscheint. Passierst Du diese, beginnt das Rennen. Du mußt die Ziellinie überqueren, bevor der Pac Man Deine Melonenleiste verspeist, und Du erhältst die übriggebliebenen Melonen. Es ist besser, vor dem Rennen die Strecke von allen Gefahren zu säubern.

Superherz 1:

Befreie Poochy im zweiten Gebiet und folge ihm an der ersten Gabelung nach unten. Das Herz schwebt ungefähr nach zwei Dritteln des Weges in der Luft.

Superherz 2:

Folge Poochy weiterhin nach rechts, bis der Weg wieder zusammenführt. Folge an der nächsten Gabelung dem Weg nach oben, und das Herz schwebt dort in der Luft. Mache einen Stampfsprung an der richtigen Stelle, und über eine erscheinende Plattform erreichst Du das Herz.

Superherz 3:

Folge Poochy immer weiter nach rechts, bis der Weg erneut zusammenführt. Folge an der nächsten Gabelung dem Weg nach

unten, und Du erreichst einen in der Luft schwebenden Block. Zerstöre ihn mit einem Ei, um das Herz zu befreien. Mache wieder einen Stampsprung wie beim zweiten Herz.



Seite 1 Level 2

Geheimniswald

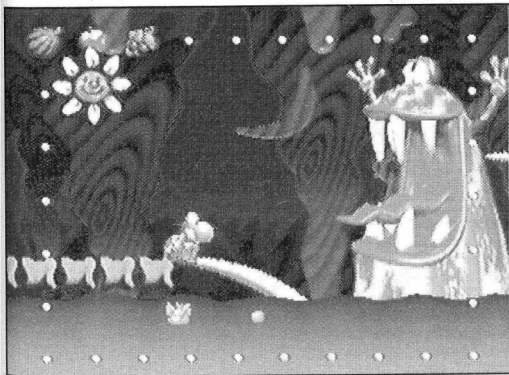
Dieser lineare Level wird von gefährlichen Raupen überrannt, die nach dem Sprung auf jedes ihrer Körperteile eine Melone freigeben. Achte auch auf die Shy Guys, die sich in den Bäumen verstecken. Ein Stampsprung holt sie herunter. Falle in keine Löcher!

Behalte die Balance

Zerstöre die zweite ?-Blase im ersten Gebiet (unterhalb der beiden blauen Blöcke) und betrete die Vase. Mache einen Stampsprung auf dem Meloneneimer, fange die Melonenkisten auf und trage sie sicher nach rechts zur Zielfahne. Für jede Kiste erhältst Du eine Melone.

Boomerang-Vögel

Zusätzlich zu den gewöhnlichen Eiern können die Baby-Vögel im zweiten Gebiet als Geschosse eingesetzt werden. Sie sind besser als Eier, da sie wieder zurückkommen.





Bläser-Yoshi

In diesem Level sind in verschiedenen ?-Blasen Ballons enthalten, über die man durch Aufblasen an sonst unerreichbare Objekte gelangt. Zerstöre den Ball, klettere auf den Ballon und drücke den Stick nach oben. Du erhältst einen lila Ballon, er ist nicht gerade Dein Freund und kann durch einen Treffer auf den Flicker zerstört werden. Schwupp – eine Melone!

Superherz 1:

Kurz hinter der ersten Spinne im ersten Gebiet schwebt eine ?-Kugel. Schieße auf sie, ein Schalter erscheint. Betätige ihn und laufe über die Wolken nach links oben zum Herz.

Superherz 2:

Ungefähr im dritten Viertel des ersten Gebiets findest Du die dritte ?-Blase und kurz dahinter eine gelbe Röhre. Mache auf ihr einen Stampsprung.

Superherz 3:

Gehe im zweiten Gebiet an den drei ?-Blöcken vorbei und zerstöre die ?-Blase beim Baum mit dem Ei. Steige auf den Ballon und schnapp Dir oberhalb des Baums einige Münzen und das Herz.

Seite 1 Level 3

Wolkenfahrt

In diesem Level gibt es Wolken auf Schienen, Shy Guys auf Stelzen und einige gefährliche Abgründe. Die Stelzen-Shy Guys erledigst Du, indem Du ihnen auf den Kopf springst oder sie von hinten mit einem Ei bewirfst.

Reitender Yoshi

Die Wolken in diesem Level ersetzen ganz einfach Plattformen. Sie folgen den gelben Schienen, und manchmal kannst Du ihre Fahrriichtung mittels der Schalter wechseln.

Balance-Rennen

Der Melonen-Eimer im dritten Abschnitt startet ein Balance-Rennen. Fange die Melonenkisten auf, mache einen Schritt nach links, um sie etwas nach rechts zu kippen. Renne nun nach rechts und bleibe in Bewegung.

Temporäre Melonen

Zwei Melonen erscheinen auf der Röhre beim vierten Dickiwarf, wenn Du auf die dritte ?-Blase im vierten Abschnitt schießt und den



Schalter aktiviert. Die Melonen verschwinden schnell. Renne sofort nach rechts über die Wolken-Plattformen, fahre auf der oberen nach oben, drücke den nächsten Schalter, laufe weiter nach rechts, reite auf der Wolke und drücke immer wieder die Dauer-Schalter. Laufe ganz oben nach rechts zur Röhre.

Superherz 1:

Im ersten Gebiet, kurz vor dem großen Kliff, mußt Du auf den !-Ball klettern unterhalb der drei Münzen klettern und den ?-Ball für einen Schalter attackieren. Betätige ihn und schlage Dich über die !-Bälle nach oben durch. Drücke den Schalter auf der Wolke. Gehe nun nach links zum Herzen.

Superherz 2:

Im vierten Gebiet wird der ?-Ball von einem Bumper umrundet, der auch Deine Eier abwehrt. Schieße auf den Schalter, um den Ball umzulenken und danach auf den ?-Ball.

Superherz 3:

Hinter der ersten großen Spalte in Gebiet 4, auf der Spitze des Kliffs, schwebt ein Herz in der Luft. Du mußt im richtigen Moment von der Wolke dorthin springen. Mache dies nicht während der Suche nach den flüchtigen Melonen.

Seite 1 Level 4

Schwindelturm

In diesem Level geht es durch einen großen Turm (Überraschung?) mit Wolken, Kanonen und Propeller-Plattformen. Um diese zu benutzen, mußt Du auf sie springen und kannst sie dann nach links und rechts steuern.

Weiter Sprung

Die ?-Box links von den Spießen im zweiten Gebiet beherbergt eine Vase, die zu einem Mini-Spiel führt. Ziel des Spiels ist es, so weit wie möglich zu springen. Übe zunächst das Springen, bevor Du die Kiste öffnest. Springe dann im Flatterflug so weit wie möglich nach rechts zur Fahne.

Regenschirm-Attacke

Um im ersten Abschnitt wieder sicher nach unten zu kommen, brauchst Du den Regenschirm. Schnapp ihn Dir ganz oben und öffne ihn mit dem A-Knopf. Steuere dabei nach links und rechts.

Y

Flower Power

Friß eine Tulpe im dritten Abschnitt, und Du verwandelst Dich in ein Turbo-Ei. Drücke den Stick in die entgegengesetzte Richtung von der Stelle, wo Du Dich hinkatapultieren willst.

Superherz 1:

Oben in Gebiet 2. Klettere nach oben, bis Du vor zwei möglichen Wegen stehst. Nimm die linke Route und klettere über die !-Kugeln an den Kanonen vorbei nach oben. Das Herz liegt auf einer Plattform rechts.

Superherz 2:

Lasse Dich vom Fundort des ersten Herzens nach unten fallen, gehe nach rechts über die !-Bälle in Gebiet 3. Schlage Dich über die Wolken durch bis zur vierten Tulpe, friß sie und schieße Dich nach rechts durch die Münzenreihe hindurch.

Superherz 3:

Nach zwei Dritteln des Weges nach oben in Gebiet 3 auf der linken Seite. Am einfachsten ist es, Dich nach oben schießen zu lassen. Springe dann links von der Wolke und lasse Dich aufs Herz fallen.

Seite 2 Level 1

Knochenhöhle

Dieser Level ist eine Art Labyrinth und wird von einigen unappetitlichen Drachen bewohnt. Du begegnest auch einigen "Zauberer von Oz"-ähnlichen Blehmännern, die unzerstörbar sind – versuche nicht, sie zu fressen!

Knochen-Drachen

Diese hautlosen Reptilien sehen furchterregend aus, sind aber leicht zu besiegen. Triff sie dreimal mit einem Ei am Kopf oder mache dreimal eine Stampfattacke auf ihrem Kopf. Achte auf den Drachen-odem und berühre keines der Körperteile! Hinter dem dritten Drachen findest Du in Gebiet 1 eine Wolke. Fahre auf ihr zu einer Vase, die Dich in eine Höhle mit drei Drachen = drei Melonen bringt.

Halte die Melonen!

Das Mini-Spiel in diesem Level ist wieder eine Art Balance-Rennen. Gehe zum rechten Rand von Gebiet 2 und lasse Dich in den langen Tunnel fallen. Links siehst Du irgendwann einen Spalt in der Wand. Dort geht's rein und auch in die Vase hinter Dickiwarp 3. Nach dem Melonenspiel, solltest Du ein Ei inmitten der Formation aus vier Münzen schießen, um eine weitere Melone zu bekommen.



Schwarzer Yoshi

Lasse Dich nach unten in die Passage hinter Dickiwarf 3 fallen. Weiter geht's über die Plattformen nach links, bis Du unter einer stehst, über der ein ?-Ball schwebt. Flatter-springe auf diese Plattform und zerstöre den Ball für ein großes schwarzes und weißes Ei. Schnapp sie Dir und beende den Level, ohne zu sterben. Nun bekommst Du einen schwarzen Yoshi!

Superherz 1:

Mache zwischen den Säulen in Gebiet 1, wo Du auf Poochy triffst, eine Stampfattacke. Das Herz erscheint.

Superherz 2:

Lasse Dich in Gebiet 2 nach unten in das Gebiet mit den steigenden Plattformen fallen. Gehe nach links und zerstöre die ?-Kugel. Springe auf den Schalter, und das Herz erscheint auf der anderen Seite der Mauer. Falle nach unten und gehe links herum nach oben.

Superherz 3:

Schlage Dich bis zur unteren Ebene in Abschnitt 2 durch und gehe ganz nach links. Klettere auf den !-Kugeln nach oben und hole die Vase aus dem ?-Ball. Gehe in die Vase und zerstöre im Tunnel die drei Drachen durch Stampfattacken auf die Köpfe.

Seite 2 Level 2

Lavagrotte

Dieser Level ist für Yoshi-Babies sehr gefährlich. Lava blubbert nur wenige Dezimeter unter Dir. Ein falscher Schritt, und es gibt Röst-Yoshis! Um alles noch schlimmer zu machen, leben hier drei Feuermonster und ein großer Lava-Blargg. Zahlreiche ?-Bälle enthalten Melonen, aber viele fallen herunter, sobald Du die Blase öffnest. Sei in der Nähe, um sie zu schnappen.

Blargg!

Blargg ist ein großes furchterregendes Monster, das aus der Lava schießt und Yoshi überrascht. Er beißt jedoch nicht und verschwindet nach zwei Sekunden wieder in der Lava. Springe dann über ihn.

Rollen...rollen...

In Abschnitt 2 stößt Du auf große Kugeln, die in der Lava treiben. Klettere auf eine solche Kugel und bewege den Stick leicht nach rechts, so daß sie zu rollen beginnen. Tippe den Stick dann leicht nach links, um nicht in die Lava zu fallen. Alles ist eine Frage des Timings!

Y

Weißer Shy Guy

Kurz hinter der zweiten Kugel in Abschnitt 2 findest Du eine blaue Röhre in der Decke, die Dich zu einem Melonenspiel bringt. Solltest Du bis hierhin auch nur einen Yoshi verloren haben, stößt Du in der Mitte des Melonenkurses auf einen ?-Ball, der beim Baum schwebt. Bringe ihn zum Platzen und schnapp Dir den Shy Guy. Schaffe den Level, ohne zu sterben, und Du kannst den weißen Shy Guy losschicken, um Dir einen toten Yoshi wiederzubringen.

Superherz 1:

Auf halbem Weg in Abschnitt 1 siehst Du ein Herz in der Lava bei den nachgebenden Knochen. Stelle Dich auf den Knochen, schnapp Dir das Herz und springe wieder runter.

Superherz 2:

Auf halber Strecke in Abschnitt 2 schwebt das Herz in der Lava nahe dem gekrümmten Knochen. Stelle Dich auf die linke Seite und wirf ein Ei, wenn sich Blargg zurückzieht.

Superherz 3:

Nahe dem Ende von Abschnitt 2, wieder einmal unter einem nachgebenden Knochen. Stelle Dich auf das Ende des Knochens, schnapp Dir das Herz und weiter geht's.

Seite 2 Level 3**Glibbertunnel**

Du wirst bemerken, daß dieser Level von etwas überflutet wurde, das wie Wasser aussieht. Aber wenn Du Dich darauf stellst, wirst Du merken, daß es Glibber ist (äh, und was, bitteschön, ist Glibber? - Textchef). Das Zeug ist nützlich, um beispielsweise unter Spießen in der Decke hindurch zu kommen. Manchmal liegen auch Früchte im Glibber. Mache einen Stampfsprung oder benutze Eier, um Dich durch den Glibber zu schießen.

Spukige Hallen

Geister gibt es hier im Überfluß. Einige fliegen, andere verstecken sich geschickt im Glibber – mache einen Stampfsprung, und sie belästigen Dich nicht mehr!

Bauklötze

Um an die versteckten Melonen in Abschnitt 2 zu kommen, mußt Du Dich durch den langen Tunnel am Anfang schlagen, bis zur Kiste mit dem Fragezeichen. Schiebe diese in den tiefen Schacht und springe hinterher. Schiebe unten angekommen die Kiste nach rechts zur

zweiten Kist und zwei Melonen gehören Dir.

Einfach nur ekelig

Springe von der Stelle, wo Du die zwei Kisten zusammengeschoben hast, nach oben und schiebe die nächste Kiste nach rechts von der Plattform hinab. Lasse Dich nach unten fallen und schiebe die Kiste weiter nach unten. Schiebe sie für eine Melone in den Glibber.

Superherz 1:

Gehe im ersten Abschnitt an der ersten Gabelung im Tunnel nach unten und drücke die ?-Kiste so weit nach rechts wie möglich. Benutze den Block als Rampe und springe weiter nach oben zum Herz.

Superherz 2:

Gehe nach rechts zum Ende des ersten Abschnitts und durch die dort stehende Vase. Sammle jetzt Eier ein und wirf sie so, daß sie vor der Schnecke explodieren. Mach dies einige Male, und die Schnecke verschwindet, hinterläßt ein Herz.

Superherz 3:

Etwas rechts von der Stelle, wo die Kisten zusammengeschoben werden mußten, begegnest Du Poochy. Mache einen Stampsprung an der Stelle, die er anzeigt. Gehe auf den Plattformen nach oben, folge dem Tunnelverlauf bis zum Herz hinter den Blöcken. Sprenge einen, und das Herz gehört Dir!

Seite 2 Level 4

Kanallabyrinth

Den Namen trägt der Level zu Recht, das reinste Wirrwarr! Einige Helikopter-Plattformen helfen Dir auf dem Weg, während sich Dir Biester wie Glibber-Geister oder andere schleimige Kreaturen in den Weg stellen.

Mit Schirm, Charme und Melone

Gehe gleich zu Beginn ganz nach rechts, dann nach oben und anschließend wieder nach links zu einem kreisrunden Ausgang. Gehe hindurch in Abschnitt 2 und weiter nach rechts. Friß die Tulpe und schieße Dich zum nächsten Ausgang. Dahinter findest Du einen kleinen Raum mit acht ?-Kugeln. In jeder steckt eine Melone!

Mehr Kisten-Action

Gehe, wie schon zuvor, einfach zu Beginn nach rechts. Dann nach oben über die Helikopter-Plattformen und verlasse den Ort über die

obere Passage rechts. Jetzt geht es weiter durch das nächste Gebiet (Gebiet 3) nach oben rechts und durch den kreisrunden Ausgang zu Abschnitt 4. Gehe nach rechts bis zu den Plattformen, nach oben, und nach links, wo eine ?-Kiste hinter zwei Blöcken steht. Zerstöre die blauen für einen Schalter. Gehe über die Brücke und schiebe die ?-Kiste nach rechts in die zweite Schlucht. Laufe nach unten und schiebe die beiden Kisten zusammen... für zwei Melonen.

Schwarzer Yoshi

In Abschnitt 4 gibt es ein schwarzes Yoshi-Ei. Schlage Dich bis ganz nach rechts durch. Lasse die Pflanzen mit dem Analog-Stick schwingen. Achte darauf, nicht die schleimigen Kreaturen zu berühren, die an einigen hängen. Mit Z rutschst Du an der Pflanze nach unten. Zerstöre rechts in der Höhle die ?-Kugel für das Ei.

Superherz 1:

Gehe im ersten Abschnitt nach rechts, dann nach oben und über die Helikopter-Plattformen in die kleinen Höhle mit dem Hilfe-Block. Die obere Passage führt in Abschnitt 3, während die untere das Herz enthält.

Superherz 2:

Gehe in Abschnitt 1 ganz nach rechts, nach oben und nach links durch den kreisrunden Ausgang. Geister schweben durch den Raum und können geritten werden. Reite auf ihnen nach oben, und Du findest das Herz an der Decke in einer Nische.

Superherz 3:

In Abschnitt 4, wo Du die beiden Kisten zusammengeschoben hast, mußt Du nach rechts durch den Ausgang gehen, bei den Pflanzen. Gehe nun nach links, bis Du zwei ?-Kugeln erreichst. Lasse beide zerplatzen und klettere nach oben für die letzte ?-Kugel mit dem Herz.

Seite 3 Level 1

Himmelstour

Blauer Jeans-Himmel und flauschige Wölkchen lassen diese Stufe ästhetisch aussehen, während die Jagd nach Früchten mit Hilfe einiger Schlangen und eines Drachens knifflig sein kann. Besonders dann, wenn Du auf Melonen aus bist!

Schlangen und Drachen

Schlangen-Reiten ist etwas, was Du beherrschen mußt, um an alle 30 Melonen zu kommen. Springe auf ihnen, um die Flugrichtung zu ändern. Grüne Schlangen bewegen sich mehr horizontal, während

die roten steiler nach oben gehen. Auf dem Drachen geht es einfacher voran.

Ausschwärmende Shy Guys

In Abschnitt 2 rennst Du in eine gewaltige Menge fliegender Shy Guys. Sie fliegen zunächst im Hintergrund auf Distanz und kommen plötzlich von links. Schalte alle aus, und Du erhältst fünf Melonen.

Superherz 1:

Reite auf den Schlangen in Abschnitt 1 bis nach oben rechts, wo Du auf eine grüne Schlange triffst, die nach links zeigt. Reite auf ihr, bis Du auf Wolken und einen ?-Ball stößt. In diesem liegt das Herz.

Superherz 2:

Gehe auf der roten Röhre zu Beginn von Abschnitt 3 nach oben. Jede der schwebenden Wolken enthält ein Herz oder zwei Münzen. Mache auf allen einen Stampsprung.

Superherz 3:

Reite auf dem Drachen in Abschnitt 3 bis zum geheimnisvollen Schalter auf einem Fallschirm. Drücke ihn, und Du gelangst in ein Versteck mit vielen Wolken-Stufen. Ein weißer Shy Guy wird in einem ?-Ball am Grund dieses Gebiets sein. Laufe schnell über die Wolken-Stufen nach oben. Auf jeder größeren wartet ein Dauer-Schalter oder eine Melone nach einer Stampfattacke auf Dich. Oben angekommen, findest Du das Herz rechts und mehr Melonen links.

Mini-Boß: Cloud N. Candy

Dieser Boß sieht appetitlich aus, und das ist er auch! Eine völlig einfache Aufgabe: Halte genügend Abstand zu dem Vieh und trage Stück für Stück Teile seines Körpers mittels Deiner Zunge ab, bis er aufgibt. Pah!

Seite 3 Level 2

Spiralenturm

Dieser Level ist groß, sehr groß! Einige Gegner von Blarggs Lavawelt fliegen hier sogar durch die Gegend. Dein primäres Fortbewegungsmittel werden die zahlreichen Federn sein, die an der Seite des Turms befestigt sind. Springe auf ihren Enden nach oben. Ein weißer Shy Guy wartet in einem ?-Ball rechts oben in Abschnitt 1 – falls Du ihn brauchst.

Blätter-Surfer

Nun, das ist richtiges Wind-Surfing! Springe auf das Blatt und fliege

Y

nach unten für mehr Geschwindigkeit. Fliege nach oben um das Ding abzubremesen – könnte kaum leichter sein. Du kannst das erste Blatt (Feder?) in Abschnitt 2 auslassen und Dich stattdessen nach unten fallen lassen, wo Du links in einem ?-Ball ein weißes Yoshi-Ei findest!

Bälle!

In Abschnitt 4 stößt Du auf die Bälle, die zuletzt in der Lava in der heißen Masse schwammen. Diesmal bewegen sie sich nicht, sondern drehen sich nur. Schwierig ist, über sie hinweg zu kommen, ohne an der Seite herunterzufallen. Problematisch machen diese Aufgabe vor allem die unzerstörbaren Vögel, also Vorsicht!

Superherz 1:

Auf halbem Weg nach oben in Abschnitt 1 (rechts). Unglaublich einfach, nicht wahr?

Superherz 2:

Auf halbem Weg durch Abschnitt 2 findest Du einen ?-Ball, der Dir eine Vase zu Abschnitt 3 gibt. Springe in die Vase und öffne den Kasten für ein Rennen, diesmal auf einem Blatt. Am Ende muß das nächste Blatt rechts genommen werden. Bleibe in einer Höhe mit den Münzen. Auf halbem Weg zur nächsten Plattform findest Du zwischen Münzen das Herz.

Superherz 3:

Das dritte Herz liegt auf halbem Weg nach oben rechts in Abschnitt 4. Springe einfach vom linken Rand des 14. Balls (zählen!) und drücke Yoshi während des Sturzes nach links.

Mini-Boß: Inviso

Dieser Kerl hat anscheinend zuviel Predator geguckt. Er ist nicht komplett sichtbar, sondern verschmilzt beinahe perfekt mit dem Hintergrund. Achte einfach auf Verzerrungen in der Grafik und bewirf diese mit Eiern. Brauchst Du Munition, mußst Du den gelben Vogel fressen.

Seite 3 Level 3

Winterreise

Dieser Winterlevel ist sehr unfreundlich, und die Baby-Yoshis haben nicht einmal Mäntel an! Im ?-Block in Abschnitt 3 (untere Route in Abschnitt 2) findest Du einen weißen Shy Guy. Poochy hilft Dir bei der Suche nach Münzen und Melonen.



Weißer Yoshi

Der Weg zum weißen Yoshi-Ei ist in diesem Level ziemlich simpel. Gehe in Abschnitt 1 einfach nach rechts und betrete Abschnitt 2. Nimm hier den oberen Weg in Richtung Abschnitt 4. Gehe wieder nach rechts, nimm den oberen Weg zum Gebiet 6. Gehe hier die rote Röhre nach unten zu einer Höhle, in der Du einen ?-Ball mit dem Ei findest.

Melone vermißt?

Du findest in Abschnitt 1 ein Balance-Rennen mit Melonenkisten, aber solltest Du noch mehr brauchen, gibt es eine weitere Melone zu finden. Nimm in Abschnitt 2 an der Gabelung den unteren Weg zu Abschnitt 3 und danach den oberen Weg zu Gebiet 5 und wieder die obere Route zu Abschnitt 7. Schiebe hier den ?-Block ganz nach rechts über die Fahne.

Superherz 1:

Springe vom dritten Stamm in Abschnitt 1 vom höchsten Punkt mit der Zunge an den !-Ball, der Dich nach oben zieht. Hier findest Du das Herz.

Superherz 2:

Laufe vom zweiten Dickiwarf in Abschnitt 1 weiter über die Baumstämme bis zur Formation aus neun blauen Blöcken. Das Herz verbirgt sich im zentralen Block, also brauchst Du viele Eier – Du könntest jedoch leicht vom Stamm fallen!

Superherz 3:

In Gebiet 7, wo Du den ?-Block geschoben hast, mußst Du nach rechts gehen und an der Gabelung nach unten in Gebiet 8 laufen. Kurz vor Dickiwarf 4 schwebt das Herz über den vier Röhren. Reite auf den Rücken der Vögel und benutze sie als Brücke zum Herzen.

Mini-Boß: Cloudjin

Cloudjin ist bestimmt der schwierigste aller Gegner, und trotzdem noch leicht zu besiegen. Balanciere einfach auf den rotierenden Baumstämmen, während Du ihn mit Eiern bewirfst. Achte auf seinen tödlichen Atem und friß in der Not einige Power-Bienen auf.

Seite 3 Level 4

Schneeberg

Dieser Level hat es zum Teil in sich, macht aber eine Menge Spaß! Achte auf Lakitu und bewirf ihn mit Eiern, bevor er etwas von seiner Wolke auf Dich fallen läßt.



Noch mehr Stämme!

Ja, eine weitere Variation des Baumstammrennens. Diesmal muß Du die Baumstämme zum Rotieren bringen, indem Du wie ein Hamster im Rad rennst und über die Spalten hüpfst. Um alles noch schwieriger zu machen, ist der zweite Ring Teil des Melonenrennens. Halte das Rad stets in Bewegung, da der Start am schwierigsten ist.

Noch mehr Beine!

Einige unfreundliche Tausendfüßler bewohnen diesen Level. Überspringe sie, oder laufe im richtigen Moment an ihnen vorbei. Die dritte Raupe in Abschnitt 2 bewacht einige blaue Blöcke, in einem davon hält sich ein weißer Shy Guy versteckt.

Superherz 1:

Wenn Du in Abschnitt 1 auf dem ersten rollenden Stamm bist, befindet sich im ersten ?-Ball das Herz. Versuche, den Ball während des Rollens zum Platzen zu bringen.

Superherz 2:

Gleich hinter Dickiwarf drei in Abschnitt 2 siehst Du einen ?-Ball unterhalb zweier blauer Blöcke. Sprenge sie und greife anschließend den Ball an. Auch die nützlichen Wurf-Vögel laufen hier herum.

Superherz 3:

Ein kurzes Stück hinter der Raupe, die die Blöcke in Abschnitt 2 bewacht, findest Du eine weitere, die eine ?-Kugel bewacht. Zerstöre sie, und das Herz gehört Dir. Springe dafür am besten über die Raupe.

Mini-Boß: Don Bongo

Dieser fette Kerl hat genauso fette Lippen, an denen er ziemlich empfindlich ist (vom Knutschen mit Bowser?). Weiche den herabfallenden Gegenständen aus, schnapp sie Dir für Munitionsnachschub und bewirf seine Lippen mit den Objekten oder Eiern. Drei Treffer reichen aus, und der Typ nervt nie wieder.

Seite 4 Level 1

Baumhaus

Dieser Dschungel ist... ein Dschungel! Eine Reihe von Plattformen verbindet sechs Hütten. Zum besseren Verständnis werden sie im Uhrzeigersinn von rechts erklärt. Also: Der obere Ausgang rechts in Abschnitt 1 führt zu Gebiet 2, der untere rechte Ausgang führt zu Gebiet 3, die unteren Röhren führen zu Abschnitt 4, die unteren beiden linken Ausgänge führen zu Gebiet 5, der obere linke



Ausgang führt zu Gebiet 6 und die beiden Röhren oben in Abschnitt 1 führen zu Abschnitt 7.

Nette Biene

Gebiet 4 enthält eine Hütte voll mit ?-Bällen mit Melonen. Die Bienen mögen es gar nicht, wenn man sie aufweckt. Mit dem Analog-Stick kannst Du Dich aber leise an ihnen vorbeischieben.

Melonen aus dem Himmel

Die Gebiete 2 und 3 beherbergen einige Hütten, die leicht zu plündern sind. In beiden erhältst Du Extra-Melonen, wenn Du alle Münzen eingesammelt hast.

Psycho Pac Man

Die Hütte in Abschnitt 6 enthält einige Riesen-Pac Mans mit großen Zähnen. Oben angekommen, kommst Du nur wieder zurück, indem Du durch die Spalten in jeder Etage hüpfst. Das heißt, daß Du mit gutem Timing an den Pac Mans vorbeikommen mußt. Oh, und solange Du keinen schwarzen oder weißen Yoshi verwendest, sind diese schneller als Du!

Superherz 1:

In Abschnitt 1, kurz unterhalb des Ausgangs der zu Abschnitt 6 führt. Gehe nach oben und nach links von der Startposition aus, bis Du eine Tulpe findest. Friß die Tulpe und schieße Dich diagonal nach links oben zum Herz.

Superherz 2:

In Abschnitt 1, unterhalb des Ausgangs der zu Abschnitt 2 führt. Springe links von der Startplattform, gehe nach rechts auf die zweite Plattform mit einem blauen Block. Zerstöre den Block, friß die Tulpe und schieße Dich nach rechts oben zum Herz.

Superherz 3:

Breche durch die vier Blöcke unten in Abschnitt 1 – falls Du ihn brauchst, wird dort ein weißer Shy Guy sein. Betrete nun die grüne Röhre zu Abschnitt 4 und flattere sofort nach rechts auf das Dach der Hütte. Laufe nach rechts und springe in die grüne Röhre. Das dritte Herz wartet oben auf der Röhre.

Seite 4 Level 2

Dschungelsumpf

Das Wasser in diesem Level ist mehr als das, was man in einem normalen Pool erwartet! Von Yoshi wird hier auch erwartet, daß er



schwimmen und tauchen kann. Achte auf die Aale und die großen blauen oder roten Fische. Letztere springen gerne aus dem Wasser und verspeisen Dich! In Abschnitt 2 wartet wieder ein weißer Shy Guy auf Dich in einem ?-Block.

Bezahle für die Melonen

Münzen bringen Dir hier mehr als nur Punkte. Nach einem Drittel des Weges in Abschnitt 1 siehst Du eine Gruppe aus drei Münzen im Wasser. Sammelst Du dich rechte und die linke ein, erscheint über der mittleren Münze eine Melone. Wichtig, wenn Du alle brauchst!

Eine Frage der Melone

Noch mehr Melonen-Action, hier. Auf halbem Wege in Abschnitt 1 stößt Du auf drei ?-Blöcke in einer Reihe. Zerstöre den mittleren Block für eine Melone und schiebe die beiden anderen für zwei weitere zusammen.

Stufen zum Glück

Das Mini-Spiel dieses Levels kann durch eine rote Unterwasserröhre nach einem Drittel des Weges in Gebiet 2 erreicht werden. Das Melonenrennen ist hier ziemlich schwierig, da einige Stufen erklommen werden müssen. Halte die Kisten vor dem Absprung im richtigen Winkel! Du solltest, wenn Du es richtig machst, ohne Pause oben ankommen. Viel kann hier eigentlich sonst nicht geschehen.

Superherz 1:

Nicht sehr weit in Abschnitt 1 findest Du einen ?-Ball. Darin liegt das Herz.

Superherz 2:

Nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 1 siehst Du ein zweites Herz am Boden des Pools treiben. Du mußt hinabtauchen und den aggressiven Fischen ausweichen.

Superherz 3:

Fast am Ende von Abschnitt 2 stößt Du auf zwei ?-Blöcke, einer auf einer gehobenen Plattform, die, wenn sie zusammengeschoben werden, zwei Melonen hervorbringen. Zwischen diesen Blöcken, auf einer Plattform nach der Spitze des Levels, findest Du das Herz.

Seite 4 Level 3

Piranhawald

Der Level ist tricky – nicht nur, daß einem hier ständig die Dornen der Pflanzen auf den Pelz drücken, viel schlimmer sind die Yoshi-



fressenden Piranha-Pflanzen, einige können sogar fliegen! Yoshi muß hier viel springen, da in Abschnitt 2 eine GROSSE Hürde erklommen werden muß. Ein weißer Shy Guy kann in einem ?-Ball auf der Wolke in Gebiet 3 gefunden werden.

Piranha-Probleme

Die Piranhas, die diesem Level seinen Namen geben, kommen in zwei Varianten: aus dem Boden wachsende und einige Flug-Versionen. Wenn Dich eine von ihnen verschlingt, verlierst Du Deine Eier (aua!) und wirst als Mini-Yoshi wieder ausgespuckt! Zerstöre sie mit Eiern.

Laß die Bälle rollen...

In Abschnitt 3 stößt Du auf Plattformen, die mit Dornen bedeckt sind. Du kommst mittels Rollmanöver über sie hinweg. Mit der Technik solltest Du Dich mittlerweile angefreundet haben. Stell Dich einfach ein bißchen nach rechts auf dem Ball und laufe nach links. Nimm aber nicht die ersten beiden Kugeln, da es einfacher zu Fuß ist.

Mehr Melonen-Matsch

Das Melonen-Mini-Spiel in diesem Level kann durch eine Vase am Boden des dornigen Hangs in Abschnitt 3 (nach Ball 3) erreicht werden. Bevor Du das Rennen beginnst, sollten die beiden Pflanzen aus dem Weg geräumt werden.

Superherz 1:

Mache in Gebiet 2 einen Stampfsprung, um mehrere Plattformen erscheinen zu lassen, über die Du zum Herzen kommst.

Superherz 2:

Rechts oben auf dem großen Kliff in Gebiet 2 findest Du einen ?-Ball mit einem Herzen. Springe nach links und flattere auf die Vase, die Dich zu Gebiet 3 führt.

Superherz 3:

Das Herz liegt zwischen den Dornen kurz hinter dem vierten Ball in Gebiet 3. Werf ein Ei von der Spitze des Balls darauf, und es sollte schnell Dir gehören.

Seite 4 Level 4

Plastodschungel

Wieder ein Level in dem Du viel springen und schwimmen mußt. Du triffst einige unfreundliche Frösche und aktive Kakteen, besonders häufig im Melonenspiel, welches diesmal ein Wettschwimmen ist



und durch die Vase unten in Abschnitt 2 erreicht wird. Am Ende des Rennens wartet ein weißer Shy Guy in einem ?-Ball auf Dich. Bist Du hinter allen 30 Melonen her, mußt Du jede Münze des Levels aufsammeln!

Blobby, blobby, blobby!

Die bunten Blobs in diesem Level sind harmlos und können sehr hilfreich sein, um höhere Gefilde zu erreichen. Gelbe und blaue Blobs bewegen sich automatisch hoch und runter, während die roten mittels eines Stampfsprungs aktiviert werden müssen.

Unsichtbare Melone

Aus Level 1:1 kennst Du wahrscheinlich schon die Melone, die sich einfach in Luft auflöst. Eine ähnliche Melone gibt es in Abschnitt 2 dieses Levels. Finde Dickiwarmp 1, laufe nach links und lasse Dich zwischen den blauen und gelben Blobs in die Spalte fallen.

Wir rudern über'n See...

Gebiet 3 ist eine breite Wasserfläche. Glücklicherweise tragen Yoshi einige Fässer über die Problemstellen. Springe einfach drauf, und los geht's. Fällst Du runter, solltest Du nicht zum Grund des Bildes schwimmen.

Superherz 1:

In Abschnitt 2, zwischen den zwei roten Blobs. Mache auf ihren Köpfen einen Stampfattacke, und das Herz gehört Dir!

Superherz 2:

Auch in Gebiet 2, diesmal am Grund, auf halbem Wege unter einer Plattform. Stelle Dich auf den roten Blob und springe auf diesem herum. Mit der Zunge gelangst Du an das Herz.

Superherz 3:

In Abschnitt 3 findest Du auf halbem Wege drei ?-Bälle. Das Herz liegt im mittleren Ball versteckt.

Seite 5 Level 1

Quallensee

Hier spielt sich das Geschehen größtenteils unter Wasser ab. Zum Glück kann Yoshi seine Luft unendlich lange anhalten. Das einzige, worauf Du also achten mußt, ist Dein Energievorrat. Schwimmst Du in Gebiet 2 durch die rote Röhre rechts oben, findest Du einige Energie-Blumen. Vermeide die Shy Guys, die Dich mit Raketen beschießen, da diese unbesiegbar sind.

Ein Fisch-Problem

Im Gegensatz zu anderen Unterwassergebieten wird dieses Gebiet zusätzlich von zahlreichen Quallen heimgesucht. Den meisten kann man jedoch mit Leichtigkeit ausweichen, da sie sich in einem bestimmten Muster bewegen. Einziges Problem sind die Quallen, die Dich verfolgen. Führe sie in die Irre, drehe schnell um, und zische an ihnen vorbei.

Nasen-Aal

Finde links unten in Gebiet 2 die rote Röhre, und Du stößt auf einen riesigen Aal mit einer langen Nase. Dieser Fisch folgt Dir konstant, aber er benötigt einen sehr großen Wendekreis. Lasse ihn auf Dich zukommen und schwimme aus dem Weg. Sammle alle Münzen und Fische in diesem Gebiet ein, um vier Melonen erscheinen zu lassen. Bleibe dicht am Körper des Aals.

Weiter Weitsprung

Schwimme durch die gelbe Röhre in der Mitte von Abschnitt 5, und Du findest ein Weitsprung-Mini-Game. Um auch wirklich alle sieben Melonen zu bekommen, mußt Du die Schmetterlinge sozusagen als Treppen verwenden. Springe vom Quasselkasten aus von einem Schmetterling zum anderen. Einen weißen Shy Guy findest Du in der ?-Kugel am Ende des Rennens.

Superherz 1:

Nimm in Abschnitt 2 an der ersten Gabelung den Weg nach unten und folge diesem bis zum Herz, das in einer Höhle schwebt.

Superherz 2:

Schwimme von der roten Röhre, die in Abschnitt 2 zu den Blumen führt, nach unten am Tunneleingang vorbei und schwimme in den nächsten Tunnel auf der linken Seite. Folge diesem Weg bis zum linken Ende, und Du findest das Herz in einer Nische.

Superherz 3:

Folge dem Grund in Gebiet 5 bis zu einem Tunnel, der nach unten führt. Folge seinem Verlauf.

Seite 5 Level 2

Fischweiher

Wieder einmal findet hauptsächlich alles unter Wasser statt. Neben Muscheln und gefährlichen Seealgen machen Yoshi auch einige Bienen schwer zu schaffen, die nicht gestört werden möchten.

Du hängst fest?

Wenn Du den Level in Gebiet 1 beginnst, stehst Du gleich vor einem großen Kliff, dessen Ende Du nicht bewältigen kannst. Schnüffele ein bißchen nahe dem Schild und mache einen Stampsprung, so erhältst Du die benötigten Stufen. Schiebe die ?-Blöcke auf der anderen Seite zusammen, um zwei Melonen zu erhalten.

Miese Muscheln

Zwar sind die Muscheln an sich recht harmlos, doch sobald sie sich öffnen, wirbelt ein Strudel Yoshi nach oben und kann ihn somit gefährden. Hier kommt eben alles auf das richtige Timing an: Schwimme dann an ihnen vorbei, wenn sie geschlossen sind.

Bitte nicht stören

In den Gebieten 3 und 4 sorgen einige Bienennester für Probleme. Um die Bienen nicht aufzuwecken, mußt Du so langsam wie möglich an ihnen vorbeischieben. Das ist besonders beim Melonenrennen im Gebiet 4 schwierig. Trotz des Zeitlimits ist es tatsächlich möglich, an den Bienen vorbeizukommen und das Rennen zu gewinnen. In Gebiet 3 findest Du zwischen den Nestern 3 und 4 einen weißen Shy Guy.

Superherz 1:

Gehe durch die gelbe Röhre auf halber Strecke in Gebiet 2, und Du stoßt auf zwei Muscheln und eine Fischgruppe. Positioniere Yoshi in der Mitte des Schirms, um nicht von den Blasen mitgenommen zu werden. Friß alle Fische auf, und das Herz erscheint.

Superherz 2:

Schwimme nach links durch den Tunnel nach einem Drittel des Weges in Gebiet 2 (Muschel und grüne Röhre). Das Herz findest Du am Ende.

Superherz 3:

In Abschnitt 4 findest Du rechts vom Bienennest einen ?-Ball. Zerstöre ihn, und das Herz gehört Dir.

Seite 5 Level 3

Limboplateau

Dieser helle Level sorgt nach den zahlreichen Dschungel- und Unterwasserlevels für Abwechslung. Laufe einfach stets von rechts nach links, sammle alle Herzen ein und falle nicht in die Schluchten. Das Mini-Game erreichst Du durch die Röhre oben auf halbem Wege in Abschnitt 1. Springe dabei vom Quasselblock und lasse Dich von

der Böe nach oben treiben. Auf halbem Weg in Gebiet 2 findest Du einen weißen Shy Guy in einem ?-Ball.

Unerwartete Hilfe

Ein auf einer Wolke sitzender Lakitu bewirft Dich mit stacheligen Kugeln. Ignoriere ihn jedoch und weiche seinen Attacken aus. Irgendwann rückt er fünf Melonen raus.

Tanz den Limbo

An sehr vielen Stellen in diesem Level wandern Shy Guys mit einem Limbo-Stock vor und zurück. Berührst Du einen, verlierst Du Energie, und die Shy Guys können nicht ausgeschaltet werden. Versuche aber nicht, unter den Stangen hindurch zu kommen, da helfen nur Sprünge.

Noch mehr Melonen

Auf halbem Wege in Abschnitt 2 stößt Du auf zwei Gruppen von Limbo-Guys unterhalb von drei Münzen. Stampfe unterhalb der Münzen auf den Boden, und ein Schalter erscheint. Dieser läßt eine Treppe aus Wolken entstehen, die Dich zu zwei Melonen tragen.

Superherz 1:

Am Ende des 1. Abschnitts siehst Du einen Schalter, der in einer Schlucht nach unten segelt. Triff den Schalter, und das erste Herz erscheint.

Superherz 2:

Gehe in Abschnitt 2 nach rechts, überquere die erste Schlucht, und Du gelangst zu sechs kleinen Inseln. Mache auf der fünften Insel einen Stampfsprung für das Herz. Achte aber jetzt auf Lakitu, der Dich mit Wasser vollspritzen will!

Superherz 3:

Das Herz liegt nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 4 in einer Wolkengruppe. Am besten gelangst Du hinauf, indem Du Dir Lakitus Wolke klaust.

Seite 5 Level 4

Piratenbucht

Dieser Level verläuft sehr linear, mal abgesehen vom Mini-Spiel. Die hauptsächlichsten Gefahren sind tödliche Schluchten, nachgebende Blöcke, unfreundliche Kanonen und der Beschuß eines Shy Guy-Schiffs. Ein weißer Shy Guy kann in der oberen Block-Reihe von zwei Gruppen nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 1 gefunden werden.

Bombenhagel

Die Shy Guys haben in diesem Level eine neue Taktik. Sie verfolgen Dich mit ihrem Boot und bewerfen Dich mit laufenden Bomben. Zerstampe diese oder verschlucke sie und wirf sie danach fort. Achte darauf, daß Du nicht in ihrer Nähe stehst, wenn sie explodieren.

Per Anhalter

In Abschnitt 2 werden weite Sprünge durch Automatik-Kanonen behindert. Anstatt Dein Leben zu riskieren, solltest Du auf die vorbeifliegenden Vögel hüpfen und Dich von ihnen zu Deinem Zielort tragen lassen.

Zungenmüde

Das Mini-Spiel in diesem Level unterscheidet sich etwas von denen der anderen Levels. Gehe zunächst durch die zweite blaue Röhre in Abschnitt 2. Ziel ist es mit Hilfe der Zunge über die Bälle nach oben zur Fahne auf dem Kliff zu gelangen. Studiere vorher die Strecke ein.

Superherz 1:

Das erste Herz liegt im dritten blauen Block, auf den Du in Abschnitt 1 stößt. Solltest Du keine Eier haben, kann auch eine Kanonenkugel für die Zerstörung dienlich sein. Falle jedoch nicht in die Spalte.

Superherz 2:

Reite auf den Vögeln in Abschnitt 2 und ungefähr nach einem Drittel der Strecke in diesem Level siehst Du das Herz zwischen vier blauen Blöcken liegen. Schnapp Dir ein paar Eier.

Superherz 3:

Das letzte Herz dieses Levels findest Du im letzten Stück von Abschnitt 2, innerhalb des vierten von fünf blauen Blöcken, auf dem die zweite von drei Kanonen steht. Stelle Dich auf den dritten blauen Block und zerstöre ihn mit einem Ei. Die Kanone fällt ins Wasser, und zum Vorschein kommt das Herz.

Seite 6 Level 1

Tüftelschloß

Dieses Schloß ist nicht gerade einladend. Klingen stoßen durch Decken und Böden, schwarze Shuy Guys lassen Stachelkugeln von oben herab, und im Mini-Spiel, das Du in der Vase ungefähr in der Mitte von Abschnitt 3 findest, warten einige scharfe Sägen auf den armen Yoshi. Denke daran, daß sich blaue Klingen im Gegensatz zu den roten nicht von links nach rechts bewegen.



Neue Sicht der Dinge

Wieder etwas für echte Yoshi-Akrobaten: Auf den Kugeln in diesem Level kann Yoshi von vorne nach hinten oder von hinten nach vorne laufen. Eigentlich ist es sehr einfach, Du darfst nur nicht die Konzentration verlieren.

Kolbenpower

Die nervigen Kolben in Abschnitt 2 bewegen sich in einem bestimmten Muster. Laufe einfach im richtigen Moment zwischen ihnen hindurch.

Superherz 1:

Nachdem Du die fünf Stufen zu Beginn von Abschnitt 1 erklommen hast, mußt Du nach oben links über den Ball in die Passage gelangen. Gehe nach rechts, überspringe die Klinge, und schnapp Dir das Herz.

Superherz 2:

Ein bißchen kompliziert. Gehe vom Startpunkt aus nach rechts, überquere die drei großen Zahnräder, und Du gelangst an eine Stelle, wo links von Dir vier Plattformen aufgestellt sind. Klettere über diese nach oben links, zerstöre den ?-Ball und betätige den Schalter. Gehe schnell nach rechts über die vier großen Zahnräder und betätige dabei den Verzögerungsschalter über dem dritten. Weiter geht's geschwind über die Bälle nach oben in die Nische mit der Vase. Nimm die Vase, um zu einem neuen Gebiet zu gelangen. Laufe an den schwarzen Shy Guys vorbei ganz nach rechts. Der ?-Ball nahe des Ausgangs enthält das Herz.

Superherz 3:

Gehe vom Beginn des zweiten Abschnitts an den ersten beiden "Rollern" vorbei. Lasse Dich hinter dem dritten auf den vierten fallen und gehe nach rechts zu Dickiwarp. Springe nach rechts auf die Plattform, weiter auf den Fahrstuhl und schnell zum dritten Herz.

Seite 6 Level 2

Rostschloß

Eigentlich sollte dieser Teil des Schlosses eher Sägewerk genannt werden. Du findest auch wieder zahlreiche schwarze Shy Guys, die Dich mit ihren Stachelkugeln nerven.

Schlüsselb(r)at

Der Schlüssel zur Tür, die zu Abschnitt 3 führt, befindet sich im Besitz eines großen, schwarzen Fledermaus-ähnlichen Viehs. Um dorthin zu



gelangen, mußt Du zunächst zu Beginn nach links gehen, unter der Säge hindurchkriechen und weiter nach rechts oben gehen, bis Du zu einer Tür kommst. Dahinter wartet die Fledermaus auf Dich. Bewirf sie mit Eiern, bis sie den Schlüssel fallenläßt. Verlasse jetzt wieder den Raum, gehe nach rechts durch die gelbe Röhre zu Abschnitt 2, lasse Dich mit dem Schirm nach unten fallen und schlüpfe in die rote Röhre, die Dich zum Anfang befördert.

Ballonfahrt

Erinnerst Du Dich an die aufblasbaren Ballons in Level 1:2? Davon gibt es auch einen im Schloß. Du brauchst ihn, um in Abschnitt 4 eine große Schlucht überqueren zu können. Klettere hinauf, und bewege den Analog-Stick nach oben und unten, um den Sägen auszuweichen. Rechts gelangst Du dann durch die Tür zu Abschnitt 5.

Superherz 1:

Gehe durch die gelbe Röhre oben in Abschnitt 1 zu Abschnitt 2. Wecke Dickiwarp und hebe nicht den Regenschirm auf. Lasse Dich fallen, flattere nach links, und Du findest das Herz oben auf der Mauer.

Superherz 2:

Springe von der Tür in Abschnitt 4 aus auf einen der Bumper-Bälle und reite darauf nach oben rechts. Springe zum Herz, das oben unter der Decke schwebt.

Superherz 3:

Mache das Melonenrennen in Abschnitt 5 und zerstöre den ?-Ball.

Seite 6 Level 3

Geisterschloß

Dieser spukige Abschnitt wird von unzähligen Geistern heimgesucht. Einige sind freundlich, andere weniger. Der Level ist wie ein Labyrinth aufgebaut, manche Türen sind verschlossen. Deswegen mußt Du nach Schlüsseln suchen. Auch wollen wieder schwarze Shy Guys Yoshi einen Kopf kürzer machen.

Huiibuuuuuh

Boos kennen wir ja schon aus Mario 64. Auch hier haben sie an verschiedenen Orten einen Auftritt. Unter ihnen sind welche, die Dich zwar nicht sehen, aber hören können. Schleiche vorsichtig an ihnen vorbei. Die Block-Boos bleiben solange in Block-Form, bis Du ihnen den Rücken zuwendest. Mit etwas Geschick kannst Du sie ohne Probleme unter Kontrolle halten.

Geister-Reiter

Auf einigen Geistern kannst Du stehen und gelangst so an schwierig zu erreichende Orte. Leider mußt Du Dich auch parallel zum Geist bewegen, sonst fällst Du runter.

Superherz 1:

Gehe vom Start aus ganz nach rechts durch die Tür zu Abschnitt 2. Rutsche in der gelben Röhre nach unten, nimm den Schlüssel und gehe durch die Röhre zurück nach oben. Gehe durch die Tür oben links auf dem Schirm und laufe weiter nach rechts oben zum Herz.

Superherz 2:

Gehe an der Stelle, wo Du das erste Herz gefunden hast, nach unten, links, oben, nach rechts und zerstöre den ?-Ball für einen Schlüssel. Gehe durch die Tür zu Abschnitt 4, lasse Dich fallen, und weiter geht's durch die rote Röhre zu Abschnitt 1. Gehe zurück zu Abschnitt 2, aber diesmal durch die untere linke Tür mit dem Schlüsselloch. Laufe nach rechts bis zu den sechs grauen Blöcken, über denen 3 Shy Guys schweben. Das Herz findest Du im vierten Block.

Superherz 3:

Weiter geht es den ganzen Weg nach rechts durch die Tür zu Abschnitt 4 und durch die Röhre zu Abschnitt 1. Laufe nach rechts zurück in Abschnitt 2 und nimm die untere rechte Tür (die andere mit dem Schlüsselloch). Weiter geht's bis zur Sektion mit vielen Block-Boos und Spießen im Boden. Links unten findest Du in einem gelben Block das Herz.

Seite 6 Level 4

Lavaschloß

Dieser Level ist besonders schwer. Einziger Freund ist ein roter Drachen, der Dich über gefährliche Lava trägt. In einem Gebiet findest Du sieben ?-Blöcke, die zusammengeschoben werden müssen, falls Du alle Melonen willst Zeit für Experimente!

Einziger Freund

Auf dem Rücken des roten Drachen gelangst Du über die Lava in Abschnitt 1. Springe von Hügel zu Hügel auf seinem Rücken. Vor dem Ritt solltest Du jedoch durch die Tür gehen und Dickiwarp 1 wecken.

Schneckensache

Gehe durch die Tür rechts in Abschnitt 1 zu Abschnitt 2. Laufe hier weiter nach rechts oben, bis Du vor einer Schlucht mit zwei Schildern

stehst, die nach unten zeigen. Lasse Dich hinabfallen und gehe durch die Tür im Tunnel. Du begegnest zwei Schnecken. Du tötest sie, indem Du sie von vorne mit drei Eiern bewirfst. Mit dem Schlüssel gelangst Du durch die Tür zurück zu Dickiwarp 1.

Superherz 1:

Dieses Herz ist leicht zu ergattern. Du findest es in Gebiet 2 unter der Plattform, über die Du zum Raum mit den Schnecken gelangst.

Superherz 2:

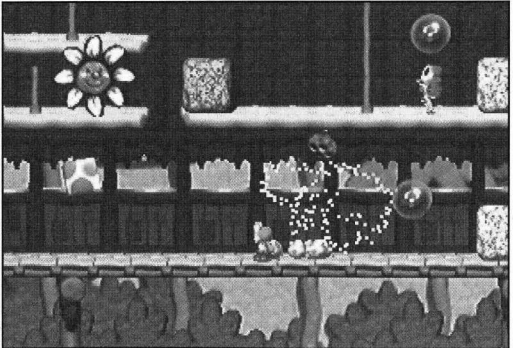
Benutze im Raum mit den zwei Schnecken (das erste Herz solltest Du schon haben) die rechte Tulpe und schieße Dich damit nach oben. Gehe nach rechts, nach oben durch den Raum mit den sieben ?-Blöcken und weiter nach rechts zum Herz.

Superherz 3:

Öffne rechts den ?-Block und teleportiere Dich über Dickiwarp 3 zu Dickiwarp 1. Ab geht's durch die Tür auf der linken Seite. Vernichte alle Fledermäuse, und das letzte Herz gehört Dir.

Baby-Bowser besiegen

Nach der langen Reise ist der Kampf gegen Bowser die reinste Erholung. Der Baum versorgt Dich immer wieder mit Energie. Nach der ersten Konfrontation springt Bowser auf die grünen Geister und



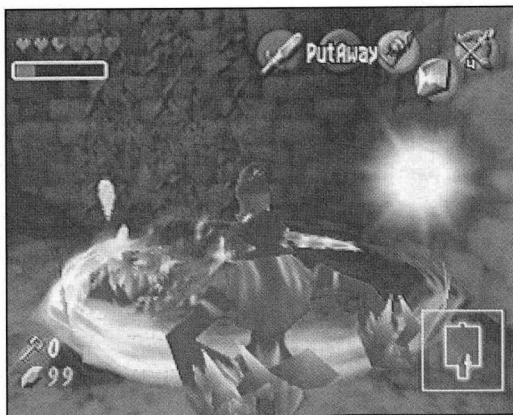
fliegt von einer Seite zur anderen. Fange die Bomben auf und wirf sie an die Spieße oben am Bildschirmrand, so daß diese auf Bowser herabfallen. Mach das dreimal, und Bowser kommt auf den Boden der Tatsachen zurück. Triff ihn wiederum dreimal, und der Super-Happy-Tree gehört wieder den Yoshis!

Z

ZELDA: OCARINA OF TIME

Geheime Bilder

Gehst Du zum ersten Mal ins Schloß zu Prinzessin Zelda, solltest Du durch die Fenster im Schloßgarten schauen. Du siehst Bilder von anderen Nintendo-Helden wie Mario, Yoshi, Prinzessin Peach, Bowser und Luigi!





DIE BESTEN GAMEBUSTER-CODES!

Hinweis: Du benötigst DataFlashes Gamebuster-Cartridge, um diese Codes einzusetzen!

BANJO-KAZOOIE

Hinweis: Verwende den Diddy Kong Racing-Keycode. Diese Codes müssen zuerst aktiviert sein:

DE000400 0000

8124C628 1700

812874C4 1700

812D3F80 1300

Unendlich Leben

8038696B 0009

Unendlich Energie

80386963 0008

80386965 0001

Unendlich rote Federn

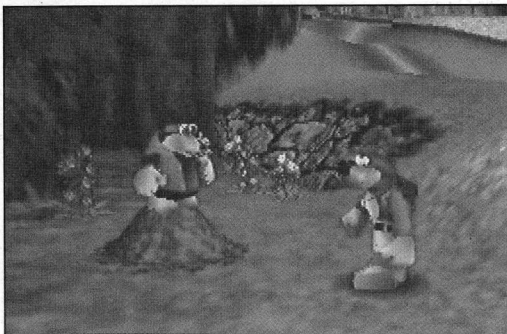
8038694F 00FF

Unendlich goldene Federn

80386953 00FF

Unendlich Eier

80386947 00FF





Unendlich Noten
80386943 00FF
Unendlich Luft
8038696E 000B
Unendlich Jiggies
803869AB 00FF
Unendlich Schädel
803869A7 0008
Alle Noten, alle Gebiete
803869D1 0064
803869D3 0064
803869D5 0064
803869D7 0064
803869D9 0064

Hinweis: Wegen der begrenzten Kapazität der Cartridge können nicht alle Codes gleichzeitig aktiviert sein. Suche Dir immer nur den wichtigsten heraus.

DIDDY KONG RACING

Version 1

Dieser Code muß aktiv sein!

DE000400 0000
50 Ballons
8020807D 0032
Alle Cheats
810DFE2E FFFF

Version 2

Dieser Code muß aktiv sein!

DE000400 0000
50 Ballons
8020886d 0032
Alle Cheats
810E03AE FFFF

FIFA: ROAD TO WORLD CUP

Fremd-Team erzielt 20 Tore

801AF437 0014

Fremd-Team erzielt 0 Tore

801AF437 0000

Heim-Team erzielt 20 Tore

801AF433 0014

Heim-Team erzielt 0 Tore

801AF433 0000



FIGHTERS DESTINY

Player One startet mit Extra-Sternen

80209757 0006

Player Two startet mit Extra-Sternen

8020B61F 0006

Player One hat immer null Sterne

80209757 0000

Player Two hat immer null Sterne

8020B61F 0000

Ein-Stern Ryuji

8030734E 0001

Ein-Stern Bob

8030734F 0001

Ein-Stern Pierre

80307350 0001

Ein-Stern Meiling

80307351 0001

Ein-Stern Leon

80307352 0001

Ein-Stern Abdul

80307353 0001

Ein-Stern Ninja

80307354 0001

Ein-Stern Tomahawk

80307355 0001

Ein-Stern Valerie

80307356 0001

FORSAKEN

Unendlich Bikes

8004020C 0063

Unendlich Shield

D014E710 0001

8014E710 0010

Unendlich Hull

D014E712 0001

8014E712 0011

Unendlich Powerpods

8814E740 0004

Primäre Waffen

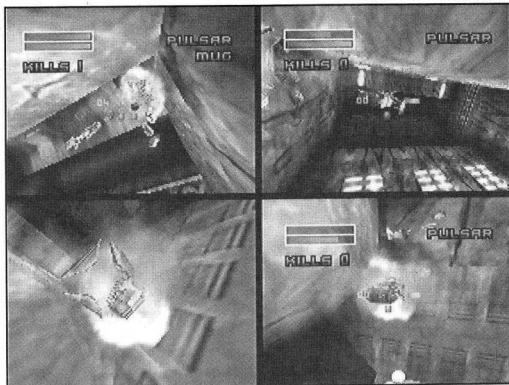
Transpulse

8814E765 0001

Trojax



8814E767 0001
 Beam Laser
 8814E768 0001
 Sekundäre Waffen
 Unendlich Mug
 8814E76D 0063
 Unendlich Solaris
 8814E76E 0063
 Unendlich Scatter
 8814E770 0063
 Unendlich Titan
 8814E771 0063
 Unendlich Gravgon
 8814E772 0063
 Unendlich MFRL
 8814E773 0063
 Unendlich Purge
 8814E774 0063
 Unendlich Pine Mines
 8814E776 0063
 Unendlich Quantum
 8814E777 0063





F-ZERO X

Dieses Spiel benötigt den Yoshi-Keycode!

Muß immer an sein

DE067000 0000

Zähler immer Null

812C4BC0 0000

Immer erster Platz

812C4BC2 0001

Unendlich Energie

812C4B48 4326

812C4B4C 4326

Unendlich Leben

800D8729 0005

Boost vom Start

D02C4DA0 003F

802C4925 0050

ISS '98

Heimmannschaft-Tor-Modifizierer

801A86FD 00??

Gastmannschaft-Tor-Modifizierer

801A9579 00??

Unendlich Charakter-Edit-Punkte

D03E0CF2 0001

803E0CF2 0063

MISSION: IMPOSSIBLE

Unendlich Energie

810864C2 FFFF

Unendlich Munition

800A90A7 00FF

800A90B7 00FF

800A90C7 00FF

800A90D7 00FF

800A90E7 00FF

800A90F7 00FF

Turbo-Modus

80089BD8 0001

Debug-Modus

80089B00 0001



Davon jeweils nur einen eingeben:

Großer Kopf
800894B1 0001
Massiver Kopf
800894B1 0002
Große Hände
800894B1 0003
Große Füße
800894B1 0004
Große Hände/Füße
800894B1 0005
Winzig-Modus
800894B1 0006
Zwergen-Modus
800894B1 0007

SNOWBOARD KIDS

Unendlich Geld
81122728 C350
Nur ein Rennen pro Runde
801226C8 0009
Shinobin aktivieren
8110B29E 0100
Goldmedaillen
810ECE62 0101
810ECE64 0101
810ECE66 0101
810ECE68 0101
810ECE6A 0101
810ECE6C 0101
Alle Strecken öffnen
800ECE7C 0003

SPACE STATION: SILICON VALLEY

Unendlich Energie Für Evo (Chip-Form)
801DE085 0080
Unendlich Energie für Maus
801DFB51 0080
Unendlich Skill A für Power-Maus
801DFCE4 0004
Unendlich Energie für Fuchs
801DFF25 0080



Unendlich Energie für Raketen-Hund

801DEC01 0080

Unendlich Skill A für Raketen-Hund

801E3A24 0004

Unendlich Skill B für Raketen-Hund

801E3A28 0004

Unendlich Energie für Bär

801DE459 0080

Unendlich Skill B für Bär

801DE5F0 0004

Unendlich Energie für König Ratte

801E19F1 0080

Unendlich Skill A für König Ratte

801E1B84 0004

Unendlich Energie für Spitfire Dog

801DE459 0080

Unendlich Energie für Pinguin

801DFF25 0080

Unendlich Skill B Power für Pinguin, Husky, Fuchs und Schildkrötenpanzer

801E00BC 0004

Unendlich Energie für Husky

801DFF25 0080

Unendlich Energie für Hase

801DF3A9 0080





Unendlich Skill B für Hase
801DF540 0004
Unendlich Energie für Raketen-Husky
801E1DC5 0080
Unendlich Skill B für RaketenHusky
801E1F5C 0004
Unendlich Energie für König Pinguin
801DE459 0080
Unendlich Skill A für König Pinguin
801DE5EC 0004
Unendlich Energie für Cool Cod
801E4039 0080
Unendlich Energie für Schildkrötenpanzer
801DFF25 0080
Unendlich Energie für Elefant
801DE82D 0080
Unendlich Energie für Hyäne
801DFB51 0080
Unendlich Skill B für Hyäne
801DF914 0004
Unendlich Energie für Rennschildkröte
801DF3A9 0080
Unendlich Skill B für Rennschildkröte
801DF540 0004
Unendlich Energie für Löwe
801E02F9 0080
Unendlich Skill B für Löwe
801E0490 0004
Unendlich Energie für bewaffnete Wüstenratte, Geier und boxendes Känguruh

WCW VS NWO WORLD TOUR

Zeit immer Null
800F171F 0000
Maximum Spirit: Spieler 1
800F0831 0064
Minimum Spirit: Spieler 2
800F0831 0000
Maximum Spirit: Spieler 1
800F0BD1 0064
Minimum Spirit Spieler 2
800F0BD1 0000
Maximum Spirit Spieler 3
800F0F71 0064



Minimum Spirit Spieler 3

800F0F71 0000

Maximum Spirit Spieler 4

800F1311 0064

Minimum Spirit Spieler 4

800F1311 0000

Unendlich Time Out

800F16F4 0014

Versteckte Kämpfer

800606D5 00FF

Aluminium-Baseballschläger: S1

800F1C50 0000

800F1C51 0000

800F1C52 0000

Baseballschläger: Spieler 1

800F1C50 0001

800F1C51 0001

800F1C52 0000

Silberstuhl: Spieler 1

800F1C50 0002

800F1C51 0002

800F1C52 0000

Tischstück Spieler 1

800F1C50 0003

800F1C51 0003

800F1C52 0000

Aluminium-Baseballschläger Spieler 2

800F1C70 0000

800F1C71 0000

800F1C72 0001

Baseballschläger Spieler 2

800F1C70 0001

800F1C71 0001

800F1C72 0001

Silberstuhl Spieler 2

800F1C70 0002

800F1C71 0002

800F1C72 0001

Tischstück Spieler 2

800F1C70 0003

800F1C71 0003

800F1C72 0001

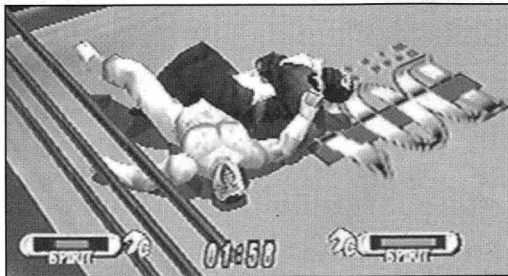
Aluminium-Baseballschläger Spieler 3

800F1C90 0000

800F1C91 0000



800F1C92 0002
 Baseballschläger Spieler 3
 800F1C90 0001
 800F1C91 0001
 800F1C92 0002
 Silberstuhl Spieler 3
 800F1C90 0002
 800F1C91 0002
 800F1C92 0002
 Tischstück Spieler 3
 800F1C90 0003
 800F1C91 0003
 800F1C92 0002
 Aluminium-Baseballschläger: S4
 800F1CB0 0000
 800F1CB1 0000
 800F1CB2 0003
 Baseballschläger Spieler 4
 800F1CB0 0001
 800F1CB1 0001
 800F1CB2 0003
 Silberstuhl Spieler 4
 800F1CB0 0002
 800F1CB1 0002
 800F1CB2 0003
 Tischstück Spieler 4
 800F1CB0 0003
 800F1CB1 0003
 800F1CB2 0003





YOSHI'S STORY

Unendlich Energie grüner Yoshi

800F954F 0008

Unendlich Energie gelber Yoshi

800F9557 0008

Unendlich Energie hellblauer Yoshi

800F955F 0008

Unendlich Energie dunkelblauer Yoshi

800F955B 0008

Unendlich Energie roter Yoshi

800F9553 0008

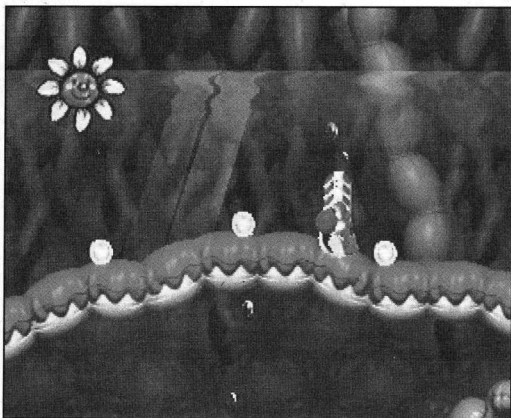
Unendlich Energie pink Yoshi

800F9563 0008

Alle Früchte

800F916B 001E

Hinweis: Du brauchst jetzt nur noch eine Frucht aufzuheben, und das Level ist geschafft!



DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

NINTENDO 64 A-Z DER CHEATS

AUSGABE 1

**Auf über 200 Seiten Tips, Tricks,
Cheats und Codes zu älteren und
neuen Nintendo 64-Spielen!
Komplett gelöst: Body Harvest, Gex 64,
Holy Magic Century, Star Wars:
Rogue Squadron und Yoshi's Story!**



BriStein bv

BriStein bv
Kottendijk 72
NL-7522 BT
Enschede