

Nintendo 100% pure Check **NEU!**

64

**power
special**

Nummer **1**

Sonderheft | Juli-September

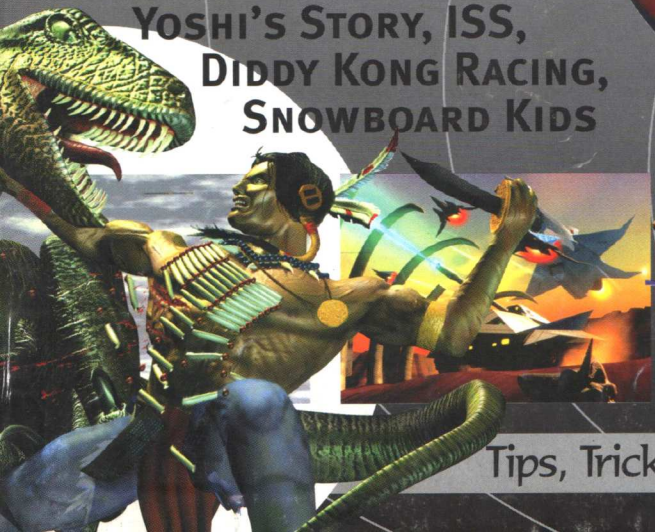
WOW!

Super Mario⁶⁴

AUF 40 SEITEN
KOMPLETT GELÖST!

Komplett
durchgespielt:

TUROK, LYLAT WARS,
YOSHI'S STORY, ISS,
DIDDY KONG RACING,
SNOWBOARD KIDS



DM 9,80 • Sfr 9,80 • 239 Bfr • 50 Dkr • 239 Lfr • L 14000 • Pras 1100 • öS 80



Tips, Tricks, Cheats und Game-Buster-Codes!!



SEIT
ZUVERLÄSSIG

VON FÜHRENDEN RENNFÄHRERN EMPFOHLEN



Ladenlokal
40211

Düsseldorf
Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
45131

Essen
Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 771225
Ladenpreise können abweichen

ACHTUNG ROT = SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Allst. Baseball dt. **vorb.**

Blastcorps dt. 99,90

Bombberman dt. 89,90

Biofreaks dt. 139,90

Cruis`n World dt. 89,90

Diddy K. Racing dt. 89,90

Extreme G dt. 99,90

F1 Polepos. dt. 99,90

FIFA 98 dt. 129,90

Fighters Dest. dt. 139,90

Forsaken dt. 129,90

Geheimagent 00 ab 18 Jahre

Goemon dt. 139,90

Hexen Pal 129,90

Holy M. Century **vorb.**

Lamborghini dt. 99,90

Lylat Wars dt. 89,90

Mario D. Ago PAL 119,90

Mario 64 dt. 89,90

Misch. Makers dt. 89,90

Nagano W.Oly. dt. 144,90

NFL Quarterb. dt. 139,90

NHLBreaka.98 dt. 99,90

NBA Court Side dt. 89,90

Tetrisphere dt. 89,90

Top Gear Rally dt. 119,90

Turok e.Pal 119,90

WCW vs. NWO dt. 139,90

Yoshi Story dt. 89,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt. 299,-

Pad (ver. Farben) 59,90

Gamebuster 109,90

Lenkrad + Pedale 149,90

LX4 Rumble 29,90

LX4 Rum. + 1Meg. 49,90

Padverl. (2m) 19,90

Adapter (us.-jp. Sp. laufen)



89,90



139,90



139,90

TOPH



129,90



89,90

Ladenpreise können abweichen

ER 5 JAHREN
IG UND SCHNELL

Telefonische Bestellannahme: 0201 / 777235

Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236 -

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



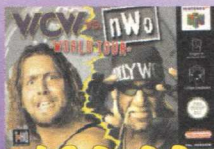
BANJO-KAZOOIE

DER SOMMERHIT
AB ANFANG
JULI
LIEFERBAR !!!
89,90 DM

S DES MONATS



89,90



139,90



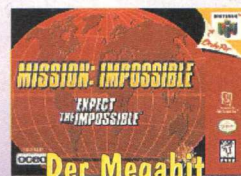
139,90



139,90



129,90



Der Megahit

jetzt als US. Version
lieferbar !!!

Weitere TOPHITS

- Bust A Move 2 dt. 99,90
- Virtua Chess dt. 119,90
- Ramp. W. Tour dt. 129,90
- GT Club 64 dt. vorh.
- Wetrix 64 dt. vorh.
- MK 4 dt. vorh.
- Iggy's R.Balls dt. 129,90
- WWF WarZone dt. vorh.

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Das Lösungs-Magazin für das N64!

64

power
special

Nummer 1

Sonderheft | Juli-September

04

Super Mario 64

06

Daß ein kleiner Klempner einen großen Hunger haben kann, beweist unsere Komplettlösung, die fette 41 Seiten unserer Sonderausgabe verschlingt! Begleite uns auf unserer Reise zu den Sternen!



INHALT

TUROK: DINOSAUR HUNTER

- 48** Turok ist geil! Die Verkaufszahlen des guten Stücks bestätigen dies. Was aber, wenn man sich im tiefen Dschungel hoffnungslos verfranzt hat und nicht mehr weiterkommt? Unsere ausführliche Komplettlösung hilft Dir aus der Mat... ääh... Patsche!



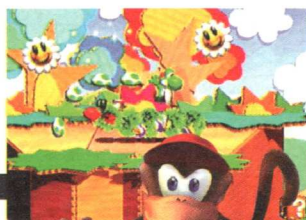
LYLAT WARS

- 58** Und noch eine dicke Komplettlösung zu einem phantastischen Spiel. Im Weltraum ist eine Menge los, doch dem Terror machst Du ein Ende, indem Du Schritt für Schritt unseren Anweisungen folgst. Da verabschiedet sich selbst der härteste Endgegner in einer Explosionswolke!



YOSHI'S STORY

- 74** Obwohl Yoshi's Story wirklich sehr einfach ist, gibt es einige Spieler, die an irgendeiner Stelle festhängen. Selbst wenn Du es schon geschafft hast: Unserer Komplettlösung kannst Du entnehmen, wo die ganzen Superherzen und Melonen zu finden sind!



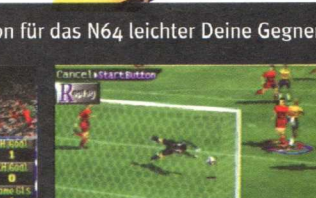
DIDDY KONG RACING

- 92** Rares Kultspiel ist teilweise geradezu unfair! Selten haben wir ein solch schwieriges Rennspiel gesehen. Und dennoch wagten wir uns auf die zahlreichen Strecken, haben die versteckteste Abkürzung gefunden und sogar alle magischen Codes aufgedeckt.



SNOWBOARD KIDS

- 110** Auf den Pisten in Snowboard Kids geht es heftig zur Sache. Manchmal wird es den Kids jedoch etwas schwer gemacht mit unserer Kartenlösung brauchst Du kein Brett mehr vor dem Kopf haben!



- 88** Tips & Tricks, wie Du bei der besten Fußball-Simulation für das N64 leichter Deine Gegner in die Knie zwingen kannst.



International Superstar Soccer

Cheats

Aus den vergangenen Ausgaben der 64 Power haben wir mal die besten Tips, Tricks und Cheats herausgesucht. Unglaublich, was dabei alles zusammenkam!

JOHN MADDEN64	120
TOP GEAR RALLY	121
EXTREME G	121
MORTAL KOMBAT	
MYTHOLOGIES: SUB-ZERO	121
SAN FRANCISCO RUSH	122
CHAMELEON TWIST	122
FIGHTER'S DESTINY	123
1080° SNOWBOARDING	123
NHL BREAKAWAY '98	123
JEOPARDY	123
F1 POLE POSITION	124
WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY '98	124
FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98	124
SHADOWS OF THE EMPIRE	125
NAGANO OLYMPIC HOCKEY '98	125
NFL	
QUARTERBACK CLUB '98	125
AERO GAUGE	126
NBA IN THE ZONE '98	126
AUTOMOBILI LAMBORGHINI	126

Gamebuster Codes 127

BOMBERMAN 64	
EXTREME G	
FIFA: ROAD TO WORLD CUP	
HEXEN	
MADE: THE DARK AGE	

Nindex 88

Übersicht über sämtliche erhältlichen Spiele auf dem deutschen Markt!

SUPER MARIO 64



06

BOB-OMBS SCHLACHTFELD

VORBEDINGUNGEN: Keine

ORT: Die erste Tür links in der Haupthalle von Prinzessin Toadstools Schloß.

BESCHREIBUNG: Diese Welt wird von Bob-Omb's Berg beherrscht, der am westlichen Ende einer weiten, grünen Ebene liegt. Zum Gipfel führt eine Serpentine, über die große Kanonenkugeln nach unten rollen. Big Bob-Omb steht oben auf dem Gipfel. Die pinkfarbenen Kumpels von Bob-Omb erzählen, daß es friedlich zugeht, bis Bob-Omb von Bowser einen Power Star bekam. Von diesem Augenblick an wurde ihr beschauliches Ländchen zu einem Schlachtfeld. Wenn Du Bob-Omb schlagen kannst, helfen Dir seine Kumpels möglicherweise weiter...



DEN PINKFARBENEN FREUNDEN VON BOB-OMB VERSPRECHEN IHM HILFE, WENN ES IHM GELINGT, BOB-OMB AUSZUSCHALTEN

Warum sind **BANANEN** krumm, warum haben **ÄPFEL** keine Beine und warum ist ausgerechnet ein kleiner, fatter **KLEMPNER** Nintendos **MASKOTTCHEN**? All diese Fragen werden wir Dir in dieser Komplettlösung sicherlich nicht beantworten, denn **HIER** geht es nur um die **EINE** Frage: Wie **SPIELT** man das **GIGANTISCHE** Jump'n'Run Super Mario 64 bis zum **ENDE** durch? Auf über **40 SEITEN** helfen wir Dir auf die **SPRÜNGE**!

BIG BOB-OMB ON THE SUMMIT

STERN 1 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt Big Bob-Omb auf dem Berggipfel ausschalten.

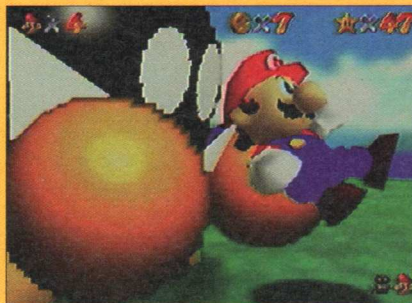
HINWEISE: Dein Level beginnt auf einer verdreckten Piste. Du mußt zunächst zwei hölzerne Brücken überqueren, dann die



BIG BOB-OMB "PLAUDERT" MIT MARIO. GLÜCKLICHERWEISE IST SEIN BISS SCHLIMMER ALS SEIN BELLEN. JEDER BOSS HAT IN DIESEM SPIEL DIE CHANCE, IM GESPRÄCH UNTER BEWEIS ZU STELLEN, WIE GEMEIN ER IST

steinernen Stufen hochgehen. Dann geht es nach rechts, dort mußt Du durch ein Loch im Eisengitterzaun kriechen. Hüte Dich vor den herabrollenden Kanonenkugeln und Fallgruben auf dem Wege! Solltest Du doch einmal Pech haben – auf halbem Wege wartet ein durchsichtiges Herz auf Dich, mit dessen Hilfe Du neue Energie tanken kannst. Auf dem Gipfel wartet Big Bob-Omb auf Dich, geschmückt mit einer Goldkrone. Um ihn besiegen zu können, mußt Du ihn von hinten packen und zu Boden werfen. Allerdings mußt Du das zweimal wiederholen, bevor er geschlagen ist. Wenn Du Big Bob-Omb zum erstenmal packst, ist er noch relativ langsam, er wird dann aber immer schneller. Besonders gefährlich ist er im Sitzen! Der einfachste Weg, ihn zu schlagen, besteht darin, daß Du ihm den Rücken zukehrt und mit Hilfe der Z-Taste in Kriechstellung gehst. Wenn Du jetzt die B-Taste drückst, machst Du einen Salto über ihn hinweg – und schon hast Du ihn.

ALS NÄCHSTES: JETZT HAST DU SCHON EINEN STERN UND KANNST WHOMPS FESTUNG UND DAS ZIMMER DER PRINZESSIN BETRETEN.



AU BACKE, BIG BOB-OMB HAT SICH MARIO GESCHNAPPT UND WILL IHN VOM BERGGIPFEL HINUNTERWERFEN



JETZT HABE ICH DICH! MARIO BEWEIST DEM DICKEN BIG BOB-OMB, DASS ER EINIGES IM BIZEPS HAT, UND HEBT IHN EINFACH HOCH

MARIO 64



DER SCHNELLE KOOPA FORDERT DICH ZU EINEM WETTRENNEN HERAUS. ES IST DEINE SACHE, OB DU DICH DARAUFG EINLÄSST ODER NICHT. DU KANNST STATT DESSEN AUCH EIN ANDERES STERNENZIEL ERFORSCHEN.



HIER STEHEN KOOPA UND MARIO AUF DER SERPENTINE, DIE DEN BERG HINAUF FÜHRT. PASS ABER AUF, DASS ER DICH NICHT VOM BERG HINUNTERSCHUBST

WETTRENNEN MIT DEM FLOTTEN KOOPA

STERN 2 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt zuerst den Gipfel erreichen!

HINWEISE: Koopa wartet am Anfang des verdreckten Weges auf Dich. Rede mit ihm und nimm seine Herausforderung an, sofort danach

beginnt das Rennen. Koopa ist in Wirklichkeit langsamer als Mario, er kann aber eine Abkürzung nehmen, die für Mario zu steil ist. Laufe nicht hinterher, nimm dieselbe Route zum Gipfel, die Du auch für den Stern 1 nimmst. Wenn Du zuerst oben bist, warte auf Koopa und zeige ihm den Stern.

SCHIESS AUF DIE INSEL IN DEN WOLKEN

STERN 3 - LEVEL 1

ZIEL: Hol Dir einen Stern aus dem gelben Kasten auf der Insel in den Wolken.

HINWEISE: Zu Beginn des Levels mußt Du die Geschütze betriebsbereit machen, indem Du mit einem der pinkfarbenen Kumpel von Bob-Omb sprichst. Gehe über den verdreckten Pfad und überschreite die erste Brücke. Anschließend mußt Du an dem steinernen Block entlang rennen und zur Kanone springen. Ziele mit dem Fadenkreuz sorgfältig auf einen Punkt oberhalb der Insel und: Feuer! Jetzt brauchst Du nur noch in den gelben Kasten zu springen, und schon kommt Stern Nr. 3 zum Vorschein!

ALS NÄCHSTES: DU HAST JETZT DREI STERNE. LEVEL 4 (DER KALTE BERG) UND LEVEL 3 (JOLLY ROGER BAY) SIND ERREICHBAR.



DU MUSST DEN SCHUSS HOCH GENUG ANSETZEN, ABER NICHT SO HOCH, DASS DU ÜBER DIE INSEL HINWEGSCHIESST



GETROFFEN! MARIO TRIFFT - ODER BESSER FÄNGT - DEN BAUM UND KOMMT SICHER AUF DER SCHWEBENDEN INSEL AN. DER STERN BEFINDET SICH HINTER IHM

SUCHE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

STERN 4 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt alle roten Münzen suchen und einsammeln.

HINWEISE: Die Reihenfolge ist beliebig, in der Du die Münzen einsammelst. Solltest Du aber ein Leben verlieren, sind alle gesammelten Münzen futsch, und Du mußt von vorne anfangen.

ERSTE ROTE MÜNZE: über der Plattform zwischen den beiden Holzbrücken.

ZWEITE ROTE MÜNZE: über dem grünen Felsen vor Chain Chomp.

Dritte ROTE MÜNZE: über dem Holzposten neben Chain Chomp.

VIerte ROTE MÜNZE: Unter der Steinbrücke, in der Nähe des Stahlzauns am Fuße des Berges.



HIER SIEHST DU DREI ROTE MÜNZEN: EINE OBERHALB DER PLATFORM, EINE ÜBER DEM GRÜNEN FELSSEN AUF DER RECHTEN SEITE UND EINE NEBEN CHAIN-CHOMP



WARUM HIER EIN SPIEGEL STEHT? KEINE ANHUNG, ER IST EINFACH DA. ABER IMMERHIN ERKENNEN WIR DARIN AUCH DEN KAMERAMANN LAKITU, DER IM REST DES SPIELS NATÜRLICH UNSICHTBAR BLEIBT



DIE GRÖSSE UND DIE VIELFALT DER LANDSCHAFTEN IN MARIO 64 SORGEN FÜR ENDLOSE, UNTERHALTSAME FORSCHUNGSREISEN. HIER SPAZIIERT MARIO AN EINEM SCHLOSS VORÜBER



MARIO IST HIER IM GEFÄHRSNIS GE LANDET. DER PURPURFARBENE SCHALTER ÖFFNET DAS GITTER

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Am Fuße des Berges. (Krieche durch die Lücke im Stahlzaun und halte Dich zur linken Seite. Renne jetzt den grünen Abhang hoch und hole die Münze.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Oberhalb des Baumes auf der Insel in den Wolken.

SIEBTE ROTE MÜNZE: Der Übungsplatz. Geh nach links, sobald Du die Kippbrücke passiert hast.

ACHTE ROTE MÜNZE: Der Übungsplatz. Geh nach links, sobald Du die Kippbrücke passiert hast. Sobald Du alle acht Münzen hast, wird der Stern zwischen den Münzen 7 und 8 erscheinen.

ALS NÄCHSTES: DA DU DIE FLÜGELMÜTZE FÜR STERN 5 AUF LEVEL 1 UNBEDINGT BRAUCHST, SOLLTEST DU AUCH LEVEL 2: WHOMPS FESTUNG ODER EINEN DER ANDEREN LEVELS AUFsuchen.



ZU BEGINN DES SPIELS IST DER SCHLOSSGARTEN NOCH EIN LEERES TRAININGSGELÄNDE FÜR UNSEREN MARIO. IM WEITEREN VERLAUF GEHT ES HIER DANN SCHON AUFREGENDER ZU...



ALLEINE DAS HERUMFLIEGEN KANN DICH STUNDENLANG IN ATEM HALTEN. DIE MANÖVRIERMÖGLICHKEITEN SIND SCHLICHTWEG BRILLANT!

MARIO FLIEGT ZU DEN WOLKEN

STERN 5 - LEVEL 1

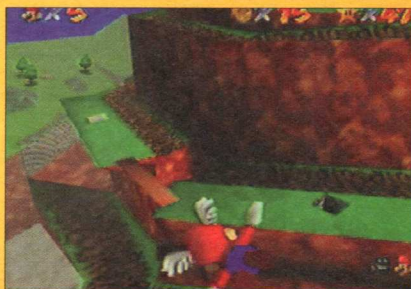
ZIEL: Hol Dir fünf Spezialmünzen, die Du neben der Insel in den Wolken findest.

HINWEISE: Natürlich ist es auch möglich, alleine mit Hilfe der Kanonen alle Münzen einzusammeln. Es ist aber bedeutend einfacher, wenn Mario mit Hilfe seiner Flügelmütze dorthin fliegt. Es trifft sich gut, daß es auf der Insel sowohl eine Kanone als auch eine rote Box gibt. Du kannst also von dort aus starten, ein paar Münzen einsammeln und wieder landen, bevor die Flügelmütze ihre Wirksamkeit verliert. Jede Spezialmünze ist von einem Ring aus acht gelben Münzen umgeben.

ALS NÄCHSTES: WENN DU DIE FLÜGELMÜTZE HAST, KANNST DU AUCH DEN BOWSER-LEVEL 1 AUFsuchen.



MARIO STEHT AUF DER INSEL IN DEN WOLKEN. AUSSERDEM SIEHST DU EINE ROTE BOX, EINE KANONENGURBE UND EINE SPEZIALMÜNZE



MARIO SETZT AN ZU EINEM HECHTSPRUNG AUF CHAIN-CHOMP. ES IST EIN TOLLER SPASS, NACH UNTEN ZU HECHTEN UND IN DER LETZTEN SEKUNDE DEN STURZ ABZUFANGEN



MARIO SAMMELT HIER STERN 7 AUF LEVEL 1 EIN. DA IMMER DANN EIN STERN ERSCHEINT, WENN DU DEINE HUNDERTSTE MÜNZE EINGESAMMELT HAST, SOLLTEST DU EINIGE LEICHT ERREICHBARE MÜNZEN BIS ZUM LETZTEN MOMENT AUFHEBEN. ES WÄRE SCHLECHT, WENN DER STERN IN EINEM AUGENBLICK ERSCHEINT, IN DEM DU DICH IN EINEM BESONDERS SCHWIERIGEN GELÄNDEABSCHNITT BEFINDEST

KASSIERE 100 MÜNZEN

STERN 7 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt 100 Münzen suchen und einsammeln.

HINWEISE: Da viele der Münzen in den Wolken schweben, kannst Du sie nur mit Hilfe der Flügelmütze einsammeln. Dabei kannst Du maximal 117 gelbe Münzen (oder deren Gegenwert) bekommen. 23 gelbe Münzen liegen am Boden, 45 gelbe Münzen findest Du in den Wolken, 6 gelbe Münzen sind in Kisten versteckt, 22 gelbe Münzen bekommst Du als Belohnung für den Sieg über einen Gegner, 1 blaue Münze (fünf gelbe) bekommst Du für den Sieg über Small Koopa und 8 rote Münzen (16 gelbe) findest Du auf dieselbe Weise wie bei Stern 4.

BEHIND CHAIN CHOMP'S GATE

STERN 6 - LEVEL 1

ZIEL: Befreie Big Chomp!

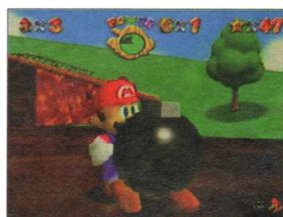
HINWEISE: Big Chomp ist an einen hölzernen Pfahl gekettet, den Du in den Grund rammen mußt, um ihn zu befreien. Zu diesem Zweck mußt Du auf den Pfahl springen und ihn dreimal nach unten stoßen. Wenn das erledigt ist, solltest Du die Münzen einsammeln und auf diese Weise neue Energie tanken, bevor Du weitermachst. Chain Chomp selbst wird gegen das Gitter rasseln, das den Stern schützt, und sich dann in die Berge davonmachen. Der Stern ist leider so hoch, daß er mit einem einfachen Sprung nicht zu erreichen ist. Drehe ihm also den Rücken zu, drücke die Z-Taste für die Kriechstellung, drücke B für einen Salto rückwärts – und schon kannst Du den Stern einkassieren.



CHAIN-CHOMP BLECKT SEINE STAHLZÄHNE, UM MARIO EINZUSCHÜCKERN. ER IST GEFÄHRLICH WIE EIN TOLLER HUND UND VIEL BEWEGLICHER – ALSO: VORSICHT!



KLUGHEIT IST DER BESSERE TEIL DER TAPFERKEIT, DENKT SICH MARIO. ER Zieht sich zurück und sucht erst mal gelbe Münzen, um Energie zu tanken. ÜBER DEM PFAHL SIEHST DU EINE ROTE MÜNZE



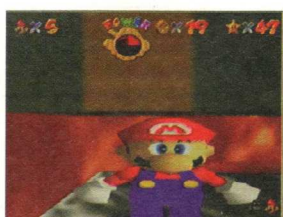
EINE KAMIKAZE-BOMBE HAT UNSEREN MARIO ENTDECKT UND VERFOLGT IHN – VERDAMMT SCHNELL FÜR DIESE KURZEN BEINE. HINTEN RECHTS SIEHST DU EINEN GRÜNEN BAUM...



FÜR ANFÄNGER IST ES NICHT EINFACH, PRÄZISE AUF DER SPITZE DES PFAHLS ZU LANDE. WENN MAN ABER ERST EINIGE ÜBUNG HAT, LÄUFT ES WIE GESCHMIERT



MARIO HÄMMERT CHAIN-CHOMPS PFAHL IN DEN GRUND. GLEICH WIRD DAS UMGEBUNG IN DEN HÜGELN VERSCHWINDEN. MARIO BLEIBT DANN MIT STERN 6 ZURÜCK



MARIO WIRD FAST VON EINER DER ROTIERENDEN SCHACHBRETT-PLATTFORMEN ZERDRÜCKT. GLÜCKLICHERWEISE TRÄGT ER KEINE BLEIBENDEN SCHÄDEN DAVON. ER VERLIERT AUCH KEINE ENERGIE





DER TURM DER FLÜGELMÜTZE IST MIT EINIGEN BILDSCHÖNEN REGENBOGEN GESCHMÜCKT



MARIO PRÄSENTIERT HIER VOLLER STOLZ SEINE SCHÖNE FLÜGELMÜTZE, MIT DEREN HILFE ER WIE EIN VOGEL FLIEGEN KANN... NA JA, JEDENFALLS SO LANGE DIE ENERGIE REICHT. WENN NICHT, FÄLLT ER WIE EIN STEIN HERUNTER

DER TURM DER FLÜGELMÜTZE

VORAUSSETZUNG: 10

Sterne

ORT: Wenn Du 10 Sterne gesammelt hast, fällt ein Sonnenstrahl auf das Sternensymbol auf dem Boden. Stell Dich auf das Emblem, und schau nach oben, dorthin, woher das Licht kommt. Mario mit seiner Flügelmütze wird dann wie von Zauberhand zu den Wolken über dem Schloß emporgehoben.

BESCHREIBUNG: Besteht aus drei Regenbogen, die sich über einem Schloßurm befinden. Rechts und links davon gibt es zwei große Türme. Der rote Schalter befindet sich auf der Spitze des Turms.

POWER UP: Sobald Du den roten Schalter betätigt hast, erhält Mario aus einer roten Box eine Flügelmütze. Wenn er die trägt, kann er fliegen – entweder kann er sich von einer Kanone schießen lassen oder einen Doppelsprung machen.

EXTRA-LEBEN

Unterhalb der Steinbrücke.

Sammle alle acht gelben Münzen in der Nähe der Blumen ein.

SECRETS

1. Nachdem Du Quick Koopa geschlagen hast, erscheint Small Koopa – kurz bevor Big Chomp seinen Auftritt hat. Koopa wird vor Dir wegrennen, aber wenn Du Dich gekonnt auf ihn stürzt, kannst Du auf seinem grünen Panzer surfen. Wenn Du dann Small Koopa überrennst, wirst Du mit einer blauen Münze belohnt.

2. Für das gesamte Spiel gilt: Wenn Mario dreimal um einen Holzpfosten herumrennt, erscheinen wie von Geisterhand fünf Münzen.



MARIO WIRBELT AUF SMALL KOOPAS GRÜNES MUSCHEL HERUM – WELCH EIN SPASS!

WARPS

(Jeder Warp bietet zwei Wege: Wenn 1.1 Dich zu 1.2 bringt, dann bringt Dich 1.2 auch wieder zurück zu 1.1. Denk dran, daß Du Dich langsam bewegen mußt, damit der Warp auch wirkt.)

1.1.: Wenn Du die erste braune Brücke überschritten hast, mußt Du über den Zaun auf der rechten Seite springen und mitten zwischen die gelben Blumen laufen.

1.2.: Wenn Du die Kippbrücke überschritten hast, geh direkt zum ersten Beet mit den gelben Blumen (zwischen einem Markierungspfad und der roten Box).

2.1.: An den Berghängen findest Du kleine Höhlen, in denen große Kanonenkugeln erscheinen. Mitten in der ersten findest Du einen Warp (Du hast hier keine Zeitprobleme, wenn Du die Höhle betrittst, kommen keine weiteren Kanonenkugeln zum Vorschein.)

2.2.: Wie oben, nur spielt sich alles in der zweiten Höhle direkt unterhalb des Gipfels ab.

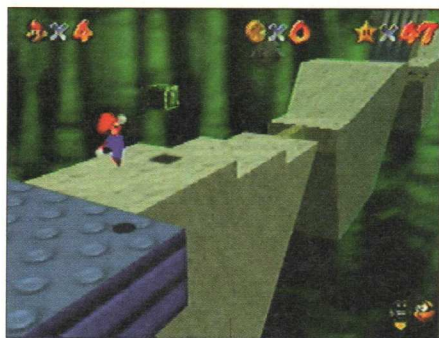


SOBALD MARIO ZEHN STERNE GESAMMELT HAT, FÄLLT EIN SONNENSTRAHL ZU BODEN. WENN ER DANN IN DAS LICHT SCHAUT, WIRD ER ZUM TURM DER FLÜGELMÜTZE EMPORGEHOSEN



IN MARIO 64 GIBT ES VERSCHIEDENE BONUS-LEVELS. EINER DAVON IST DIESER HÜBSCHE WOLKEN-LEVEL, DER ALLERDINGS HERVORRAGENDE FLUGKÜNSTE VERLANGT

Die Begegnungen mit Bowser



MARIO STEHT HIER VOR SEINER BISHER GRÖSSTEN HERAUSFORDERUNG. ALLE BOWSER-LEVELS SCHWEBEN FREI IN DER LUFT – JEDER FEHLTRITT IST TÖDLICH!



MARIO BEKOMMT HIER VON EINEM GOOMBAH EINE VOLLE LADUNG VERPASST. DAS IST ZWAR EINES DER HARMLOSEREN ABENTEUER IN DIESEM LEVEL – ABER AUCH GOOMBAHS KÖNNEN MARIO INS WELTALL SCHLEUDERN



VORSICHTIG UND AUF ZEHNENSPITZEN BALANCIERT MARIO HIER ZWISCHEN ZUCKEN DEN ELEKTROBÄLLEN



BOWSERS DÄMLICHE VISAGE FORDERT MARIO AUF, DEN ERSTEN BOWSER-LEVEL ANZUGEHEN



DAS ERSTE TREFFEN MIT BOWSER

SCHADENSPOTENTIAL: Zwei Einheiten bei Kontakt. Bis zu drei Einheiten gibt es, wenn Dich Bowsters Feueratem erfasst.
ANGRIFFSMUSTER: Wenn Mario ziemlich dicht dran ist, bewegt sich Bowser langsam auf ihn zu und bläst ihn mit seinem Feueratem an. Einige Flammen werden weiter züngeln, nachdem Bowser stehengeblieben ist, sei also auf der Hut. (Wenn diese Flammen erlöschen, kommen hin und wieder gelbe Münzen zum Vorschein, die wichtig sind, um verlorene Energie aufzufrischen.) Wenn Mario weiter weg ist, wird Bowser in seine Richtung springen.

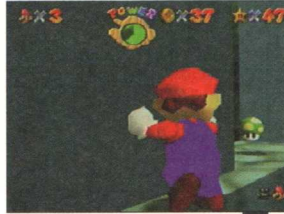
Es ist nicht sein Ziel, auf Mario zu landen, aber die Erschütterungen, die bei seiner Landung entstehen, vernichten drei Energie-Einheiten. (Mario kann das allerdings vermeiden, indem er entweder wegrent oder in dem Augenblick in die Luft springt, in dem Bowser landet.)

HINWEISE: In dem Augenblick, in dem Bowser aufhört zu schimpfen, sollte Mario hinter ihn laufen und mit einem Druck auf die B-Taste seinen Schwanz packen. Drehe den Joystick, laß Bowser rotieren, und drücke dann B, um ihn wieder freizugeben. Um Bowser zu schlagen, muß ihn Mario auf eine der vier Nagelbomben werfen, die am Rande des runden Kampfplatzes liegen. Wenn Du beim ersten Versuch eine dieser Bomben verfehlen solltest, solltest Du Dich bei seinem nächsten Angriff möglichst nahe einer der anderen Bomben aufhalten. Du kannst ihn dann leichter packen und problemlos auf die Bombe schleudern.

BELOHNUNG: Nach seiner Niederlage wird Bowser widerwillig den großen Kellerschlüssel herausrücken.



MARIO BRAUCHT DIESEN GUT VERSTECKTEN ORT EIGENTLICH GAR NICHT ZU BESUCHEN. ABER HIER IST IMMERHIN EINE ROTE MÜNZE VERSTECKT – ES IST NICHT EINFACH, ALLE ZU BEKOMMEN



MARIO BALANCIERT EINEN ZIEMLICH SCHMALEN SOCKEL ENTLANG. VORNE WARTET AUF IHN EIN EXTRA-LEBEN. WICHTIGER IST ABER EINE ROTE MÜNZE, DIE EIN STÜCKCHEN WEITER LIEGT



MARIO SPRINGT AUF EINE GROSSE KIPP-PLATTFORM. ES IST NICHT EINFACH, DEN RICHTIGEN KIPPWINKEL ZU FINDEN, VON DEM AUS DU AUF DIE NÄCHSTE PLATTFORM SPRINGEN KANNST



HIER IST DAS GRÜNE ROHR, DER ZUGANG ZU BOWSERS REICH, UND GLEICHZEITIG DAS ENDE DES BISHERIGEN LEVELS. HINTER IHM KANNST DU FAST DEN GANZEN LEVEL ÜBERBLICKEN

DER ERSTE BOWSER-LEVEL BOWSER IN DER DUNKLEN WELT.

(Dreimal begegnest Du Bowser, zuvor mußt Du jedoch immer schwieriger werdende Levels passiert haben.)

VORAUSSETZUNG: 8 Sterne

ORT: Hinter der Big Star-Tür auf der linken Seite des Treppenhauses in der Haupthalle.

BESCHREIBUNG: Die dunkle Welt besteht aus einer langen, hindernisreichen Strecke, die es immer wieder zu durchlaufen gilt. Dort gibt es bewegliche Plattformen, Kipp-Plattformen und einige häßliche Fallen.

ZIEL: Du mußt Bowser schlagen und den großen Kellerschlüssel erwerben: (Wenn Du alle acht roten Münzen hast, gewinnst Du außerdem einen Stern)

HINWEISE: Überschreite die enge Brücke – entweder springend oder auf

Zehenspitzen. Achte auf den Feuerstrahl. Tritt auf die bewegliche blaue Kachel, und laß Dich von ihr umherfahren. Gehe den steinernen Pfad entlang – achte wiederum auf den Flammenstrahl. Laß Dich auf den blauen Sockel fallen, und springe dann auf die rotierenden blauen Plattformen. Spring auf die grüne Plattform. Mach drei Goombahs nieder, falls Du neue Energie brauchst. In einer gelben Box findest Du ein Extra-Leben. Gehe auf die hölzerne Brücke. Die blaue Steinbrücke ist mit blauen Kristallen besetzt, um die elektrische Bomben kreisen. Am dritten Kristall ist eine rote Münze versteckt – nimm sie, wenn Du frische Energie brauchst.



Spring auf die gelbe und dann auf die steinerne Plattform. Laß Dich auf die gelbe Plattform fallen, wenn sie sich von Dir fortbewegt, und von dort auf die steinerne. Tritt auf die beweglichen

blauen Kacheln, dann auf die blaue Steinplattform. Jetzt siehst Du zwei Kipp-Plattformen.

Spring auf die nächste und stelle Dich in die Mitte der Dir zugewandten Hälfte. Warte, bis sie nach unten gekippt ist, renne nach oben, springe auf die zweite Kipp-Plattform. Springe auf die blaue Steinplattform. Laß Dich auf

den purpurfarbenen Schalter fallen, und gehe die Treppe aufwärts. Lies, was dort geschrieben steht, und springe in das grüne Rohr.

TARNKAPPE

POWER UP: Sobald der blaue Schalter aktiviert ist, kann sich Mario in der nächsten blauen Box eine Tarnkappe abholen. Mit ihrer Hilfe kann er durch Drahtzäune gehen und bleibt für Feinde unsichtbar.



DIE TARNKAPPE IST EIN WITZIGER EFFEKT. VERGLEICHEN MIT DEN ANDEREN POWER-UPS BENUTZT MARIO SIE ABER ZIEMLICH SELTEN



RUMMS! BOWSER TRITT ENDLICH AUF EINE DER NAGELROMBEN UND WIRD MIT ELEGANTEM SCHWUNG IN DIE LUFT GEJAGT



ES KLINGT SEHR UNWAHRSCHEINLICH, ABER EIN ZWEI TONNEN SCHWERER DINOSAURIER HAT SICH AN MARIO HERANGESCHLICHEN. AUFWACHEN, MARIO!



VERFLUCHT! BOWSERS FEUERATEM SETZT MARIOS HOSE IN BRAND. WENN DU ES NICHT VERHINDERST, GERÄT MARIO IN PANIK UND VERSCHWINDET HINTER DER NÄCHSTEN ECKE



DIESER GROSSE SCHLÜSSEL IST DIE BELohnUNG FÜR MARIOS TAPFERKEIT UND GESCHICK. MIT DEM SCHLÜSSEL KOMMT DU IN DEN KELLER DES SCHLOSSES



LEVEL 2: WHOMPS FESTUNG

ZUGANG: 1 Stern

BESCHREIBUNG: Eine große, graubraune Festung schwebt in den Wolken, umgeben von drei rotierenden grünen Plattformen. Es sieht fast aus wie ein Denkmal für den unbekannten Pflasterstein, für diese langweiligen, grauen Blöcke, aus denen Mauern, Parkplätze und Straßen gebaut werden. Der Riese Whomp und seine Spießgesellen sind aber nicht zuhause – sie sind auf Rache aus. Und wenn sie Mario erwischen, dann Gnade ihm Gott...



SELBST DIE UNSCHINDBARSTEN FEINDE HABEN IN DIESEM SPIEL DEN BÖSEN BLICK. HIER SCHNAPPT GERADE EINE VENUS-FLIEGENFALLE NACH MARIO, DER SICH ETWAS VORSICHTIGER BEWEGEN SOLLTE



GIBT ES DA ETWA EINE KUGEL, IN DIE MARIOS NAME EINGRAVIERT IST? RECHTS SIEHST DU DEN TURM, DER PLÖTZLICH IN DIE HÖHE WÄCHST, SOBALD DU BIG WHOMP GESCHLAGEN HAST



MARIO MACHT SICH AUF DIE SOCKEN, UM NICHT VON EINEM WILDGEWORDENEN PFLASTERSTEIN ERWISCHT ZU WERDEN. WENN ER IHN NICHT AUSSCHALTET, HAT ER KEINE CHANCE GEGEN BIG WHOMP

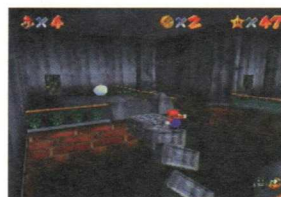


VOLTTREFFER! BIG WHOMP HAT DIE WIRKUNG SEINER ANGRiffe AUF MARIO FALSCH EINGESCHÄTZT UND MUSS JETZT EINEN HOHEN PREIS DAFÜR ZAHLEN. NOCH ZWEI TREFFER UND MARIO IST SIEGER!

BIG BOO'S GEISTERHAUS

ZUGANG: 14 Sterne

BESCHREIBUNG: Du befindest Dich hier in einem vor Spannung knisternden Geisterhaus, in dem es jede Menge geheimer Gänge, einen überschwemmten Keller und mit Spukfiguren bevölkerte Dachkammern gibt. Sogar eine Art Kirmesabteilung findest Du in diesem Gebäude – mit Jahrmarktsmusik und rotierenden Plattformen. Du solltest nicht nur auf die Geister, sondern auch auf Attacken zähnefleischer Klaviere und fliegender Bücher achten.

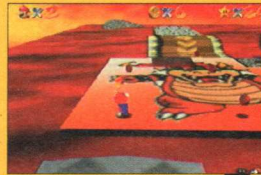


TEUFEL NOCH MAL! EINE STABIL AUSSEHENDE BRÜCKE BRICHT PLÖTZLICH AUSEINANDER UND REISST MARIO MIT IN DIE TIEFE

DAS TÖDLICHE LAVA-LAND LEVEL 7

ZUGANG: Der große Schlüssel

BESCHREIBUNG: Diese unheimliche Welt besteht aus einem Lavasee, in dem Du Unappetitliches und Garstiges findest: ein schwimmendes Auge etwa oder zwei sich drehende Pfade. Der eine führt zu einem glutpeienden Vulkan, der andere zu Flammenwerfern. Natürlich kannst Du auch den Vulkan betreten und Dich dort an einem Bowser-Puzzle versuchen.



BOWSERS PUZZLE BESTEHT AUS GROSSEN BLÖCKEN, ZWISCHEN DENEN DU ACHT ROTE MÜNZEN FINDEST. EIN KINDERSPIEL, SOLANGE DU NICHT IN DIE LAVA FÄLLST

DAS GIFTGAS-LABYRINTH LEVEL 6

ZUGANG: Der große Schlüssel

BESCHREIBUNG: Ein prickelndes Abenteuer, das sich in einem mit Giftgas gefüllten Labyrinth abspielt. Ferner gibt es hier einen Bauplatz und einen Höhlensee, in dem ein Monster vom Typ "Loch Ness" haust. Du findest hier sogar einen großen Steinblock, mit dessen Hilfe Du die bekannte Szene aus Raiders of The Lost Ark rekonstruieren kannst.



MARIO ZEIGT HIER VOLLER STOLZ SEINE VERSPIEGELTE METALLKAPPE.



IN DIESEM HÖHLEENSEE LAUERT EIN BLAUHAUTIGER VERWANDTER DES UNGEHEUERS VON LOCH NESS, DAS IN PILOT WINGS 64 SEIN UNWESEN TREIBT

JOLLY ROGER BAY: LEVEL 3

ZUGANG: 3 Sterne

BESCHREIBUNG: Obwohl sich die Bucht in einer Riesengrotte befindet, liegt auf ihrem Grund ein Wrack. Vielleicht wurde die Zufahrt zur Bucht erst geschlossen, nachdem das Schiff gesunken war und der Kapitän die Umgebung mit Sprengkörpern vermint hatte? Den Kapitän bekommen wir leider nicht zu Gesicht – statt dessen siehst Du hier aber eine wunderbar animierte Muräne mit gespensetisch grünen Augen und scharfen Zähnen!



MARIO HOLT SICH VOM SCHWANZ DER MURÄNE EINEN STERN. STERNEN WIE DIESE SIND DAS SAHNEHÜBCHEN AUF EINER OHNEHIN SCHON BRILLANTEN INSZENIERUNG

DER KALTE BERG: LEVEL 4

ZUGANG: 3 Sterne

BESCHREIBUNG: Ein eiskalter Schneeberg schwebt in der Luft. Von seinem Gipfel zieht sich eine breite, serpentinartige Skipiste zu Tal. Noch schneller kommt man über eine lange und enge Eisbahn nach unten. Wie es bei richtigen Bergen auch vorkommen soll, ist es viel einfacher, von oben nach unten zu kommen als umgekehrt. Du mußt Dich also sorgfältig umsehen, bevor Du Deinen Weg wählst. In dieser schneebedeckten Welt findest Du einige bizarr aussehende neue Figuren – darunter drei unterschiedliche Arten von Schneemännern. Am eindrucksvollsten sind jedoch die Pinguine! Zum ersten Mal in diesem Spiel stoßt Mario auf Lebewesen, die ihm freundlich gesinnt sind. Ansonsten muß er sich mit widrigen Schneeverhältnissen, versteckten Welten und gewagten Skisprüngen beschäftigen.



WENN DU DIE HÄNGEBRÜCKE NIMMST, SPARST DU DIR EIN DRITTEL DES WEGES. JEDER SCHRITT WEITER FÜHRT DICH ABER IN IMMER ANSPRUCHSVOLLERE GEBIETE



DER EISSCHLITTEN STELLT MARIOS STEUERKÜNSTE AUF EINE HARTE PROBE. BEI DEM RENNEN MUSS ER SICH GEGEN DIE PINGUINE BEHAUPTEN, DIE HIER HEIMVORTEIL GENIEßEN



DER STEINBODEN DREHT SICH, DU BIST VON FLAMMENWERFERN UMGEBEN, UND ZU ALLEM ÜBERFLUSS BRICHT AUCH NOCH DER VULKAN AUS!



DIESE GEHÖRTE BOMBE IST BESONDERS GEFÄHRLICH. SIE VERSUCHT, MARIO SO LANGE ZU RAMMEN, BIS ER IN DIE GLÜHENDE LAVA FÄLLT

DIE GROSSE WÜSTE LEVEL 8

ZUGANG: Der große Schlüssel
BESCHREIBUNG: Eine unwirtliche Wüstenlandschaft umgibt eine große ägyptische Pyramide. Hier mußt Du Dich mit Treibsand, einem entsetzlichen Wüstensturm und einer Labyrinth auseinanderzusetzen, in der Dich herabstürzende Steinblöcke bedrohen. Im Inneren der Pyramide erwarten Dich noch ganz andere Abenteuer!



DU MÖCHTEST, DASS ICH ÜBER TREIBSAND LAUFE, EINEM TORNADO DIE STIRN BIETE UND MICH IN EINEM SCHRECKLICHEN LABYRINTH VERIRRE? GIB MIR DEIN FAHRRAAD, JUNGE!



DIESER GEIER HÄLT EINEN STERN IN DEN KRÄNEN. EIGENTLICH MÜSSTE MARIO JETZT SPRINGEN. WAS GLAUBT IHR ÜBRIGENS, WIE ICH HIER HERAUFGEKOMMEN BIN?

GRÄSSLICHES GEWÄSSER LEVEL 9

ZUGANG: 30 Sterne
BESCHREIBUNG: Zu dieser zweiten Wasserwelt im Spiel gehören Bowser's U-Boot, ein Whirlpool, ein Manta-Rochen und ein Hai. Außerdem findest Du in diesem Level einen interessanten Test Deiner Reaktionsschnelligkeit und Deiner Fähigkeit, zielgenau zu springen.



EIN HINTERHÄLTIGER HAI KREIST UM MARIO HERUM. GLÜCKLICHERWEISE STEHT ER WOHL NICHT AUF ITALIENISCHE KÜCHE UND LÄSST DIE ZÄHNE VON UNSEREM KLEMPNER



BOWSER IST OFFENBAR EIN TECHNIK-FREAK UND HAT SICH EIN NUKLEARES U-BOOT ZUGELGT. DUMMERWEISE FINDET MARIO KEINE EINSTIEGSLUKE, UM IN DEN RUMPF ZU GELANGEN

DIE WELT DES SCHNEEMANNS LEVEL 10

ZUGANG: Der zweitgrößte Schlüssel
BESCHREIBUNG: Schon wieder haben wir hier eine sehr schöne Schneelandschaft. In ihr ragen ein bizarrer Eisklumpen und ein Riesengebäude in Form eines Schneemanns auf. Hier gibt es sogar eine Schneewellen-Maschine! Wasser friert sofort in dieser kalten Welt, in der die Eisstürme toben. Mit Hilfe eines grünen Schildkrötenpanzers kannst Du hier aber traumhaft über die Eisfläche surfen!



DIESER SCHNEEMANN IST EINE DER WICHTIGSTEN HERAUSFORDERUNGEN IN DER EISWELT. SEIN KALTER ATEM FEGT MARIO HINFORT



ANHANG DER PFEILE SIEHST DU, IN WELCHE RICHTUNG SICH DIE BLÖCKE BEWEGEN. HÜTE DICH VOR DER ELEKTRISCHEN KUGEL!



HIER IST ES NICHT EINFACH, STERNE ZU BEKOMMEN. ABER ES GIBT EINEN TRICK: ES HÄNGT ALLES DAVON AB, WIE DU ANFANGST

EINE WELT - NASS UND TROCKEN: LEVEL 11

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel
BESCHREIBUNG: Es gibt Programmierer, deren Spiele sich darum drehen, welche Schalter man betätigt (Tomb Raider etwa). Miyamoto hat seine Neigung zu Schaltern auf einen Level beschränkt – aber auf phantasievolle Weise. Hier gibt es einen großen, kastenähnlichen Raum, der geflutet werden kann – die Höhe des Wasserspiegels läßt sich mit Hilfe diamantförmiger Schalter regulieren. Zu den Feinden gehören Wasserspinnen und pinkfarbene Mäuse, die Dich in die Luft schleudern können.



DIESE RIESIGEN PILZE SCHWEBEN IN DER LUFT. ES ERFORDERT PRÄZISES MANÖVRIEREN UND NERVEN WIE DRANTSEILE, WENN MAN ZWISCHEN INNER HIN- UND HERSPRINGEN WILL, UM DIE ROTEN MÜNZEN ZU ERGATTERN



"SO SCHLAU BIST DU AUCH WIEDER NICHT, DU QUIETSCHIGES MASKOTTCHEN! KOMM NUR NÄHER HERAN, DU WIRST SCHON SEHEN, WIE ICH MIT DIR UMGANG! DU BIST DANN UM 25 PROZENT MEHR VERWUNDBAR!"

DER HOHE BERG LEVEL 12

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel.
BESCHREIBUNG: Hier ist schon wieder ein großer, schwebender Berg. An seinem Hang windet sich bis zum Gipfel eine Serpentine, an deren Rand gigantische Pilze wuchern. Der Weg selbst ist immer wieder von riesigen Schlaglöchern übersät, die Du am besten überspringst. Achte auf tückische Maulwürfe und einen Affen, der Marios Mütze klauen will!

WINZIGE RIESENINSEL LEVEL 13

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel
BESCHREIBUNG: In dieser wunderlichen Welt kommen Marios berühmte Rohre wieder zum Vorschein. Der Unterschied ist aber der, daß Mario in ihnen nicht verschwindet, sondern daß er sie nutzt, um größer oder kleiner zu werden. Schau Dir in Ruhe an, wie – verglichen mit Mario – eine winzige Venus-Fliegenfalle sich zu einem Monster entwickelt. Und ein kleiner Fisch wird so groß, daß er Mario bequem schlucken kann.



BIN ICH DAS, ODER IST DIE WELT UM MICH HERUM GRÖßER GEWORDEN?



MARIO HAT SICH EINEN KOOPA-PANZER GESCHNAPPT, UM DAMIT ZU SURFEN



DIE TICK-TACK LEVEL 14

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel und 50 Sterne

BESCHREIBUNG: Im Inneren von Großvaters Uhr gibt es eine verwirrende Vielfalt von Federn, Zahnrädern und Pendeln. Glücklicherweise bewegt sich diese Mechanik nicht, wenn Du um Punkt 12.00 Uhr (oder alle drei Stunden danach) die Uhr betrittst. Natürlich ist damit nicht die wirkliche Zeit gemeint...



MAN KANN SICH HIER LEICHTER BEWEGEN, WENN DAS UHRWERK STILLSTEHT. DUMMERWEISE KOMMT MAN AN EINIGE STERNE ABER NUR DANN HERAN, WENN SICH DIE MECHANIK BEWEGT

RITT AUF DEM REGENBOWEN - LEVEL 15

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel und 50 Sterne.

BESCHREIBUNG: Dieser besonders schwierige Level spielt sich in den Wolken ab. Hier begegnest Du schwebenden Bauwerken, einem Wikingerschiff und fliegenden Teppichen, die sich an Regenbogen entlang bewegen.



FLIEGENDE TEPPICHE ZEIGEN DIR DEN WEG DURCH DIE WOLKEN. DUMMERWEISE GIBT ES HIER EINE UNMENGE AN HINDERNISSEN, DIE DEINE AUFGABE ERSCHERNEN



MARIO IST SCHON FAST OBEN AM ZIEL ANGELANGT, FOLGTO VOM WIKINGERSCHIFF. WEGABZWEIGUNGEN BEDEUTEN, DASS ES HIER NOCH VIEL MEHR ZU SEHEN GIBT

14

METALLMÜTZE

POWER UP: Sobald der grüne Schalter umgelegt wurde, kann sich Mario aus jeder beliebigen grünen Box seine Metallmütze abholen. Wenn er sie auf dem Kopf hat, wird er schwerer und kann sogar auf dem Flußgrund laufen. Außerdem können ihm die meisten Feinde nichts mehr anhaben.



BOWSER-LEVEL 3

Obwohl Du in diesem Spiel 120 Sterne insgesamt ergattern kannst, brauchst Du nur 70, um Zugang zum letzten Bowser-Level zu bekommen.

Wie Du schon erwartet hast, ist es mit Abstand der schwierigste Level, an dessen Ende der "final countdown" mit dem bösen Bowser auf Dich wartet.

Heißer

Tip:

Schau Dich gut um, bevor Du in das letzte grüne Rohr hineinsteigst.



DIESE ROTIERENDEN PLATTFORMEN GEBEN DIR NUR EINE SCHWACHE VORAHNUNG VON DER TEUFELISCHEN KONSTRUKTION, DIE IM LETZTEN BOWSER-LEVEL AUF DICH WARTET



DER GRÜNE SCHALTER IST UNTEN IM SCHLOSS DER PRINZESSIN VERSTECKT. ES IST NICHT EINFACH, IHN ZU FINDEN



BOWSERS LETZTER AUFTRIFF. MEIN GOTT, WAS IST DAS FÜR EINE ENTSETZLICHE GESTALT! ER IST NICHT NUR SCHNELLER DENN JE - AUCH SEINE GESAMTE UMGEBUNG STECKT VOLLER TEUFELISCHER FALLEN



LAß DICH NICHT DURCH DIESE ANHEIMELNDE BELEUCHTUNG TÄUSCHEN. BOWSER HAT NOCH EINIGE HÖLLISCHE TRICKS AUF LAGER, UM DICH AUF'S KREUZ ZU LEGEN



DAS SCHLOSS DER PRINZESSIN TAUCHT AUCH IN MARIO KART 64 AUF, ABER NUR HIER ÖFFNET SICH AUCH DIE TÜR - ZU EINEM ABENTEUER, DAS DICH DURCH 15 WELTEN FÜHRT



NACHDEM ER ERNEUT BOWSER GESCHLAGEN HAT, KEHRT MARIO IN DAS PRINZESSINNEN-PALAIS ZURÜCK, UM DIE JUNGE DAME ZU BEFREIEN



OH MARIO, WIE KANN ICH DIR JEMALS DANKEN? GLÜCKLICHERWEISE GIBT ES HIER EIN HAPPY-END, MINDESTENS SO GUT WIE IN EINEM SCHLECHTEN ROMAN



SEH DA, DIE KAMERA GEHT AUF DIE RICHTIGE DISTANZ FÜR EIN GRUPPENFOTO. WENN DU ALLE 120 STERNE GESAMMELT HAST, KANNST DU EVENTUELL YOSHI KENNENLERNEN...



AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN VIDEO-
UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HÄNDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

Theo Kranz Versand

97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU GRÜN GELB ROT BLAU SCHWARZ)	
CONTROL PAD TRIKORD PRO COMBO	59,95
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	
GAME BUSTER	99,95
POWERFLASH - GB-EMULATOR	109,95



FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM
(N64) 119,95

BUST A MOVE 2 99,95
CLAYFIGHTER 63 1/3 89,95

GT 64 CHAMPIONSHIP ED. (JUNI)	124,95
INT. SUPERSTAR SOC. - GOLD (JUNI)	89,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE (JULI)	129,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO 98	139,95



GT 64 CHAMP. ED. (JUNI) (N64) 124,95
WETRAX (JUNI) (N64) 109,95



INT. SUPERSTAR SOCCER 64 -
GOLD EDITION (N64) 89,95

Unser Angebot zur Fußball-Weltmeisterschaft!

399,-



Nintendo 64 inkl. Control Pad u. Kabel
+ Frankreich '98-Fußball-WM

LENKRAD LX4, INKL. PEDALE	
RUMBLE-FKT, MEMORY-SLOT	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95



BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95,-	
MEMORY CARD 4 MEG	79,95
RUMBLE PAK	34,95
HYPER PAK (RUMBLE PAK + MEM. FKT.)	49,95
TREMOR PAK LX4	129,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
AERO GAUGE (JUNI)	149,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BIO FREAKS (JUNI)	134,95
BLAST CORPS	109,95
BOMBERMAN 64	89,95

64Power 2/98: 85%	
WCW VS. NWO (N64) 139,95	
N-Zone 11/97: 92%	
DIDDY KONG RACING (N64) 89,95	
YOSHI'S STORY (N64) 89,95	
N64 Magazin 3/98: 1,9	
FIGHTER'S DESTINY (N64) 129,95	

CRUISIN USA	89,95
CRUISIN' WORLD (JUNI)	89,95



FORSAKEN (N64) 129,95

DARK RIOT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION	129,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	129,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	139,95

SONDERANGEBOTE

5/10	46	N-Zone 5/98: 85%
MULTI RACING CHAMP (N64) 89,95		BUST A MOVE 2 (N64) 99,95
N-Zone 6/97: 86%		N-Zone 3/98: 90%
TUROK (N64) 99,95		NHL BREAKAWAY HOCKEY (N64) 99,95

NHL BREAKAWAY HOCKEY	99,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
RECKING BALLS (AUGUST)	129,95



GOEMON MYSTICAL NINJA
(N64) 139,95

ROBOTRON 64	129,95
SAN FRANCISCO RUSH	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
STAR WARS - S.O.T.E.	129,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELERLEITER	24,90
TENNIS ARENA 2 (JUNI)	139,95
TETRISPHERE	89,95
TOP GEAR RALLY	139,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,95
VIRTUAL CHEES 64	119,95
WAVEPACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WETRAX (JUNI)	109,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WWF WARZONE (JULI)	129,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPERABETER YOSHI'S STORY	24,80

Unser kostenloses Magazin (mit
Preisliste 64 Seiten!), das jeder
Sendung beiliegt, kann auch
gegen Zusendung eines
mit DM 3,- frankierten
Rückumschlages (DIN C5)
angefordert werden.



Tamagotchi



BANDAI - ORIGINAL	39,-
REXI DT. HUND	29,-
POCKET MAX DT. HUND	29,-
POCKET MAX DT. HUND	14,-

GameBoy

GAME BOY POCKET COL. ED.	
VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK	109,-
BATTERY PACK - G.B.	89,95
LADEGERÄT - G.B.	19,95
CAMERAVERFÄHR (JUNI)	99,95
CAMERA PRINTER (JUNI)	99,95
GAME BUSTER	89,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE-CLASSICS (JUNI)	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
DONKEY K. LAND - CLASS.	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
GOEMON	59,95
HERCULES	69,95
MUSO 2	57,95
JURASSIC PARK	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MONOPOLY	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
SCHLUMPFE 3	69,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
SUPER M. LAND 2-CLASS.	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY (JUNI)	64,95
WORMS	64,95

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
DIDDY KONG-CLASSICS	79,95
FIFA 97 GOLD EDITION	69,95
FIFA 98	44,95
HARVEST MOON	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	99,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LAMBORGHINI	89,95
LUCKY LUKE	119,95
NEALIVE 97	69,95
SMOOTH CLASSICS	99,95
SUP. METEORID-CLASSICS	74,95
TIMON & PUMBAAS	79,95
YOSHI'S ISLAND - CLASS.	79,95
WORMS	64,95

LCD-TASCHENSPIELE



Jojo

ProYo II	19,-
ProYo II - Profi Set	39,-
Ersatzschnüre bunt	4,95

Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA
(Toy of the Year 1997)
jetzt auch in Deutschland!



Space Basic Set (1 Laser, 1 Wobe)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS
15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM
GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEEN VON 3 LIEFERBAREN
ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI!*

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!*

BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.

* gilt nicht für Ausland

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Händleranfragen erwünscht Fax: 0931/571602



KURS 2

WHUMP WUCHT-WALLS FESTUNG

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 1 Stern

ORT: Die zweite Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle des Schlosses
BESCHREIBUNG: Eine gigantische grau-braune Festung erhebt sich hier vor Dir. Ganz oben, wo sich Pilot und Co-Pilot die Hand schütteln, schweben drei überdimensionale rotierende Plattformen. Die gesamte Festung wurde aus großen Pflastersteinen erschaffen. Ganz oben treibt ein lächerlich aussehender Fleischklops namens Whump Wuchtall

sein Unwesen. Also, wenn das keine kindische Namensgebung ist. Eine größere Gefahr als dieser Steinknirps ist wohl eher die Tatsache, daß man recht schnell einen falschen Sprung machen kann und Mario möglicherweise in den Tiefen der 64-Bit-Grafik sein Ende findet, denn die komplette Festung schwebt einfach so wie ein Luftballon in der Luft. Besiege Whump Wuchtall und ein neuer Turm erscheint plötzlich ganz oben auf dem Dach der Festung.

KLETTERE AUF DIE SPITZE DER FESTUNG

STERN 2

ZIEL: Gehe zur Spitze der Festung
HINWEISE: Folge dem Weg nach oben, wie Du es schon beim ersten Stern getan hast. Ein kleiner Turm hat sich nun materialisiert. Achte auf die gefährlichen Kanonenkugeln und springe von Plattform zu Plattform zur Turmspitze. Dort findet Du den



zweiten Stern.

BESIEGE WHUMP WUCHTWALL

STERN 1

ZIEL: Erledige Whump Wuchtall auf dem Dach der Festung!
HINWEISE: Um die erste Gefahr zu überstehen (sich bewegende Steinplatten und stampfende Blöcke), solltest Du Dich zuerst auf dem Gras an der Ecke der Steinmauer niederlassen und mit einem Rückwärtssalto auf die sichere Ebene darüber springen. Mario scheint Unterrichtsstunden im Zirkus gehabt zu haben. Folge dem Weg und schleiche die

Treppe sehr vorsichtig hoch, um den schlafenden Fleischfresser nicht zu wecken. Bist Du nah genug an der genetisch defekten Pflanze dran, reicht ein Faustschlag und das Ding schlummert für immer. Vor Dir findest Du jetzt einen langen Holzsteg, der aber leider ständig in Bewegung ist. Sobald das Ende des Steges nahe ist, mußt Du schnell zur Mitte (dem Rotationspunkt) laufen, um nicht gegen die Barrikade geschleudert zu werden. Warte ein Weilchen und Du kannst dann sicher zur gegenüberliegenden Seite laufen. Du begegnst jetzt zum ersten Mal einem Diener von Whump Wuchtall. Dieser ist zwar um einiges größer als unser kleiner Freund mit der Mütze, aber dennoch läßt er sich ziemlich leicht besiegen. Hier kannst Du schon mal für den finalen Kampf mit Whump Wuchtall üben. Warte, bis der Steinblock auf Dich zuschlendert und zu vibrieren beginnt. Die Vibration kündigt einen Sturz des Gegners an, um Mario unter sich zu begraben. Liegt der Felsblock auf dem Boden, kannst Du ihn mit einem Stampf-Sprung auf den Rücken schnell



VERMEIDE EINE BERÜHRUNG MIT DEN MONSTER-STEINEN, INDEM DU AN DIESER STELLE MIT EINEM RÜCKWÄRTSSALTO ('Z'-KNOPF + 'B') AUF DIE FELSCHANTE HÜPFST

FLUG INS BLAUE

STERN 3

ZIEL: Benutze die Kanone, um an den Stern auf der kleinen Plattform links von der Festung zu kommen

HINWEISE: Springe erneut auf den grauen Steinweg gleich am Anfang, laufe aber dann nach links durch den kleinen Pool. Steige den kleinen Hang hinunter und quatsche mit dem rosafarbenen Bob-omb Buddy zwecks Aktivierung der Kanone. Schau Dich, bevor Du in die Kanone hopst, noch ein bißchen um. Du solltest in einiger Entfernung den Stern auf einer braunen Backsteinplattform erblicken. Nun ab in die Kanone! Den Stern kannst Du jetzt nicht mehr sehen, dafür aber eine Fahnenstange, die aus der Plattform hinausragt. Ziele etwas unterhalb dieser Stelle mit dem Mittelpunkt des Fadenkreuzes auf dem Backsteinmuster. Mit ein bißchen Glück schaffst Du es nach dem Abschub bis zur Fahnenstange, an der Du Dich festklammern kannst. Rutsche an ihr herunter und schnapp Dir den dritten Stern.



WHUMP WUCHTWALL WIRD AUF DIE GLEICHE WEISE BESIEGT, WIE BEI DEN KLEINEREN 'WHUMPSERN'!

erledigen. Auch der zweite Steinblock, der jetzt auf Dich zu stürzt, ist auf die gleiche Weise aus dem Weg zu räumen. Scheinbar kommt hier wirklich der Berg zum Propheten. Springe auf die Teile des Fahrstuhls, um auf die Dachebene zu gelangen. Dort wartet auch schon der nervende Whump auf den finalen Kampf. Gehe hier genauso vor wie bei seinen kleineren Dienern. Tja, und dann stellt sich heraus, daß Herr Wuchtwall doch ein netter Kerl ist, der nur wegen seiner Rückenschmerzen ein böser Stein war. So ein Schwachsinn...

ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Sammle alle roten Münzen ein

HINWEIS: Alle acht Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden.

ERSTE ROTE MÜNZE: Über der sich bewegenden Beton-Plattform (folge am Anfang des Levels dem schmutzigen Pfad. Entweder muß Du jetzt über die erste Plattform hinwegspringen oder einfach um sie herumlaufen. Anschließend reicht ein kleiner Satz, um an den Stern zu gelangen, der über der zweiten Plattform schwebt.)

ZWEITE ROTE MÜNZE: Über dem zweiten blauen Betonklotz (mit einem Rückwärtssalto auf den Steinweg und weiter nach oben. Du stehst nun über der am nahegelegensten blauen Betonfratze. Steige eine Stufe weiter runter und springe mit einem Rückwärtssalto auf diesen blauen Stein, wenn er unten aufsetzt. Springe noch einmal und die Münze gehört Dir.)

DRITTE ROTE MÜNZE: Hinter der fleischfressenden Pflanze (folge dem Weg zur fleischfressenden Pflanze oberhalb der Treppe und greife Dir die dritte rote Münze.)

VIERTE ROTE MÜNZE: Schmalen Sims zwischen den fleischfressenden Pflanzen

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Rotierende Holzplattform (folge der gewöhnlichen Route hoch bis zum rotierenden Steg. Bleibe auf der Spitze stehen, sobald sich diese in Richtung der roten Münze bewegt.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Steinhang (mache Dir noch einmal die Füße naß, indem Du durch den flachen Pool stiefelst. Dort ist auf der rechten Seite

eine relativ steile Steinwand. Um an die Münze zu kommen, mußt Du mit viel Anlauf und einigen Sprüngen an dieser hinaufhopsen.)

SIEBTE ROTE MÜNZE: Schwebende Backstein-Plattform (erklimme noch einmal die Festung bis zur Spitze. Dort steht eine lange Holzplanke kurz vor dem Abgrund. Springe ihr entgegen und verpasse ihr im Sprung einen Tritt. Die nun entstandene Brücke ermöglicht Dir, zur siebten Münze zu kommen.)

ACHTE ROTE MÜNZE: Dritte Schwebinsel (gehe genauso vor wie bei der siebten Münze. Aber springe von der ersten rotierenden Insel über die zweite bis zur dritten, auf der die achte Münze liegt.) Der Stern erscheint nun dort, wo Du den Level begonnen hast.



ERST WENN DU ALLE ROTEN MÜNZEN EINGESAMMELT HAST, ERSCHEINT DER BEGEHRTE STERN IN DER NÄHE DES STARTPUNKTES



DIE ROSAFARBENE KANONENKUGEL ÖFFNET DIR DIE KANONE. VERSUCHE IM GLEICHEN LEVEL, ALLE MÜNZEN MIT HILFE DIESER WUMME AUFZUSPUREN

ZERSTÖRE DIE FELSWAND

STERN 6

ZIEL: Zerstöre ein Stück der Felswand und lege den Stern frei, indem Du Mario als Kanonenkugel verwendest

HINWEISE: Gehe zurück zur Kanone und ziele nach rechts in Richtung der rotierenden Plattform. Platziere das Fadenkreuz sorgfältig über der Ecke der Mauer, die am weit entfernten von der Abschubposition in den Himmel ragt. Ein Stück der Mauer sollte nach Beschuß abfallen und einen Stern freigeben, den Du Dir ebenfalls mit Hilfe der Kanone holen kannst.

FALLE IN DEN KÄFIG

STERN 5

ZIEL: Sammle den Stern im Käfig oberhalb der Festung ein

HINWEISE: Nachdem Du den zweiten Stern aufgesammelt hast, wird sich eine Eule auf dem Baum nahe des Startpunktes niederlassen. Mit dieser kannst Du nach einer kurzen Kletterpartie ins Gespräch kommen. Versuche, Dich mit einem Sprung an ihre Krallen zu hängen. Die Eule fliegt nun solange mit Dir in die Höhe, bis Du den 'A'-Knopf losläßt. Lasse Dir aber nicht zu viel Zeit, denn irgendwann wird der Vogel müde und läßt Dich einfach fallen. Fliege in Richtung des Käfigs, achte auf Deinen Schatten und lasse Dich genau in den Käfig fallen. Jetzt gehört auch dieser Stern Dir.



ACHTE AUF DEINEN SCHATTEN, WENN DU DICH ÜBER DEM KÄFIG FALLEN LÄSST

SAMMLE 100 MÜNZEN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein

HINWEISE: Wie immer ist es eine gute Methode, vorher alle acht roten Münzen (siehe Stern 4) einzusammeln. Die Eule wird sich dabei als hilfreich erweisen.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 141 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

48 gelbe Münzen in der freien Umgebung
16 gelbe Münzen auf den schwebenden Plattformen
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) sind wie oben beschrieben zu finden
4 blaue Münzen (20 gelbe Münzen) liegen versteckt im blauen Kasten
6 gelbe Münzen in den Holzkisten
35 gelbe Münzen erhältst Du durch die Vernichtung Deiner Gegner

KURS 3

DIE PIRATENBUCHT

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Drei Sterne

ORT: Gleich hinter dem Eingang von Prinzessin Toadstools Schloß nach rechts und durch die Tür mit der aufgemalten Drei.

BESCHREIBUNG: Die Piratenbucht ist ein sehr mysteriöser Ort. Versteckte Unterwasser-Höhlen und schaurige Nebelschwaden über dem Wasser sind nichts für Heulsusen. Obwohl die gesamte Bucht eingeschlossen in einer

großen Grotte liegt, befindet sich auf dem Meeresgrund ein versunkenes Schiff. Unter Wasser ist erhöhte Vorsicht geboten, denn im Schiff selbst hat sich eine gewaltige Muräne eingenistet. Zwar schwirrt diese sehr schön animiert durchs Wasser, doch die Bißwunden, die das Vieh hinterläßt, sind alles andere als schön. Zum Glück erkennst Du das Vieh schon aus einer großen Entfernung, denn die grünen Augen leuchten wie Atomküll.

PLÜNDERE DAS SCHIFF

STERN 1

ZIEL: Sammle sämtliche Schätze ein und lasse das Schiff wieder auftauchen!

HINWEISE: Springe ins Wasser und gehe langsam auf Tauchstation, indem Du nach unten schaust und vorwärts schwimmst. Nach kurzer Zeit wirst Du das Schiff auf dem Grund entdecken. Der einzige Eingang (ein zerbrochenes Kabinenfenster) wird von der unfreundlichen Muräne bewacht. Nach kurzem Blickkontakt mit dem glüherigen Feind sollstest Du wieder an die Oberfläche schwimmen, um Marios Lungen wieder mit Luft zu füllen. Tauchst Du jetzt wieder nach unten, sollte die Muräne aus dem Fenster verschwunden sein. Du kannst nun in das Innere des alten Wracks gelangen. Jetzt gilt es, die vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge zu öffnen. Bei jeder richtigen Wahl wird Mario mit einer Luftblase belohnt, bei jeder falschen zuckt ein schmerzvoller Stromschlag durch den Körper, was einen Energiepunkt kostet. Glücklicherweise befindet sich am Schiffsbug ein kleiner Raum, der nicht mit Wasser überflutet ist. Hier kannst Du Deine Energie oder Luftvorräte wieder auffrischen. In der Nähe des Hecks findest Du die erste Truhe, die es zu öffnen gilt. Tauche nun zurück und öffne die Kiste auf der rechten Seite (während Du in Richtung Heck schaust), dann die linke und zum Schluß die mittlere. Wählst Du eine falsche Schatztruhe, werden alle anderen wieder geschlossen und Du mußt die gesamte Prozedur noch einmal durchlaufen. Hast Du Deine Aufgabe erfüllt und genügend Luft freigesetzt, wird das Schiff automatisch an die Oberfläche gelangen. Das Wasser im Schiffswrack wird nun ablaufen und Mario nur noch in einer kleinen Pfütze stehen. Hüpfе nun mit Mario über die Plattformen bis zum Schiffsbug. Aber passe gut auf, denn die kleinen Flächen sind mit Algen bedeckt und extrem rutschig. Ein kleiner Fehler – und Mario rutscht ohne Gnade den ganzen Weg wieder zurück! Achte darauf, daß Mario sofort nach dem Sprung stoppt und keine weiteren Laufversuche mehr unternimmt, denn sonst landet er wieder auf dem glitschigen Schiffsboden. Die Trägheit der Steuerung macht diese Aufgabe zu einem schwierigen Unterfangen. Versuche einfach so zu springen, daß sich Mario gerade noch mit seinen Händen an der Kante einer Plattform festhalten und sich hoch hangeln kann. Du kannst auch auf dem Planken entlang laufen, jedoch sollte diese Aktion nur absoluten Joystick-Akrobaten vorbehalten bleiben. Um eine gute Übersicht über die Lage der Plattformen zu erhalten, sollstest Du eine weit entfernte Kameraperspektive wählen. Der Stern liegt in der gelben Kiste mit dem Ausrufezeichen über der höchstgelegenen Plattform versteckt.



VERSUCHE ERST GAR NICHT, DEN SCHLEIMIGEN AAL ZU BEKÄMPFEN. KEINE CHANCE! LOCKE IHN JEDOCH AUS SEINEM VERSTECK HERAUS



DER GELBE STERN BEFINDET SICH IN DER GELBEN KISTE, ABER DORT HIN ZU KOMMEN, IST ALLES ANDERE ALS EINFACH



DER AAL IST ETWAS VERÄRGERT, WEIL DU IHM SCHON SEIN ERSTES ZUHAUSE GERAUBT HAST. SEINEN NEUEN AUFWENTHALTSORT VERLÄSST ER NATÜRLICH NUR UNGERN

SPIELE MIT DEM AAL

STERN 2

ZIEL: Locke die Muräne aus ihrer Höhle und schnappe Dir den Stern!

HINWEISE: Weil das Schiff nun wieder an der Oberfläche treibt, mußte sich die Muräne ein neues Zuhause suchen. Diesmal hat sie sich in einer kleinen Höhle knapp über dem Meeresgrund eingenistet. Wenn Du das Tier gefunden hast, sollstest Du so schnell wie möglich wieder an die Oberfläche schwimmen, um Deinen Sauerstoffvorrat aufzufrischen. Tauche wieder hinab in die Tiefen und verharre ganz nah neben dem Eingang zum Muränen-Nest. Zwar wird der Aal nach Dir schnappen, aber wenn Du Dich nahe genug an die Wand begibst, brauchst Du Dir keine Sorgen um Deine Rente zu machen. Nach einer kurzen Wartezeit sollte der Aal sein Zuhause verlassen. Sei vorsichtig, wenn Du Dich dem Aal näherst, denn jeder Kontakt mit einem Körperteil des Fisches kostet Dich satte drei Energiepunkte. Nachdem der Aal seinen Ausflug beendet hat und in seine Behausung zurückgekehrt ist, mußst Du ihn noch einmal hervorlocken.

Um auf einfache Weise an den Stern zu kommen, sollstest Du sofort nach dem Stern greifen, sobald die Muräne wieder herauskommt. Das erfordert aber leider etwas Präzision. Du kannst aber versuchen, von oben auf den Aal zuzuschwimmen und im richtigen Moment nach dem Stern zu greifen. Behalte trotz allem die Sauerstoffanzeige ständig im Auge, sonst gibt es eine 64Bit-Wasserleiche.

Am Ende der Grotte befinden sich die vier gesuchten Schatztruhen. Wie auch beim ersten Stern, wird Mario beim Öffnen der falschen Truhe Opfer eines Elektroschocks. Fangе mit der mittleren Truhe nahe der Wand an und knöpfe Dir danach die linke vor. Im Anschluß daran muß die rechte Truhe und danach die letzte der mittleren Region geöffnet werden. Der Stern erscheint daraufhin zwischen den Kisten. Machst Du einen Fehler, kannst Du immer noch die herumliegenden Münzen einsammeln oder auch kurz über der Wasseroberfläche paddelnd verlorene Energie zurück gewinnen. Außerdem gibt die blaue Kiste rechts neben dem Eingang einige Münzen frei.



SUCHE DIE SCHATZTRUHEN

STERN 3

ZIEL: Finde und öffne alle Schatztruhen innerhalb der unterirdischen Höhle.

HINWEISE: In der Nähe der Höhle der Muräne findest Du noch eine weitere Höhle, die noch um einiges größer und zudem noch nicht mit Wasser gefüllt ist. Acht leicht zu erkennende Goldmünzen markieren den Eingang. Bevor Du die Höhle betrittst, sollstest Du noch einen Moment an der Oberfläche schwimmen, um Deine Energie aufzuladen. Unglücklicherweise ist die Höhle stark einsturzgefährdet. Näherst



DER KAPITÄN DES SCHIFFES HAT SEINE SCHATZE MIT EINEM RAFFINIERTEN SCHUTZSYSTEM VERSEHEN. ELENDES SEERÄUBERPACK!

Am Ende der Grotte befinden sich die vier gesuchten Schatztruhen. Wie auch beim ersten Stern, wird Mario beim Öffnen der falschen Truhe Opfer eines Elektroschocks. Fangе mit der mittleren Truhe nahe der Wand an und knöpfe Dir danach die linke vor. Im Anschluß daran muß die rechte Truhe und danach die letzte der mittleren Region geöffnet werden. Der Stern erscheint daraufhin zwischen den Kisten. Machst Du einen Fehler, kannst Du immer noch die herumliegenden Münzen einsammeln oder auch kurz über der Wasseroberfläche paddelnd verlorene Energie zurück gewinnen. Außerdem gibt die blaue Kiste rechts neben dem Eingang einige Münzen frei.

Am Ende der Grotte befinden sich die vier gesuchten Schatztruhen. Wie auch beim ersten Stern, wird Mario beim Öffnen der falschen Truhe Opfer eines Elektroschocks. Fangе mit der mittleren Truhe nahe der Wand an und knöpfe Dir danach die linke vor. Im Anschluß daran muß die rechte Truhe und danach die letzte der mittleren Region geöffnet werden. Der Stern erscheint daraufhin zwischen den Kisten. Machst Du einen Fehler, kannst Du immer noch die herumliegenden Münzen einsammeln oder auch kurz über der Wasseroberfläche paddelnd verlorene Energie zurück gewinnen. Außerdem gibt die blaue Kiste rechts neben dem Eingang einige Münzen frei.

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Finde alle acht roten Münzen und sammle diese ein.

Alle acht Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Wenn Du jedoch ins Gras beißt, mußt Du immer wieder von vorne beginnen.

ERSTE ROTE MÜNZE: In der ersten



DIE MUSCHELN BEHERBERGEN FAST DIE HALBTE ALLER ROTEN MÜNZEN. ES IST ALSO WICHTIG ZU LERNEN, WIE MAN DIE KLAPPERMÜLLER AUSTRICKST

Muschel. (Tauche hinab und schnapp' Dir die Münze aus der ersten Muschel auf der linken Seite, sobald sich diese öffnet.)

ZWEITE ROTE MÜNZE: In der zweiten Muschel. (Fast genau rechts neben der ersten Muschel klappert eine zweite Muschel auf dem Felsvorsprung. Sammle die Münze wie auch bei der ersten Muschel ein.)

Dritte ROTE MÜNZE: In der dritten Muschel. (Vor der zweiten Muschel und neben dem spitzen Stein, der aus dem Wasser ragt, findest Du die dritte Münze in einer Muschel.)

VIerte ROTE MÜNZE: In der vierten Muschel. (Auf dem Meeresgrund findest Du in der Nähe des Höhleneingangs die vierte und letzte Muschel mit einer roten Münze.)

Fünfte ROTE MÜNZE: Neben dem rosafarbenen Bob-omb Buddy. (Auf der rechten Seite der Bucht ragt eine Steinplattform aus dem Wasser, auf der Bob-omb Buddy steht. Direkt daneben siehst Du eine große Steinsäule. Erklimme diese und mache



ROTE MÜNZE NR. 3: DIESE WIRD OFTMALS VON SPIELERN ÜBERSEHEN

ganz oben einen Handstand, um an die begehrte Münze zu gelangen.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Über dem Schiffsbug. (In der Nähe des Schiffs findest Du eine große Steinplattform. Um dort hinaufzukommen, schwimmst Du einfach zu der Stelle, wo das Wasser über eine kleine Sandbank schwappt. Mario sollte der Plattform nun den Rücken zuwenden, um danach mit einem Rückwärtssalto auf dieser zu landen (Z-Knopf + 'A'). Läufst Du nun über den lilafarbenen Knopf mit dem großen Ausrufezeichen, erscheinen drei Holzbrücken, die Dir den Zugang zum Deck des Schiffes verschaffen. Nach zwölf Sekunden verschwinden die Brücken leider wieder, also – gib Gas! Ein gewöhnlicher Sprung von der letzten Plattform reicht, um auf das Deck zu gelangen. Die rote Münze befindet sich am Bug des Schiffes und kann durch einen Sprung erreicht



UM AUF DAS DACH DER KAJÜTE ZU KOMMEN, BEDARF ES EINIGER AKROBATISCHEN EINLAGEN VON MARIO

werden. Achte aber auf den Wellengang, auf dem das Schiff reitet. Sobald sich der Bug senkt, wirst Du nur sehr schwer an die Münze kommen.)

Siebte ROTE MÜNZE: Über dem Schiffsheck. (Nachdem Du die sechste Münze eingesammelt hast, gehe zum anderen Ende des Schiffes und springe auf die schmale Brüstung an der Seite. Schleiche vorsichtig bis zur Kabine und kehre ihr den Rücken zu. Mit einem gekonnten Rückwärtssprung gelangst Du an die siebte Münze.)

ACHTE ROTE MÜNZE: Über dem



BALANCIERE VORSICHTIG AUF DEM SCHIFFSRAND, UM DANN MIT EINEM RÜCKWÄRTSSPRUNG DIE BEIDEN ROTEN MÜNZEN ZU ERGATTERN

FLIEGE DURCH DIE LUFT

STERN 5

ZIEL: Sammle den Stern auf dem Felsvorsprung auf der linken Seite der Grotte ein!

HINWEISE: Schwimme nochmals zu Bob-omb Buddy und quatsche ein bißchen mit ihm. Du kannst nun die Kanone auf der anderen Seite der Grotte benutzen. Schwimme herüber und spiele wieder einmal Kanonenkugel. Ziele



ZIELE SO, WIE ES AUF DEM BILD ZU SEHEN IST, UM MARIO ZUR FELSENSPIZITZ ZU BEFÖRDERN. UNSER KLEINER FREUND KLAMMERT SICH DANN WIE EIN AFFE FEST

mit dem Fadenkreuz auf die Spitze des linken der drei Pfeiler neben der Mauer. Die obere Kante des Cursors sollte mit dem Rand der Mauer abschließen. Nach dem Abschub sollte sich Mario an der Spitze festklammern können. Nicht aufgeben – Übung macht den Meister! Wende jetzt dem Steinvorsprung den Rücken zu und springe mit einem Rückwärtssalto auf die Kante. Ein letzter Sprung unter die gelbe Kiste genügt – und ein weiterer Stern gehört Dir!

Schiffsheck. (Gehe genauso vor wie auch bei der siebten Münze.) Der Stern wird nun an der Spitze des Schiffes erscheinen und kann mit einem gewöhnlichen Sprung ergattert werden.

LAUFE AUF DEM MEERESGRUND

STERN 6

ZIEL: Hole den Stern aus dem Wasserstrudel.

HINWEISE: Auf dem Meeresgrund befindet sich unter einem Strudel ein Gitter, über dem ein Stern schwebt. Leider ist die Strömung viel zu stark, so daß Mario nur mit der Metall-Mütze als T-1000 hindurch laufen kann. Sobald Du den großen grünen Knopf für die Aktivierung der grünen Mützenkästchen gedrückt hast, mußt Du zur Plattform in der Nähe des Schiffes schwimmen, um dort an die begehrte Münze zu kommen. Renne nun wie der Teufel und springe ins Wasser. Nur die schnellsten Spieler kommen rechtzeitig zum Stern, bevor die Münze ihre Wirkung verliert und Mario wieder wie eine Boje im Wasser schaukelt.



DIE BLAUEN MÜNZEN IN DER UNTERIRDISCHEN HÖHLE SIND EINE ECHETE BEREICHERUNG FÜR MARIOS KONTOSTAND. AUCH DIE ROTEN MÜNZEN SIND SEHR WICHTIG

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein. **HINWEISE:** Um dieses Level so schnell wie möglich zu erledigen, solltest Du Dir auch die zwei roten Münzen auf der Schiffskabine einheimsen. Für die restlichen Münzen heißt es wohl: Wer sucht, der findet! Und wer gierig ist, findet noch viel mehr!

MAXIMALE PUNKTZAHL: 104 gelbe Münzen (oder gleichwertiges) 28 gelbe Münzen auf dem Meeresgrund.

24 gelbe Münzen auf dem Wasser.
6 gelbe Münzen in den Kisten.
3 gelbe Münzen in den gelben Kisten mit den Ausrufezeichen.
3 gelbe Münzen durch die Eliminierung der Gegner (Goombahs in der Höhle).
6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen) in der blauen Kiste in der Höhle.
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 4).

KURS 4

DER FROSTBERG



OOOH, IST DAS PINGVIN-BABY NICHT SÜSS? WENN ES DOCH NUR NICHT STÄNDIG SO DÄMLICH QUAKEN WÜRD!E

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Drei Sterne
ORT: Zweite Tür von links in der Eingangshalle des Schlosses.

BESCHREIBUNG: Vor Deinen Augen erhebt sich ein riesiger schneebedeckter Berg mit einer Rutschbahn, die von der Spitze bis zum Boden reicht. Weit oben gibt es sogar eine Seilbahn, die aber nur zwei Punkte miteinander verbindet. Wie auch beim realen Bergsteigen, kommt man viel schwerer nach oben als nach unten. Sorgfältige Erkundungen müssen gemacht werden, um nicht vollends die Orientierung zu verlieren.

TELEPORTER

[Jeder Teleporter ist sozusagen ein Zwei-Wege-Korridor. Teleporter 1.1 bringt Dich zu 1.2 und 1.2 bringt Dich wieder zurück zu 1.1! Um einen Teleporter zu aktivieren, bleibst Du am besten auf ihm stehen.]

1.1: Rechts vom Startpunkt befindet sich eine kaputte Brücke. Das Teleporterfeld befindet sich genau am Ende in der Mitte der Brücke.

1.2: Am Fuße des Berges findest Du eine weitere Berghütte. Rechts daneben siehst Du zwei kleine Brücken, von denen die eine ebenfalls unpassierbar ist. Auf dieser findest Du am Ende den zweiten Teleporter.



DER TELEPORTER AUF DER UNTEREN BRÜCKE IST ZIEMLICH NÜTZLICH

Das kalte Klima bringt auch einige bizarre Kreaturen zum Vorschein. Neben den drei unterschiedlichen Schneemännern sorgen vor allem die Pinguine für ein buntes Treiben in der sonst so öden Schneelandschaft. Beim Besuch des Berges erklingt ständig das verzweifelte Quietschen eines Pinguin-Babys, das seine Mutter verloren hat. Aber gut – Ohrenstöpsel rein und ab auf die Rutschbahn. Hier wartet nämlich ein weiterer Pinguin darauf, um mit Dir um die Wette zu rutschen. Die größte Gefahr liegt vor allem darin, daß man recht schnell ungewollt einen Fehltritt (oder eher Fehlritscher) macht und in eine tiefe Schlucht stürzt. Witzig ist es auch zu beobachten, wie Mario sich die Hände reibt und mit den Zähnen klappert, wenn man ihn länger in der Kälte stehen läßt. In anderen Levels legt er sich einfach hin und schläft. Der Schnee hat aber auch seine Vorteile. Fällt Mario aus großer Höhe von einer Felskante, landet er weich (wenn er Glück hat) auf einem schneebedeckten Untergrund, ohne sich gleich das Genick zu brechen.

RUTSCHE AUF DER EISBAHN

STERN 1

ZIEL: Betrete die Berghütte und rutsche auf der Eisbahn

HINWEISE: Sobald Du den Kurs betrittst, erscheint eine Textmeldung, die Dich dazu auffordert, die Hütte zu betreten. Dazu springst Du einfach wie ein Weihnachtsmann in den Schornstein und landest genau vor der Eisbahn. Na ja, die rote Mütze hat Mario ja schon, fehlt nur noch der weiße Bart und der große Sack. Rauf auf die Rutschbahn und ab geht die Post! Noch ist die Geschwindigkeit nicht so wichtig, Hauptsache, Du



BEENDE DIE RUTSCHPARTIE AUF DER EISBAHN ERFOLGREICH UND DU WIRST MIT EINEM LEUCHTENDEN STERN BELOHNT. WO BLEIBT DAS GELD?

kommst überhaupt unten an. Wird der Stick nach oben gedrückt, kannst Du beschleunigen, die andere Richtung startet einen Bremsvorgang. Wenigstens wird Marios Hinterteil durch das Eis gut gekühlt. Kurz vor einer Kurve solltest Du möglichst weit ausholen, um sie in einem großen Bogen meistern zu können. Aber Vorsicht, die nächste Kurve folgt meist völlig unerwartet. Üben, üben, üben! **Tip:** Es existiert eine nützliche Abkürzung auf der Eisbahn. Im ersten Tunnel wirst Du sicherlich eine Reihe von fünf Münzen entdecken, die auf die rechte Mauer zeigen. Folge diesen Münzen präzise und Du wirst Dich auf einer Abzweigung befinden, die Dich direkt über einen weiteren Tunnel zum Ende der Eisbahn befördert. Im Tunnel selbst kannst Du mit etwas Geschick zwei Extra-Leben ergattern. Mario landet anschließend auf einem Sims über dem "normalen" Ausgang der Eisbahn. Balanciere auf diesem bis zu der gelben Kiste mit dem Ausrufezeichen und entnehme ihr ein weiteres Extra-Leben. Verläßt Du die Berghütte, erscheint genau vor Deiner Nase ein Stern.

DAS GROSSE PINGVIN-RENNEN

STERN 3

ZIEL: Rutsche mit dem Riesenpinguin um die Wette

HINWEISE: Springe wieder einmal in den Schornstein der Berghütte. Vor der Eisbahn hat sich jetzt ein großer Pinguin niedergelassen, der Dich, sobald Du näher kommst, zu einem Wetttrutschen auffordert. Um zu gewinnen, mußt Du nicht unbedingt wie ein Berserker die Bahn hinunter rasen, sondern einfach nur einen kleinen Vorsprung bewahren. Achte vor allem darauf, daß Du nicht aus Versehen die geheime Abkürzung nimmst, denn sonst wirst Du ohne Gnade disqualifiziert. Natürlich kannst Du auch vorher noch ein paar Übungsrunden absolvieren, indem Du einfach die Aufforderung des Pinguins ablehnst.



DIESE EISRUTSCHE IST EIN GUTES TRAININGSGEBIET FÜR DIE SCHWIERIGEREN KURS IN MARIO KART 64

FINDE DAS PINGVIN-BABY

STERN 2

ZIEL: Bringe der Pinguin-Mutter ihr Kind zurück

HINWEISE: Sofern Du den Sound nicht abgestellt haben solltest, wirst Du gezwungenermaßen von dem Geschrei des Pinguin-Babys genervt werden. Springe auf den Rand des Schornsteines und von dort aus weiter zum Aufenthaltsort des kleinen Heulers. Nimm das

win selnde Ding in Deine Arme, indem Du Dich daneben stellst und 'B' drückst. Jetzt gilt es, wieder sicher nach unten zu gelangen. Betrete dazu die andere Rutschbahn an der Seite des Berges und schlittere gemütlich nach unten. Die scharfe Linkskurve sollte aber jetzt kein Problem mehr für Dich darstellen. Vor einer Holzbrücke wirst Du wieder auf zwei Beinen zum Stehen kommen. Die zwei patrouillierenden Schneemänner kannst Du nicht besiegen. Versuche die Brücke zu überqueren, ohne mit den beiden Dickmännern in Berührung zu kommen. Sobald einer der Schneemänner auf Dich zukommt, mußt Du schnell unter ihm hindurch rennen, wenn er sich wieder in die Luft erhebt. Wirst Du getroffen, verlierst Du nicht nur zwei Energiepunkte, sondern auch das Baby! Zwar wirst Du Dich jetzt im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Holzpfad befinden, aber der bringt Dich sicher zu Mama Pinguin. Halte ihr das Baby vor die Nase und quatsche mit ihr. Als Belohnung für das geschaffene Familienglück erhältst Du einen gelben Stern!



MARIO RETTET DEN BABY-PINGVIN. WENIGSTENS HÄLT ER JETZT FÜR EIN PAAR SEKUNDEN DIE KLAPPE

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Finde und sammle die acht roten Münzen ein.

HINWEIS: Auch hier können alle acht Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Stirbst Du, mußt Du noch einmal von vorne beginnen.

ERSTE ROTE MÜNZE: Über dem Baum am Start.

ZWEITE ROTE MÜNZE: Bei der Gletscherspalte nahe der blauen Bergwand. (Rutschst Du von der Spitze des Berges die Eisbahn herunter, überquerst Du früher oder später eine hölzerne Brücke. Springe hier einfach nach rechts über den kleinen Zaun in Richtung der blauen Eiswand. Es ist auch möglich, Mario unsanft mit der Kanone dorthin zu befördern. Ein Wunder, daß dadurch keine Lawine ausgelöst wird. Du findest die gesuchte rote Münze hinter der großen Säule aus Eis. Nutze die Gelegenheit und schnappe Dir das Extra-Leben aus der gelben Kiste. Laufe nun nach links und springe selbstmörderisch von der Kante. Du kannst auch auf der rechten Seite herunterspringen, um zusätzlich an die blaue Münzenkiste zu kommen. Das ist aber alles andere als einfach!)

DRITTE ROTE MÜNZE: Neben der Wand in der Nähe des Schneemannkopfes und der Seilbahn.

VIERTE ROTE MÜNZE: Am oberen Ausgangspunkt der Seilbahn. (Nachdem Du die wackelige Seilbahn verlassen hast, erkunde einfach die Gegend zu Deiner Rechten.)

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Am Ende der kaputten Hängebrücke. (Hast Du die zerbrochene Brücke überquert, laufe einfach nach links, und Du wirst die Münze finden.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Über dem Baum nahe der Hütte am Fuße des Berges.

SIEBTE ROTE MÜNZE: Auf der Plattform zwischen den beiden Brücken rechts von der tiefer gelegenen Berghütte.

ACHTE ROTE MÜNZE: Rechts neben der siebten roten Münze hinter der Ecke. Der heiß begehrte Stern erscheint nun auf halbem Weg zurück zur Bergspitze. Es gibt einen gelb-weißen Bereich neben der Eisbahn des Berges. Dort findest Du auch eine blaue Kiste. Auf einem Felsvorsprung ganz in der Nähe solltest Du den Stern sehen können. Aber wie zum Teufel kommt man dorthin? Es gibt drei Möglichkeiten: 1) Benutze die Seilbahn, um zurück zum Kopf des Schneemannes zu gelangen. Überquere daraufhin die Hängebrücke, renne bis zum Ende der kaputten Brücke, die sich ganz in der Nähe befindet, und springe mit einem riesigen Satz auf das gegenüberliegende Teilstück. Vorsicht! Hier kannst Du sehr schnell Bekanntschaft mit Gevatter Tod machen! 2) Mache Dir die Kanone zunutze und schieße Mario hoch zur Gletscherspalte, wo auch die zweite rote Münze lag. 3) Um wieder zur Spitze des Berges zu kommen, suche den Teleporter in der Nähe der siebten roten Münze. Lasse Marios Hintern noch einmal auf der Eisbahn frieren, aber springe bei der scharfen Linkskurve nach rechts. Hier findest Du endlich den gelben Stern!

EIN KOPFLOSER SCHNEEMANN?

STERN 5

ZIEL: Vereine Kopf und Rumpf des Schneemannes

HINWEIS: Springe nochmals über den Schornstein der Berghütte auf die höher gelegene Ebene. Laufe den Hang hinab, bis Du vor einer großen hölzernen Plattform stehst, auf der jetzt ein riesiger Schneeball schmelzend in der Sonne brät. Sobald Du Dich dem Riesen-Raphaello nähert, beginnt dieser ein Gespräch mit Dir. Stelle Dich vor der Konversation möglichst weit vor den Ball, denn gleich kommt es mal wieder auf Geschwindigkeit an. Die Kugel fängt nach dem Gespräch sofort an zu rollen. Auf jeden Fall mußt Du jetzt so schnell wie möglich die Eisbahn bewältigen, ohne von der Schneekugel überrollt zu werden (kostet drei Energiepunkte). Ein vorzeitiger

Abprung von der Eisbahn bringt gar nichts, denn der Schneeball muß von Dir geleitet werden. Flitze danach sofort los zum Kopf des Schneemannes und stelle Dich davor. Der Körper springt nun automatisch an die Stelle unterhalb des Kopfes, und ein prächtiger Schneemann entsteht. Zur Belohnung gibt es eine Portion Spaghetti! Quatsch – natürlich erhältst Du jetzt einen Stern.



HERR SCHNEEMANN AUF DEM OPERATIONSTISCH



EIN KURZER SPRUNG UND DU STEHST VOR DEM MICKRIGEN BOB-OMB BUDDY



WIE ERWARTET, KANN DAS EIS SCHNELL ZU EINER RUTSCHFLÄCHE WERDEN

GREIF NACH DEN STERNEN

STERN 6

ZIEL: Finde den Stern auf dem isolierten Felsvorsprung nahe des Bergfußes. Benutze die Kanone.

HINWEIS: Um überhaupt erst einmal in den Genuß des Kanonenfluges zu kommen, mußt Du eine Runde mit dem rosafarbenen Bob-omb Buddy sprechen. Diesen findest Du am Ende der am Rande der Seilbahn auf einer frei schwebenden Plattform. Ein gezielter Sprung aus der Gondel bringt Dich sicher zu ihm. Du hast jetzt zwei Möglichkeiten, um wieder auf sicheren Boden zurückzukommen. Es ist möglich zurück auf die Gondel zu springen, sobald diese ihren Rückweg antritt. Einfacher ist es aber, von der Plattform in Richtung der Pinguin-Mutter zu springen, um dann von einem gewaltigen Windstoß auf die andere Seite getragen zu werden. Auch wenn Mario sterben sollte, bleibt die Kanone aktiv. Weiter unten, nahe der Seilbahn, wartet nun die Kanone darauf von Dir benutzt zu werden. Ziele auf den Bereich über den Baum bei dem Felsvorsprung. Dieser fängt Dich nach dem Abschluß auf, bevor Du

auf der anderen Seite wieder herunterrutschst und die Tiefe stürzt. Die Oberkante des Cursors sollte mit den beiden Seiten (grau und dunkelgrau) der sich berührenden Felswände abschließen. Folge nach der erfolgreichen Landung auf dem Felsvorsprung dem schmalen Pfad, und mache sämtliche Gegner einen Kopf kürzer. Eine fiese Schlucht nach sich jetzt vor Deinen Augen breit, die Du mit einem gekonnten Weitsprung (halte 'Z' gedrückt, bevor Du mit 'B' abspringst) leicht überqueren kannst. Auch ein Rückwärtssprung auf den höher gelegenen Pfad hat hier eine positive Wirkung. Der Pfad erweist sich irgendwann als Sackgasse. Wenn Du Dich aber ein wenig umschaust, solltest Du zwei Felskanten entdecken. Um dort hinauf zu kommen, springst Du einfach an die gegenüberliegende Wand, prallst dort ab und hältst den Stick nach rechts. Glücklicherweise haben die Spiel-Designer unterhalb dieser schwierig zu bewältigenden Örtlichkeit ein Energieherz platziert, um einen vorzeitigen Tod des Klempners zu vermeiden. Oben angekommen, mußt Du nur noch dem schmalen Eisweg folgen, und der Stern gehört endlich Dir!

FINDE 100 MÜNZEN

STERN 7

ZIEL: Finde uns sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.

HINWEIS: Weil auf der Rutschbahn in der Berghütte so viele Münzen zu ergattern sind, sollte diese Aufgabe eigentlich nicht so schwer sein. Besonders dann nicht, wenn Du im Anschluß an die Rutschpartie den Teleporter benutzt, um wieder auf die Bergspitze zu gelangen und die zweite Eisbahn am Rand des Berges hinabrutschst. Achte darauf, daß die hunderte eingesammelte Münze nicht an einem unerreichten Ort liegt, denn an diesem erscheint daraufhin der Stern!

MAXIMALE PUNKTZAHL: 151 gelbe Münzen (oder gleichwertiges).

77 gelbe Münzen auf der Rutschbahn in der Berghütte (einschließlich einer blauen Münze). Einige der gelben Münzen schweben in der Luft, die Du auch nur mit hoher Geschwindigkeit und einem Sprung erreichen kannst.

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen).

15 gelbe Münzen erhältst Du, wenn Du alle Feinde erledigst.

2 blaue Münzen (10 gelbe Münzen) aus den blauen Kisten.

33 gelbe Münzen liegen verstreut am Rand des Berges.

KURS 5

BIG BOO'S GEISTERHAUS

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 14 Sterne
ORT: Sobald Du 14 Sterne eingesammelt hast, wird ein Geist in dem Korridor erscheinen, den Du durch eine der beiden sternlosen Türen in der Haupthalle des Schlosses erreichen kannst. Am Ende des Korridors befindet sich eine große Tür, die in den Schloßgarten führt. Ganz hinten links treibt Big Boo sein Unwesen. In seinem Körper hält er einen Käfig versteckt, den Du zu Gesicht bekommst, wenn Du auf das Gespenst zuläufst. Nachdem Du Big Boo mit einem Stampf-Sprung erledigt hast (von hinten annähern), wirst Du in den Käfig teleportiert und landest schließlich vor dem Geisterhaus.
BESCHREIBUNG: Eine herrliche Geräuschkulisse liefert die schaurige Atmosphäre für diese Welt. Mario steht am Anfang vor Big Boo's Geisterhaus, das sich bedrohlich vor ihm erhebt. Flackerndes Licht und der riesige leuchtende Vollmond am Horizont sorgen unter anderem für ein richtiges Gruft-Feeling. Das Geisterhaus hat zwei Etagen, ein Dach- und ein Kellergeschoß. Das Kellergeschoß kann durch den Schuppen links neben der Startposition erreicht werden.

FAHRE AUF DE GEISTERKARUSSELL

STERN 2

ZIEL: Finde das Geisterkarussell und vernichte dort alle kleinen Boos!
HINWEISE: Gehe in das Kellergeschoß (durch den Schuppen am Anfang der Welt) und folge den beiden Korridoren. Sperrst Du nun Deine Lauscher auf, wirst Du die Kirmes-Musik hören können. Durch die Tür zu Deiner rechten gelangst Du in den Raum mit dem merkwürdigen Karussell. Bis auf die kleinen Boos, die es mal wieder zu vernichten gilt, gibt es hier noch keine großen Gefahren. Verklopp Dir aber nicht Mütze an den nun erscheinenden Feuerfontänen. Und wieder riskiert Big Boo selbst eine große Lippe und muß dem Boden gleichgemacht werden.



SCHNELL WEG!

GEH AUF GEISTERJAGD

STERN 1

ZIEL: Bekämpfe Big Boos Geschwister und dann ihn selbst.
HINWEISE: Laufe zur Rückseite des Geisterhauses und betrete es durch die Hintertür. Du stehst nun in einem Raum mit zwei kleinen Boos (ach, wie niedlich). Bekämpfe sie mit einem normalen Faustschlag oder mittels eines Stampf-Sprunges. Verlasse das Gebäude und begib Dich wieder zur Frontseite. Betrete das Geisterhaus erneut und bekämpfe das Gespenst hinter der Tür auf linken Seite. Gehe nun durch die gegenüberliegende Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle und überquere schleunigst die instabile Steinbrücke. Töte auch hier den Geist und gehe weiter durch die nächste Tür. Balanciere vorsichtig auf dem Sims entlang und zeige wieder einmal Dein Können als Geisterjäger. Ein Geräusch ertönt und Big Boo höchstpersönlich erscheint in der Eingangshalle. Um ihn zu vernichten, mußt Du ihm drei harte Kopfnüsse verpassen. Eine sehr einfache Aufgabe, denn Big Boo erinnert von seinen Bewegungen her eher an eine Schildkröte als an einen finstren Geist. Nach erfolgreicher Tötung materialisiert sich in der zweiten Etage ein Stern. Diesen kannst Du über die nun erscheinende Treppe erreichen.



EINE GUT PLAZIERTE STAMPFATTACK UND BIG BOO SIEHT NUR NOCH STERNE

DAS GEHEIMNIS DER BÜCHEREI

STERN 3

ZIEL: Löse das Rätsel der Bücherei.
HINWEISE: Betrete das Geisterhaus durch die Eingangstür. Gehe hoch in die zweite Etage und durch die zweite Tür links neben der Treppe. Renne zwischen den Bücherregalen hindurch und passe auf die angreifenden Bücher (!) auf. Du stehst nun in einer Sackgasse und erblickst drei grüne Bücher, die aus dem Regal ragen. Es gilt, jene in der richtigen Reihenfolge mittels eines Faustschlages zwischen die anderen Bücher einzufügen. Machst Du einen



DIE VERFLUCHTE BÜCHEREI SPUCKT EINE SALVE BÜCHER AUS

Fehler, wirst Du mit einem Buch beschossen. Die korrekte Reihenfolge lautet: mittleres Buch, rechtes Buch, linkes Buch. Eine kleine Melodie

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 4

ZIEL: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.
HINWEIS: Auch hier können alle acht Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Stirbst Du, mußt Du noch einmal von vorne beginnen.



MIT EINEM RÜCKWÄRTSSALTO KOMMST DU AUF DIE BÜCHERREGALE



EIN KLEINES MÖCHTEGERN-GESENST BEWACHT DIE VIERTE ROTE MÜNZE

ERSTE ROTE MÜNZE: Im Raum des Pianos.
 (Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite in der Eingangshalle des Geisterhauses. Die rote Münze liegt hinter dem Piano. Locke dieses hervor und schnapp Dir die Münze!)

ZWEITE UND DRITTE ROTE MÜNZE: In der Bücherei.
 (Verlasse diesen Raum nun durch den Durchgang in der linken Mauer und hole Dir die zwei roten



FÜR EIN DREIBEINIGES WESEN BEWEGT SICH DIESES PIANO ZIEMLICH FLINK

Münzen durch einen Sprung (Rückwärtssalto) auf die Bücherregale.)

VIERTE ROTE MÜNZE: Im Raum mit dem großen Loch.
 (Betrete den Raum hinter der ersten Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle. Balanciere auf dem schmalen Sims bis zur roten Münze. Solltest Du hier abstürzen, landest Du wieder beim Karussell.)

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Im Raum mit dem roten Gitter.
 (Gehe durch erste Tür links von der Treppe und Du wirst Dich auf einem großen Gitter stehend wiederfinden. Die rote Münze liegt auf der gegenüberliegenden Seite und sollte mit ein bißchen Geschick leicht zu holen sein.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Bei der Falltür.
 (Betrete den Raum mit der Falltür, indem Du durch die zweite Tür rechts oberhalb der Treppe gehst. Wer hier aus Versehen durch die Falltür fällt, sollte mal einen Spieler-Grundkurs belegen, denn das ist wirklich einfach!)





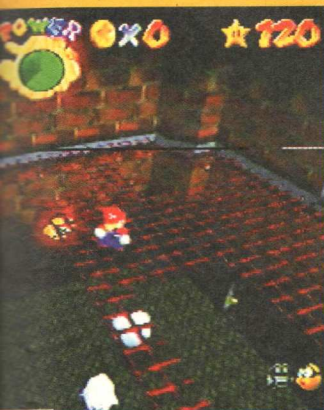
BÜCHER LESEN SOLL JA ANGERLICH BILDEN, ABER NUR, WENN ES DIE RICHTIGEN SIND

ertönt, sobald Du das lächerliche Rätsel gelöst hast. Ein geheimer Gang öffnet sich und Du kannst Dir den dritten Stern greifen.



GLÜCKLICHERWEISE SIND HIER KEINE VAMPIRE, SONDERN NUR ROTE MÜNZEN ANZUTREFFEN

SIEBTE UND ACHE ROTE MÜNZE: Im Raum mit den Särgen. (Gehe durch die erste Tür rechts oberhalb der Treppe. Ignoriere das rotierende Auge und laufe weiter zum rechts gelegenen Raum. Hier stehen einige Särgen herum, die sich bei Berührung erheben und zwei der roten Münzen freigeben.) Den Stern wirst Du jetzt beim Treppengeländer auf der linken Seite finden.



HIER IST VORSICHT GEBOTEN

BESIEGE BIG BOO ERNEUT

STERN 5

ZIEL: Vernichte Big Boo auf seinem Balkon
HINWEISE: Steige die Treppen erneut hinauf und gehe durch die erste Tür auf der rechten Seite. Dort befindet sich eine Plattform oberhalb einer kleinen Erhebung auf dem Fußboden. Die Plattform erreichst Du mittels einer perfekt ausgeführten Wandsprungs. Dazu nimmst Du einfach Anlauf, springst mit einem Doppelsprung wagemutig gegen die Mauer, prallst mit einem weiteren Sprung ab und landest eine Ebene höher. Gehe durch die Tür und Du stehst auf dem staubigen Dachboden mit einem blauen Schalter, der einige Münzen freigibt. Die nächste Doppeltür bringt Dich direkt zum Balkon, auf dem Du mit Big Boo konfrontiert wirst. Um ihn jetzt zu besiegen, ist viel Geschick angebracht, denn man fällt nur allzu leicht ungewollt vom Balkon. Außerdem wird er im Laufe des Gefechts immer schneller und fieser. Versuche ihm den Rücken zuzudrehen, um dann, wenn er sich nähert, mit einem gekonnten Rückwärtssalto über ihm hinwegzuspringen. James Bond ist eine Flasche dagegen! Ein Faustschlag von hinten und Du bist Deinem Sieg schon näher. Vermeide es auch, durch die Tür zurückzugehen, um eventuell verlorene Energie wiederzufinden, denn Big Boo lädt seine Energie ebenfalls wieder auf. Warst Du siegreich, erscheint oben auf dem Dach der Stern.

Um diesen zu bekommen, mußt Du viel Anlauf nehmen, in Richtung des Daches rennen und mit einem Weitsprung den breiten Abstand überwinden. Sobald Du drüben angekommen bist, darfst Du auf keinen Fall aufhören zu rennen und zu springen, sonst rutschst Du wie ein besoffener Dachdecker ab! Versuche die schmale Oberkante des Daches zu erreichen und folge ihr mit kleinen Schritten. Springe nun mit Anlauf auf die schmale Kante des nächsten Dachteiles und folge ihr bis zu dem Stern. (Im gelben Kasten findest Du ein weiteres Extra-Leben.)



BIG BOO IST JA NOCH LEICHT ZU BESIEGEN, ABER BEIM SPRUNG AUF DIE SCHMALE DACHKANTE WIRD ES KOMPLIZIERT

FINDE DEN RAUM MIT DEM AUGE

STERN 6

ZIEL: Finde den geheimen Raum mit Hilfe der Unsichtbarkeitsmütze.
HINWEISE: Diesen Stern kannst Du nicht finden, bevor Du nicht den blauen Knopf für die Aktivierung der Unsichtbarkeitsmützen betätigt hast. Betrete den Raum in der zweiten Etage durch die zweite Tür auf der rechten Seite und hole Dir die Mütze aus der blauen Kiste. Laufe jetzt schnell zurück und begib Dich wieder (wie zuvor beschrieben) zum Dachboden. Dort hängt eine große Bild von Big Boo an der Wand, durch das Du nun einfach hindurchlaufen kannst. Voilà! Der geheime Raum ist gefunden. Lasse Dich von dem großen

Glubschauge nicht stören, sondern laufe einfach um dieses herum, bis es verschwindet. Solltest Du dabei Energie verlieren, kannst Du diese durch die Bekämpfung des kleinen Boos wieder gutmachen. Daraufhin erscheint ein weiterer Stern an der Stelle, wo zuvor das Auge blöde durch die Gegend glotzte.



UM DEN BLAUEN SCHALTER ZU FINDEN, IST ES NOTWENDIG, DEN WASSERSTAND DES GRABENS ZU SENKEN



MARIO WIRD NICHT NUR VOM AUGE, SONDERN AUCH VON EINEM GEIST VERFOLGT



MIT DER TARNKAPPE AUF MARIOS KOPF IST AUCH DAS ROTIERENDE AUGE HILFLOS



DER GELBE KASTEN MIT DEM AUSSRUFZEICHEN SPENDET MARIO LEBENSNOTWENDIGE MÜNZEN

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.
HINWEIS: Wie in anderen Levels auch, ist es ein guter Start, wenn man vorher die acht roten Münzen einsammelt, denn die bringen ja immerhin jeweils zwei Punkte ein. Achte auch darauf, daß die Treppe (sofern Du wieder im 1. Level beginnst) verschwindet. Aber zum Glück liegen unten auf dem Karussell eine Menge Münzen, sobald Du die dortigen Geister fertiggemacht hast. Versuche trotzdem, die 100 Münzen in der Welt des vierten Sternes zu holen.
MAXIMALE PUNKTZAHL: 151 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)
11 gelbe Münzen aus den Holzkisten vor dem Haus
10 gelbe Münzen in den gelben Kisten
94 gelbe und blaue Münzen durch die Vernichtung der Geister
4 blaue Münzen (20 gelbe Münzen) auf dem Dachboden

KURS 6

DAS GIFTGAS-LABYRINTH

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Erster großer Schlüssel (Bowser Welt 1)
ORT: Im Keller des Schlosses. Betrete eine der zwei Zentraltüren im Foyer und laufe dann die Treppe herunter. Die Tür öffnest Du mit dem Schlüssel, den Du in Bowser's erster Welt gefunden hast. Unten angekommen, wirst Du früher oder später im Abwasser stehen. Jetzt durch die erste Tür und rechts dem Weg folgen. Laufe weiter, bis Du vor einem Feuer-Gemälde stehst. Wieder rechts herum und durch die Tür mit dem Stern gehüpft. Ein Sprung in den

merkwürdigen Pool bringt Dich zum sechsten Kurs.

BESCHREIBUNG: Dieser ist eine der abwechslungsreichsten Welten in Mario64. Drei völlig unterschiedliche Gegenden gilt es zu erkunden: das Giftgas-Labyrinth, ein Unterirdischer See (mit einem Loch Ness-Monster) und zahlreiche Baustellengebiete mit ihren Baugerüsten. Glücklicherweise existieren jede Menge Wandmalereien, die wie Karten benutzt werden können. Außerdem kann in dieser Welt der grüne Schalter zwecks Aktivierung der grünen Kisten gefunden werden.

REITE AUF NESSIES RÜCKEN

STERN 1

ZIEL: Spiele Cowboy und reite auf Nessies Rücken, um an den Stern zu kommen.

HINWEISE: Sobald Du die Höhle betreten hast, wird Dir sicherlich die Wandmalerei auf der gegenüberliegenden Wand auffallen. Präge Dir den Weg zum See genau ein, denn sonst könntest Du Dich ziemlich schnell in dieser miesen Giftgrotte verlaufen. Wähle jetzt den linken Weg und überwinde die Schlucht mit einem Weitsprung. Zwei Stufen innerhalb des Abgrundes könnten Dich im Notfall noch auffangen, aber verlasse Dich nicht darauf. Auf der anderen Seite angekommen, steht Mario auf einem großen Klettergerüst vor einem großen schwarzen Loch. Achte auf Fledermaus und Spinne, laufe nach rechts und springe auf den breiten grünen Weg. Während Du jetzt nach oben läufst, solltest Du stets die rollenden Steine im Auge behalten, sonst bist Du bald platt wie eine Flunder und kannst Dir die Radieschen von unten betrachten. Herumliegende Münzen frischen Deinen Energievorrat natürlich auch hier wieder auf. Hinter der Stahltür wirst Du neben einem Extra-Leben (gelbe Kiste) einen Fahrstuhl finden, mit dem Du in die Tiefe fährst. Folge nun dem Pfad zum See (jiih, ist das glitschig hier!) und mache einen Hechtsprung ins Wasser. Schwimme zu dem Monster (das nicht gerade der Vorstellung einer guten N64-Grafik entspricht) und klettere auf seinen Rücken. Mit einem Stampf-Sprung kannst Du das Tier dazu zwingen, seinen Kopf zu senken, so daß Du nun auf seinem Kopf stehend die Richtung bestimmen kannst. Lasse Dich zur Insel in der Mitte der Grotte tragen und sammle die sechs gelben Münzen sowie den gelben Stern ein.



EIN SEE-UNGEHEUER? PAH! EHER EIN ZAHMES HAUSTIER!



WELCHE RICHTUNG MARIO AUCH IMMER EIN SCHLAGEN MAG, DAS UNGEHEUER TRÄGT IHN DORTHIN

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

STERN 2

ZIEL: Finde und sammle alle roten Münzen ein.

HINWEISE: Betrete erneut die Giftgas-Höhle, aber wähle diesmal den rechten Weg. Die ekeligen Spinnen und die Feuerfontänen sollten eigentlich kein Problem für Dich darstellen. Gehe durch die Tür und Du wirst im Baugebiet stehen. Rutsche an der Stange herunter und los geht's! Irgendwo auf der rechten Seite führen einige grüne Stufen hinauf zum Fahrstuhl. Dieser hat vier Richtungspfeile, mit denen Du Deine Fahrtrichtung bestimmen kannst. Der Fahrstuhl setzt sich so lange in Bewegung, bis er an eine Kante

stößt und Du am Ende aufpassen mußt, daß Dein kleiner bärtiger Freund wegen des harten Aufpralls nicht runterknallt. Du kannst den Fahrstuhl aber auch stoppen, indem Du den Stecker Deines N64 herausziehst... – Spaß beiseite: Ein Stampf-Sprung in der Mitte des Fahrstuhls sollte die Fahrt ebenfalls vorläufig beenden. Fährst Du zuerst vorwärts und dann nach rechts, wirst Du zwei Holzkisten finden, in denen rote Münzen versteckt sind (Nr. 1 und 2). Weiter geradeaus findest Du die dritte rote Münze. Springe einfach mit einem kleinen Satz über die auftauchende Barriere. Auf der linken Seite schwebt eine kleine grüne Plattform in der Luft, auf der ebenfalls eine rote Münze einzusammeln ist (Nr. 4).



AUF DIESER PLATTFORM FÄHRT MARIO ZU DEN LETZTEN MÜNZEN

Die übrigen Münzen sind etwas höher versteckt worden. Gehe zurück zum Startpunkt des Fahrstuhls und fahre mit diesem erst nach links und dann nach vorne, bis er an der grauen Wand und einem kleinen Teil des Gerüsts anhält. Bleibe auf dem linken Richtungspfeil stehen, damit der Fahrstuhl nicht abhaut. Springe nun auf den grünen Vorsprung in der Wand und klettere die Stange rauf. Auf

BETÄTIGE DEN SCHALTER

STERN 3

ZIEL: Trage die Metall-Mütze und betätige den Knopf in Nessies Höhle.

HINWEISE: Kehre zum unterirdischen See zurück. Wenn Du zuvor schon den Knopf für die Aktivierung der grünen Kästchen gedrückt hast, kannst Du jetzt eine Metallmütze aus der Kiste vor dem See holen. Laufe jetzt als Terminator-Mario so schnell wie möglich am Meeresgrund entlang und folge dem braunen Pfad

bis zu dem lilafarbenen Schalter, den Du auch nur drücken kannst, wenn Du die Metall-Kappe trägst. Als ob das Gewicht dieses fetten Klempners nicht schon ausreichen würde. Ein Tor öffnet sich, durch das Du nun hindurchgehst. Am Ende des folgenden Korridors liegt der dritte Stern. Die breiten Abgründe überwindest Du am besten mit einigen Weitsprüngen. Beeile Dich, Du stehst nämlich auf der Speisekarte der dort lebenden Spinnen!



UNTERSUCHE DEN UNTERIRDISCHEN SEE, UM AN DIE METALL-KAPPE ZU KOMMEN



ZWEI GROSSE SPRÜNGE SIND HIER ANGERACHT, ABER BLOSS NICHT ÜBER EINEM ABGRUND STOPPEN



MARIO ZERSTÖRT EINE KISTE, UM AN DEN INHALT ZU GELANGEN

einer weiteren kleinen Plattform angekommen, mußt Du nun auf das Teil mit dem Schachbrett-Muster springen. Dieses Ding (was auch immer es sein mag) setzt sich sofort in Bewegung und folgt einem vorprogrammierten Weg. Die erste auf Dich zukommende Kiste zerschlägt Du am besten mit einem Faustschlag, und Du fährst sicher auf Münze Nr. 5 zu. Während der Fahrt wirst Du auch die restlichen roten Münzen einsammeln können (Nr. 6, 7 und 8). Gleite wieder an der Stange herunter und hole Dir den zweiten Stern, der sich jetzt in der Mitte des Raumes gebildet hat.

FINDE DEN ZWEITEN GEHEIMEN STERN

STERN 5

ZIEL: Finde den zweiten geheimen Ausgang aus dem Labyrinth.
HINWEISE: Betrete die Giftgrotte wie auch beim vierten Stern und hole Dir die Metall-Mütze. Folge wieder der linken Wand und suche nach einem kleinen Maulwurfsloch im Boden.



KLEINER MANN, WAS NUN? BLOSS NICHT RUNTERFALLEN

VORSICHT STEINSCHLAG!

STERN 6

ZIEL: Finde den versteckten Stern.
HINWEISE: Kehre zum schwarzen Loch zurück (dort, wo die großen Steine rollen). Wie zuvor erwähnt, befindet sich eine Stahltür am Ende des schmalen Korridors. Schau hier nach oben und Du wirst zwei Öffnungen in der Wand erkennen können. In der rechten Aussparung befindet sich der sechste Stern. Behalte alle Nerven beisammen und versuche mit einigen Wandsprüngen an den Stern zu kommen! So schwer ist es nicht...



DIESER EINZELNE MAULWURF DIENT ALS NÜTZLICHER MARKIERUNGSPUNKT. ÜBER IHM BEFINDET SICH DIE VERSTECKTE TÜR

Etwas weiter oben solltest Du einen Durchgang in der Wand erblicken, in dem auch eine Tür integriert ist. Auch



MARIO MUSS HIER WIE DER TEUFEL RENNEN. DIESE SEQUENZ ERINNERT AN EINE SZENE AUS JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES



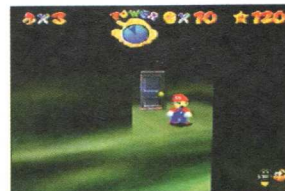
SUCHE NACH DIESEM SCHLAGLOCH UND MACHE EINEN RÜCKWÄRTSSALTO, UM...

FINDE DEN GEHEIMEN STERN

STERN 4

Ziel: Finde den geheimen Ausgang aus dem Labyrinth.
Hinweise: Folge wieder dem rechten Gang und betrete das Baugebiet mit dem Fahrstuhl. Rutsche nochmals an der Stange runter und laufe durch den zweiten Durchgang nach links. Öffne die Tür am Ende des Ganges und betrete die Giftgas-Grotte. Studiere auch hier die Karte im Vorraum. Springe nun ins Loch. Das gelbe

Giftgas entzieht Dir bei längerem Aufenthalt im Dunst massig Energiepunkte. Bewege Dich ohne zu zögern vorwärts und öffne die grüne Ausrufezeichen-Kiste. Setze die Metallmütze auf, die Dich vor den Feinden und vor dem Gas schützt, und laufe an der linken Wand entlang bis sich der Boden stark senkt. Gehe aus dieser Senkung raus und wende dem kleinen Hähle oberhalb den Rücken zu. Ein Rückwärtssprung bringt Dich auch hier weiter. Nun durch die Stahltür hindurch und ab auf den Fahrstuhl, der Dich zum vierten Stern bringt.



... IN DIESER VERSTECKTEN HÖHLE ZU LANDE. HINTER DER TÜR LIEGT DER VIERTE STERN



WIE IMMER SIND DIE ACHT ROTEN MÜNZEN ERFORDERLICH, UM AN EINEN WEITEREN STERN ZU KOMMEN



VERGISS DIESE MÜNZEN NICHT!

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder gleichwertiges) ein.
Hinweis: Da der Kurs sich während des Spielablaufs nicht verändert, sollte es kein Problem sein, auch im ersten Level an die 100 Münzen zu kommen.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 138 gelbe Münzen (oder gleichwertiges)

46 gelbe Münzen in der freien Umgebung
41 gelbe Münzen durch die Tötung der Feinde
7 blaue Münzen (35 gelbe Münzen) aus der blauen Kiste in der Giftgas-Höhle
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 2)
Anmerkung: Betrete nicht die Höhle der Metall-Mütze, denn diese Aktion setzt Deinen Punktestand zurück!



KURS 7

Tödliche Lava-Welt

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Erster großer Schlüssel (aus Bowers erster Welt)

ORT: Im Keller des Schlosses. Gehe dorthin, wo auch der Zugang zum Giftgas-Labyrinth ist (siehe oben), aber springe durch das Bild mit der Feuerfratze.

BESCHREIBUNG: Viele Plattformen treiben zwar scheinbar sicher auf der blubbernden Lava hin und her, schaut man aber genauer hin, sieht man die eigentlichen Probleme. Die Plattformen tauchen nämlich manchmal unter und könnten Mario eventuell mit in die Lava reißen. Gleich hinter der Startposition kann man sich

jedoch an der Flügel-Mütze zu schaffen machen, zu der man mit einem Weitsprung gelangt. Besser sogar ist der kleine Koopa-Panzer, der im Level des vierten Sternes erscheinen wird. Mit ihm kann man einigermaßen sicher auf der Lava umher surfen, sofern man sich nicht an einem der zahlreichen Hindernisse die Birne stößt.

Lava hin, Lava her - eine ganz andere Gefahr stellen die kleinen (und großen) Bomben dar, die ständig darum bemüht sind, Mario ins Feuer zu schubsen. Naja, wenigstens im Vulkan hat man Ruhe vor den Biestern.

BEKÄMPFE BIG BULLY

STERN 1

ZIEL: Schuble Big Bully in die Lava!
HINWEISE: Laufe vorwärts, springe über die Spalte und setze Deinen Weg dann nach links über den braunen Pfad fort. Hüpfе auf den grauen Weg. Gehe wieder nach links über die Brücke und laufe um das Auge herum. Ein Satz auf die tiefer gelegene Plattform und Du kannst Deinen Weg über Bowers Schiebepuzzle fortsetzen. Weiter geradeaus trifft Du auf einige Bullies. Hier kannst Du übungsweise schon mal Deine Karate-Künste unter Beweis stellen, indem Du die lästigen Dinger mit geschickt platzierten Tritten in die heiße Brühe beförderst. Gib auf der nun folgenden Plattform auf die Feuerfon-

täne acht. Rennst Du hier drei Mal im Kreis, kannst Du ein weiteres Extra-Leben auf Deinem Konto verbuchen. Springe nun auf die hölzernen Plattformen, die zwar mit den Wellen auf und ab wippen, aber niemals völlig in der Lava versinken. Mache hier eine kleine Pause und warte darauf, daß sich die graue Plattform vor Dir vollständig erhoben hat. Auf der nächsten Plattform sollte nun Dein Feind Big Bully zu sehen sein. Wenn Mario zuschlägt, braucht er einen gewissen Abstand und Zeit. Mache Dich darauf gefaßt, etwas herum geschubst zu werden. Nachdem Big Bully sein Leben in der Lava gelassen hat, erscheint etwas weiter oben der Stern auf einem kleinen Felsvorsprung.

ZERSTÖRE ALLE BULLIES

STERN 2

ZIEL: Bekämpfe drei kleine Bullies und ihren Daddy!

HINWEISE: Kehre an den Ort zurück, an dem Du auch schon Big Bully eins auf die Nase gegeben hast. Fahre nun auf der Gitter-Plattform zur nächsten großen Plattform und vernichte dort die drei Bullies. Hast Du Deinen Job erfolgreich erledigt, macht sich jetzt vor Dir ein Big Bully breit. Dieser sollte nun aber kein Problem mehr für Dich darstellen. Nach einem Sieg

materialisiert sich ein Stern in der Mitte des Schlachtfelds.



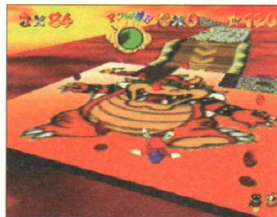
VERNICHTET ALLE GEGNER UND DER ZWEITE STERN GEHÖRT DIR!

FINDE ALLE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 3

ZIEL: Sammle acht rote Münzen auf dem Schiebepuzzle ein.

HINWEISE: Laufe einfach bis zu Bowers Schiebepuzzle und sammle alle roten Münzen ein. Der Stern erscheint daraufhin auf einem kleinen Steinblock in der Nähe. Stehst Du auf Bowers Puzzle, wenn das Gesicht komplett zusammengesetzt wurde, spuckt Bowser fünf gelbe Münzen aus!



WENN DU ALLES RICHTIG MACHST, KOTZT BOWSER EINIGE BONUS-MÜNZEN AUS!

TANZE AUF DEM BAUMSTAMM

STERN 4

ZIEL: Schnapp Dir den Stern in der Nähe des Baumstammes.

HINWEISE: Folge dem Weg am Anfang des Levels bis zu der grauen Plattform mit dem kleinen Bully. Laufe weiter nach rechts auf die hellbraune Plattform und dann auf die schwebenden grauen Plattformen. Renne anschließend über die anderen grauen Plattformen zu Deiner rechten und weiche dabei den Lava-Schüssen aus. Hüpfе auf die hellbraune Ebene und danach auf die achteckige Plattform mit den zwei Kanonenkugeln. Ignoriere diese und weiter geht's auf das kleine, schwarze Gitter, das Dich rüber zum Baumstamm trägt. Auf dem Baumstamm angekommen, fängt dieser sogleich an zu rollen. Du kannst die Laufrichtung durch Gegensteuern bestimmen. Sobald Du in die Nähe des Sternes kommst, sollte sich der Rest von selbst erklären.



ERKUNDE DEN VULKAN

STERN 5

ZIEL: Finde den zweiten geheimen Ausgang.



ZWAR SIND DIE FLAMMEN BEI BERÜHRUNG SEHR SCHMERZHAFT, DAFÜR ABER AUCH BERECHENBAR

HINWEISE: In der Mitte des Lavasees befindet sich ein feuerspuckender Vulkan. Diesen erreichst Du am Besten mit der Flügel-Mütze. Innen angekommen laufe zunächst nach links, auf dem schwarzen Steinweg entlang. Hopse auf den orangefarbenen Felsvorsprung und folge dem Weg nach oben. Nun gilt es, dem Weg über die kleinen Plattformen nach oben zu folgen. Solltest Du hier schon wenig Energie übrig haben, hilft Dir das Herz zur rechten sicherlich weiter. Hüpfle nun von Plattform zu Plattform und falle bloß nicht runter! Oben angekommen, wartet wieder eine Kanonenkugel zwischen zwei Feuerfontänen auf eine Auseinandersetzung mit Dir.

ANMERKUNG: Da der Aufstieg im Vulkan sehr gefährlich ist, lohnt es sich allemal, vorher in der Außenwelt sämtliche Extra-Leben mittels des Schildkrötenpanzers einzusammeln.

SAMMLE 100 MÜNZENEIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

HINWEISE: Wähle für eine einfache Erledigung dieses Levels am Besten den Level des fünften Sternes um mit dem Koopa-Panzer an die extrem schlecht platzierten Münzen zu kommen. Sammle erst einmal sämtliche Münzen ein, die Du zu Fuß erreichen kannst. Mit Hilfe der Flügel-Mütze sollten auch die Münzen kein Problem darstellen, die auf separaten Stellen scheinbar unerreichbar sind. Die letzten 20 Münzen können aus dem Vulkan selbst geholt werden.

MAXIMALE PUNKTZAHL:
63 gelbe Münzen in der Außenwelt
18 gelbe Münzen werden von besieigten Gegner freigegeben (einschließlich zwei blauen Münzen aus dem Sieg über die rotierenden Augen)
5 gelbe Münzen in der Holzkiste
5 gelbe Münzen auf Bowsers Schiebepuzzle (siehe Stern 3)
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) auf Bowsers Schiebepuzzle
23 gelbe Münzen im Vulkan



EIN FLUG ÜBER DIE LAVA KANN GEFÄHRLICH WERDEN, SOBALD DIR DIE KRAFT DER MÜTZE 'ADIEU' SAGT!

BETRETE ERNEUT DEN VULKAN

STERN 6

ZIEL: Sammle den zweiten Stern im Vulkan ein.

HINWEISE: Im Vulkan selbst gibt es noch einen zweiten Weg nach oben. Rechts neben der Startposition wartet eine der Plattformen mit dem Schachbrett-Muster darauf, Dich nach oben zu tragen. Von dort aus springst Du schleunigst auf die zweite und dann hoch zur Fahnenstange. Klettere an ihr hinauf und mache oben einen Handstand. Die graue Plattform oberhalb der Stange rotiert und ist außerdem als Grillplatz gut geeignet. Warte, bis der

Flammenstrahl vorbeizieht und springe an die nächste Stange. An ihrem Ende wirst Du den sechsten Stern finden!



DIESER MAST BRINGT DICH ZUM SECHSTEN STERN - ACHTE AUF DIE FLAMMEN!

KURS 8

Wobiwaba Wüste

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 30 Sterne oder mehr

BESCHREIBUNG: Eine kleine Wüstenlandschaft umgibt eine riesige ägyptische Pyramide. Zu den Besonderheiten zählen unter anderem Treibsand-Flächen, die Dich in den Tod reißen, ein wirbelnder Tornado, der Mario hoch in die Luft wirbelt und ein Mini-Labyrinth mit Steinblock-Monstern.

FOLGE DEM RIESENGEIER!

STERN 1

ZIEL: Schnapp Dir den Stern des Geiers.

HINWEISE: Du mußt zuerst durch das Steinlabyrinth kommen. Dazu gibt es drei Möglichkeiten. Laufe über die Plattformen, aber vermeide eine Berührung mit den Steinmonstern. Sie haben jeweils an einer Seite eine Öffnung, wo Du Dich eventuell hineinstellen kannst. Alternativ dazu kannst Du auch über das Labyrinth fliegen. Am Anfang des Kurses stehst Du vor einem kleinen Tempel.

Hier einfach genügend Anlauf nehmen und mit einem Dreisprung aufs Dach. Dort findest Du einen Kasten mit einer Mütze. Sobald Du das Labyrinth überwunden hast, solltest Du zum rosafarbenen Bob-omb bei der Oase gehen. Dieser aktiviert für Dich eine Kanone auf der rechten Seite des Labyrinths, welche später noch Verwendung findet. In der Nähe der Oase steht auch eine hohe Steinsäule, um deren Spitze ein Geier kreist.

Lauf einfach an der Säule hoch und schnapp Dir mit einem Sprung in Richtung des Geiers den Stern. Der gesuchte Stern schwebt nun zwischen den beiden Säulen hinter der Pyramide.



DAS IST NICHT DIE SESAMSTRASSE!

BRINGE LICHT IN DIE PYRAMIDE!

STERN 2

ZIEL: Hol Dir den Stern von der Spitze der Pyramide.

HINWEISE: Es gibt drei Möglichkeiten, dies zu tun. Beispielsweise kannst Du Dich auf leichte Art und Weise mit der nun aktivierten Kanone beim Labyrinth hochschießen lassen.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, mit dem Schildkrötenpanzer auf dem Tempel-dach um die Pyramide herum zu surfen und an der Seite nach oben zu rutschen. Falls Du an Geschwindigkeit verlieren solltest: Einfach kurz nach unten 'abtauchen' und dann wieder nach oben ziehen. Der Stern befindet sich in einem kleinen Loch in der Spitze der Pyramide, also sei vorsichtig. Du kannst aber auch zum unteren Plateau der Pyramide surfen, laufen oder fliegen und dann, anstatt den Eingang zu benutzen, mit einem Rückwärtssalto auf die nächste Stufe springen. Mit dieser Technik kommst Du dem Stern stets näher.



ZEIT ZUM SURFEN! SCHAFF DIR DEN PANZER UND AB GEHT DIE POST! ACHE ABER AUF DIE STRUDEL...



BEGIB DICH IN DIE PYRAMIDE!

STERN 3

ZIEL: Hole Dir den Stern aus der Pyramide

HINWEISE: Fliege, surfe oder laufe zum Pyramiden-Eingang und betrete diesen. Gehe nach rechts, bis Du einen Holz-Block siehst, der permanent auf den Boden stampft. Dort mit einem Rückwärtssalto hinauf und weiter zur nächsten Ebene. Jetzt in die Richtung zurück, aus der Du gekommen bist und am dort stehenden Mast hoch, der von zwei Goombahs bewacht wird. Weiter geradeaus zum Drahtgitter. Hier kannst Du Dich zur anderen Seite hangeln, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst. Die Stufen hoch bis zur dritten Ebene und achte auf den rollenden Stein. Springe auf die Plattformen, bis Du den vierten Level erreichst. Laufe immer weiter bis zum nächsten Mast, der Dich zur sechsten Ebene trägt. Nun wirst Du einen weiteren Steinblock erblicken. Du kannst entweder unter ihm hindurch laufen, oder aber mit einem Satz auf ihn drauf springen. Gehe weiter bis zur siebten Etage. Mit einem Doppelsprung kommst Du auf die Plattform mit dem dritten Stern. Eine alternative Route findest Du bei der Beschreibung des vierten Sterns - springe einfach vom Fahrstuhl runter, sobald er sich in Bewegung setzt. Der Stern liegt dann genau vor Dir, wenn der Fahrstuhl nach unten fährt.

FLUG ÜBER DEN WOLKEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Drehe Dich zu Anfang um und laufe vorsichtig weiter. Dort ist die **erste** rote Münze. Zerschlage die Kisten beim Stein-Tempel, in einer liegt die **zweite** Münze. Die **nächste** findest Du im Labyrinth. Beim kleinen Pool wartet die **vierte** Münze. Im Schatten der Palme befindet sich ein Teleporter. Dieser trägt Dich zur Kanone am anderen Ende des Labyrinths. Bevor Du reinspringst, solltest Du Dir die Flügel-Mütze aufsetzen. Fliege ein wenig herum und sammle die **restlichen** Münzen ein. Der Stern liegt dann auf dem Dach des Tempels.



LAß DIR ZEIT UND BLEIBT COOL, DANN GIBT ES KEINE PROBLEME.

LANDE AUF ALLEN VIER SÄULEN

STERN 4

ZIEL: Stell Dich auf alle vier Säulen, um die Spitze der Pyramide in die Luft zu sprengen.

HINWEISE: Hol Dir besser vorher so viele Extra-Leben, wie nur möglich. Schnapp Dir Dein 'Surfbrett' und ab geht's auf die vier Säulen. Die gelben Münzen brauchst Du dort nicht einzusammeln, fahre einfach jeweils über die Spitze. Hast Du alles erledigt, ertönt ein Warnsignal und das Dach der Pyramide fliegt in die Luft. Begib Dich nun mit Hilfe der Beschreibung vom zweiten Stern zur Spitze.

Oben angekommen, mußt Du mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Im großen Steinraum angekommen, triffst Du auf zwei Steinhände, die Dich zerquetschen wollen. Die größte Gefahr liegt aber darin, daß sie Dich von der Plattform schubsen können, also Vorsicht! Die Hände bewegen sich erst seitwärts, dann nach vorne, zurück, und öffnen sich schließlich. Renne in diesem Moment schnell zu den Augen und verpasse ihnen einen Schlag. Drei Treffer sind für jede Hand nötig.



AH, SEHR HANDLICH! EIN PAAR BLAUE AUGEN UND DER STERN GEHÖRT DIR!

LÖSE DAS PYRAMIDENPUZZLE!

STERN 6

ZIEL: Sammle fünf Sondernmünzen ein, die im Inneren der Pyramide liegen.

HINWEISE: Nimm die selbe Route wie beim dritten Stern aber springe nicht auf den Vorsprung in der Wand. Gehe stattdessen durch den Durchgang in der Wand rechts unten. Ein Blick nach unten und Du wirst die **erste** Münze entdecken, die auf einem schmalen Sims liegt. Springe dorthin. Drehe Dich nach rechts um und schaue wieder nach unten. Aha, die **zweite** Münze! Mit einem kurzen Satz kommst Du auch dort hin. Weiter unten findest Du auch die **dritte** Münze, die Du ebenfalls mit einem kurzen Sprung erreichen kannst. Springe danach auf den schmalen 'Sandkanal', der Dich zur **vierten** und **fünften** Münze trägt. Die **sechste** Münze liegt ganz am Ende.



WARUM ZUM TEUFEL GRINST DU SO? MIYAMOTO HAT IN SEINER KINDHEIT WOHL ZU LANGE MIT BAUKLÖTZCHEN GESPIELT!



BUUUUU! NOCH EINER DIESER FURCHTERREGENDEN GEGNER... HAH, WIE LÄCHERLICH!



EIN SPAZIERGANG GEFÄLLIG? ABER BLOSS NICHT IN DEN TREIBSAND FALLEN!

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN!

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

HINWEISE: Der Schlüssel zum Erfolg liegt außerhalb der Pyramide. Dort kannst Du nämlich schon 65 Münzen einsammeln. Sobald Du aber in der Pyramide bist, gibt es kein zurück mehr!

Die Monster mit den kugeligen Körperteilen (?) sind wichtige Gegner und erweisen sich nach einem Sieg als hervorragende Münzspender. Die blauen Münzen tragen ebenfalls ihr weiteres zum Erfolg bei.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 130 gelbe Münzen (oder Gleichwertiges)

22 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen), siehe Stern 5

13 gelbe Münzen in den Kisten

14 gelbe Münzen im Sand außerhalb der Pyramide

50 gelbe Münzen in der Pyramide

15 blaue Münzen aus der blauen Kiste in der Pyramide

KURS 9

Wilde Wasserwerft

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 30 So Sterne

BESCHREIBUNG: Nachdem es in den letzten beiden Levels etwas heißer war, bekommst Du nun eine entsprechende Abkühlung in den Wasserwelten des neunten Kurses. Eine große Gefahr stellt hier der Wasserstrudel dar, der Mario in den Tod reißen kann. Im zweiten Abschnitt der Wasserwerft stößt Du auf Bowsers eigenes U-Boot. Entferne dort den Stern und der Eingang zu Bowsers zweiter Welt wird vor dem Eingang des neunten Kurses freigelegt.

BOWSERS U-BOOT

STERN 1

ZIEL: Klettere auf das U-Boot, um an den ersten Stern zu gelangen.

HINWEISE: Tauche hinab, vermeide eine Berührung mit dem Strudel, schwimme durch den Tunnel (während Du die gelben Münzen einsammelst) und folge den Pfeilen bis zu den Docks. Schwimme an die Oberfläche und springe aus dem Wasser. Betätige den lilafarbenen Knopf, um einige Stufen erscheinen zu lassen. Zwar läuft die Zeit jetzt ziemlich schnell ab (hörbar am Klick-Geräusch) aber dennoch solltest Du die Nerven bewahren und rechtzeitig auf das U-Boot gelangen. Dort findest Du dann auch den ersten Stern.



YooHoo, CAPTAIN BOWSER!

ÖFFNE DIE TRUHEN!

STERN 2

ZIEL: Öffne vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge.

HINWEISE: Im ersten Abschnitt der Wasserwerft stehen vier Schatztruhen auf dem Grund nahe des Strudels. Schatztruhe eins steht unterhalb einer Reihe von Münzen, die auf die Truhe 'zeigen'. Schatztruhe zwei steht mit dem Rücken zum Strudel, während Schatztruhe drei mit der Frontpartie zum Strudel gerichtet ist. Die letzte Truhe steht gleich rechts neben dem Strudel, also sei extrem vorsichtig! Sobald Du alle vier geöffnet hast, erscheint der Stern beim Tunnelleingang. Machst Du einen Fehler, bekommst Du einen Elektro-Schock und darfst noch mal von vorne beginnen.

SPRINGE ZU DEN ROTEN MÜNZEN!

STERN 3

ZIEL: Sammele die acht roten Münzen über den Docks ein.

HINWEISE: Um an die Münzen zu kommen, mußt Du zuerst Bowser in seiner zweiten Welt besiegen, denn dann erscheinen einige Masten, die Dich zu den Münzen tragen. Schwimme danach in das Hafengebiet und betätige den lilafarbenen Knopf, der wiederum zahlreiche Stufen erscheinen läßt. Klettere an den Kisten hinauf, die am weitesten vom Knopf entfernt stehen. Auf der Plattform findest Du die erste rote Münze, während die Münzen 2, 3 und 4 in einer Linie links von Dir zu sehen sind. Springe an den Mast, um sie einzusammeln. Achte dabei auf den Schatten des Mastes, denn der kann Dir sehr hilfreich beim Sprung sein. Kehre zur ersten Plattform zurück und hüple an den anderen Mast. Von der nächsten Plattform mußt Du nach links weitergehen, um an die fünfte Münze zu gelangen. Irgendwann erreichst Du eine Kiste mit blauen Münzen. Von hier aus schwebt ein weiterer Mast in Richtung Münze Nummer fünf.

Kehre zur zentralen Plattform zurück. Gehe hier weiter geradeaus zum nächsten Mast. Ein zweiter Schwebemast schließt sich an und der wird Dich zu Münze Nummer sechs bringen. Um an die beiden letzten Münzen zu kommen, mußt Du zwischen den beiden Gitterwänden hindurchspringen, zum parallel verlaufenden Mast. Lasse Dir dabei ruhig Zeit. Auf der Zentral-Plattform wartet dann der dritte Stern auf Dich!



DIE SUCHE NACH DEN ROTEN MÜNZEN SCHEINT KEIN ENDE ZU HABEN. HIER IST SEHR VIEL GESCHICK GEFRAGT!

Switch Caps

TURM DER FLÜGEL-MÜTZE

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 10 Sterne.

ORT: Wenn Du 10 Sterne eingesammelt hast, wird das Schloß-Foyer von einem Sonnenstrahl beleuchtet. Schau in diesen Strahl und Du wirst in einen neuen Level teleportiert. Auch wenn der Sonnenstrahl später nicht mehr zu sehen sein wird - Du kannst trotzdem immer wieder in diesen Level gelangen.

BESCHREIBUNG: Beim Turm der Flügelmütze sind drei Regenbögen und vier angrenzende Türme zu sehen.

Fliegt Mario zu weit in Richtung der Sonne, kehrt er zwangsweise zum Foyer zurück.



ZIEL 1: Den roten Schalter aktivieren.

HINWEISE: Lande auf dem Turm und betätige den roten Schalter. Dieser läßt alle roten Kisten mit den Flügelmützen im gesamten Spiel erscheinen. Speichere danach ab.

ZIEL 2: Sammele alle acht roten Münzen für einen geheimen Stern ein.

HINWEISE: Sobald Du den Level 'betrittst', fliegst Du auch schon durch die Luft. Stürze Dich waghalsig nach unten und sammle entgegen dem Uhrzeigersinn alle roten Münzen ein. Die ersten zwei sind gleich auf geradem Weg vor Dir. Fliege präzise durch sie hindurch, so daß Mario mit seinen Händen beide auf



einmal fangen kann. Biege nun scharf nach links ab und hole Dir die nächsten beiden. So machst Du es mit allen anderen auch, bis der Stern auf der Turmspitze erscheint. Die Kraft der Mütze hält nicht lange an, also mußt Du jede Münze beim ersten Mal einfangen!

HÖHLE DER METALL-KAPPE

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Erster Bowser-Schlüssel

ORT: Unterirdischer See in Level 6; laufe die Marmorstufen im Schloß hinunter bis zum Keller mit dem Abwasser. Gehe durch die erste Tür und halte Dich rechts. Gehe weiter bis zu dem Bild mit dem Feuer und drehe dann nach rechts ab. Ab in den Pool hinter der Tür mit dem gelben Stern.

Halte Dich nun links und springe mit Anlauf über den Abgrund. Weiter nach rechts über das rote Gerüst und auf den grünen Pfad. Am Ende des Weges findest Du eine Tür auf der rechten Seite. Dahinter bringt Dich ein Fahrstuhl runter zum unterirdischen See. Schwimme zum blauen Biest und springe auf seinen Rücken. Nach einem Stampfsprung senkt die Kreatur ihren Kopf, so daß Du sie sozusagen als Kapitän steuern kannst. Führe sie bis zu der Tür, wo ein rotes Gerüst davor zu sehen ist. Hinter der Tür stößt Du auf einen weiteren Pool.

BESCHREIBUNG: Die Höhle der Metall-Kappe ist lediglich ein langer Kanal mit einigen Steinplatten und einer Brücke. An einem Ende des Kanals findest Du den Schalter für die Aktivierung sämtlicher Kästen für die Metallkappen. Am anderen Ende wirst Du von einem Wasserfall zur Außenumgebung des Schlosses gebracht. Achte auf die Strömung!



ZIEL 1: Aktiviere den grünen Schalter.

HINWEISE: Mario beginnt mit einer Metall-Mütze auf dem Kopf, also beeile Dich schon gleich zu Anfang, um die ersten Gegner leicht zu überwinden. Wenn Du beim Kanal angekommen bist, zeigt ein Pfeil nach links in Richtung des Schalters. Springe auf die nächste Plattform, weiter nach links und vorsichtig über die Brücke. Dahinter befindet sich der grüne Schalter!

ZIEL 2: Sammele alle acht roten Münzen für einen geheimen Stern des Schlosses ein.

HINWEISE: Wie gewöhnlich kannst Du alle Münzen in einer beliebigen Reihenfolge einsammeln, aber hier ist unsere Empfehlung.

Die ersten beiden Münzen liegen direkt neben dem grünen Schalter. Zwei weitere liegen etwas versteckt davor. Schnapp Dir die Metall-Mütze und springe neben dem



Schalter ins Wasser. Die restlichen roten Münzen sind allesamt im Umkreis der Plattform zu finden, auf der der grüne Schalter angebracht ist. Der Stern erscheint dann in der Mitte zwischen den gelben Münzen. Du mußt Dich beeilen, denn die Strömung ist sehr stark und wenn Mario erst einmal seine Mütze verloren hat, wird er schnell weggespült. Glücklicherweise ist die Strömung an manchen Stellen etwas schwächer.



UNSICHTBARKEITS-KAPPE BEIM BURGGRAVEN

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Bowers erster Schlüssel öffnet das Kellergeschoß.

ORT: Betrete eine der beiden Zentraltüren im Foyer des Schlosses. Die Treppe runter und ab durch die Tür. Weiter die Treppen runter, durch die erste Tür und dann rechts. An der nächsten Abbiegung wieder nach rechts, bis Du vor einer hölzernen Tür stehst. Da geht's durch. Nach dem Schwimmunterricht erreicht Mario einen Raum mit zwei



Säulen, die in der Mitte eines Pools stehen. Mache auf beiden einen Stampsprung und das Wasser wird abgelassen. Nun kannst Du die Metall-Tür öffnen und in den leeren Burggraben laufen. Gehe nach rechts und Du findest einen Eingang. **BESCHREIBUNG:** Der Palast des blauen Schalters besteht aus einer riesigen Rutsche und zahlreichen kleinen Plattformen. Unten angekommen, erwarten Dich feuerspuckende Gegner und einige rotierende Plattformen, bevor Du an den blauen Schalter gelangst.

ZIEL 1: Aktiviere den blauen Schalter. **HINWEISE:** Siehe auch 'Ziel 2', aber ignoriere die roten Münzen.

ZIEL 2: Sammle jede rote Münze ein. **HINWEISE:** Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden, aber diese Route ist vorzuziehen: Auf dem ersten Abschnitt der Rutsche liegen vier rote Münzen. Schaue zuerst nach unten rechts in Richtung der Mauer und Du wirst die erste Münze erblicken. Rutsche hinunter und sammle sie ein. Springe kurz vorher ab, um Mario noch rechtzeitig abbremsen zu lassen. Blickst Du nun nach links unten, wirst Du die zweite Münze sehen können. Wenn Du zwei Energiepunkte opfern möchtest, kannst Du auch mit einem direkten Sprung auf die mittlere Plattform zur Münze springen. Oder Du springst vorher in die richtige Richtung und



rutscht zur zweiten Münze. Mit der gleichen Prozedur kannst Du auch auf die linke Seite gelangen. Schnapp Dir das Extra-Leben aus der gelben Kiste. Nun weiter mit einem Sprung nach rechts auf die mittlere Plattform für ein weiteres Leben und weiter nach rechts, für noch eins. Nun kannst Du die Münzen Nummer drei und vier links von Dir holen. Spring hinüber, rutsche hinunter und biege nach links ab. Weiter auf die Plattform gehüpft und die Flamme und den Elektro-Ball vermeiden. Du stehst nun auf einer Plattform und vor Dir bewegen sich andere. Springe auf die erste, auf der Du die Münzen Nummer 5 und 6 findest. Balanciere die Plattform gut aus, und Du solltest ohne Probleme an die begehrten Stücke kommen. Sobald sich die nächste Plattform erhebt, mußt Du auch auf diese springen. An der Spitze findest Du die siebte rote Münze. Weiter geht's auf die nächste Plattform. Bevor sich diese dreht, solltest Du schnell mit seinem Satz auf sicherem Boden landen. Springe auf den blauen Schalter, benutze dann die blaue Kiste, um an die Kappe zu kommen und laufe durch das rote Gerüst. Sammle vier gelbe Münzen, ein Extra-Leben und die letzte rote Münze ein. Jubel!

SCHWIMME DURCH DIE RINGE

STERN 4

ZIEL: Schwimme in aufeinanderfolgender Reihe durch fünf Strömungs-Ringe.

HINWEISE: Im zweiten Abschnitt der Wasserwerft sorgt ein dicker Strudel für zahllose 'Strömungs-Ringe'. Du mußt hier nur die richtige Position finden, und Mario gleitet wie von selbst durch fünf der Ringe. Jeder Ring versorgt Mario auch noch mit Sauerstoff, so daß Du Dir deswegen keine Sorgen machen brauchst. Sobald Du durch fünf der Ringe hindurch geschwommen bist, erscheint der Stern am Grund der Strudels. Mario kann ihn nur sehr schwer durch simples Tauchen erreichen, da die Strömung zu stark ist. Am besten erst einmal zur Oberfläche zurück. Mit einem Sprung kommst Du über die Mauer und kannst Dir die Metallmütze greifen. Jetzt einfach durch den Strudel hindurch laufen und der Stern gehört Dir!



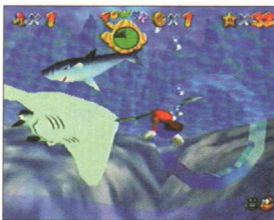
DIESES GITTER HIER SORGT FÜR PROBLEME! MIT DER METALL-MÜTZE SOLLTE MAN ABER AUCH DIESES PROBLEM IN DEN GRIFF BEKOMMEN

FOLGE DEM FISCH!

STERN 5

ZIEL: Schwimme in aufeinanderfolgender Reihe durch fünf Ringe, die der Manta verursacht.

HINWEISE: Im Gegensatz zum vierten Stern, mußt Du hier sehr schnell schwimmen. Schwimme so nah wie nur möglich an den Manta heran und bleibe an seinem Schwanz. Bleibe konstant auf einer Höhe mit dem Fisch und tauche durch fünf Ringe hindurch. Der Stern erscheint nun über dem Strudel - also Vorsicht!



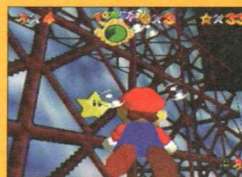
SIE SEHEN GEFÄHRlich AUS, BRINGEN DIR ABER EINEN WEITEREN STERN.

VEREINE DIE MÜTZEN

STERN 6

ZIEL: Hole Dir den versteckten Stern.

HINWEISE: Schwimme wieder zur unterirdischen Bucht und springe über das rote Gerüst. Setze Dir die Unsichtbarkeits-Mütze auf und springe ins Wasser. Nun kommst Du durch den Käfig hindurch zum Stern. Alternativ dazu kannst Du auch mit der Mütze durch das nächste rote Gerüst gehen und Dir die Metallmütze aufsetzen. Ab ins Wasser und einfach auf dem Grund zum Stern laufen.



DER SECHSTE STERN IST ZUM GREIFEN NAHE, ABER TROTZDEM KOMMT MAN NICHT OHNE PROBLEME DURCH DEN KÄFIG

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges) ein.

HINWEISE: Da es nur insgesamt 106 Münzen gibt, sollte man diese Aufgabe mit dem Level des dritten Sterns kombinieren. Du mußt aber den siebten Stern vor dem dritten nehmen, denn der bringt Dich aus dem Level. Alle Münzen sind ziemlich leicht zu

finden. Vor allem am Anfang solltest Du Dir die Reihe der gelben Münzen gleich einheimsen.

Auch dort, wo das U-Boot den Kurs verlassen hat, findest Du einige Münzen. Aber lasse Dich nicht von der Strömung aus dem Level reißen!

MAXIMALE PUNKTZAHL:

Erster Level-Abschnitt:

42 gelbe Münzen

Zweiter Level-Abschnitt:

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen)

18 gelbe Münzen

KURS 10

Frostbeulen Frust

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel und 50 Sterne.

BESCHREIBUNG: Die zweite Schneelandschaft umgibt einen riesigen Schneemann. Obwöhl zahlreiche Plattformen vor dem Schneemann zu einem Spaziergang einladen, bläst er jeden Eindringling sofort weg. Du findest hier auch einige Seen und Teiche. Einer ist mit Eis bedeckt, ein anderer ist so kalt, daß Dir bei einem Aufenthalt im eisigen Wasser sofort Energie abgezogen wird. Also achte darauf, wo Du hin rutschst... ääh... läufst!

ERKLIMME DEN KOPF

STERN 1

ZIEL: Hole Dir den Stern vom Kopf des Schneemanns.

HINWEISE: s gibt mindestens zwei Möglichkeiten, dies zu tun: Einfacher wäre es, wenn Du zuerst den sechsten Stern holst, und Dir dann die Kanone zunutze machst. Ziele direkt über den Stern, Anziehungskraft und Luftwiderstand berechnen - und FEUER! Wenn Du aber lieber als in der vorgesehen Reihenfolge vorgehen möchtest, dann bitte schön. Laufe bis zum großen Teich und springe über die kleinen Schnee-Wellen. Mit einem Rückwärts- oder Dreisprung kommst Du nach oben auf die Plattform. Falls Du von einer Welle erfaßt werden solltest: Einfach nach vorne rennen und springen! Verfolge sorgfältig den Weg nach oben, bis zur transparenten Eisbrücke. Um nicht vom Atem des Schneemanns



SNAPP DIR DEN P-P-P-PINGUIN!

weggeblasen zu werden, empfiehlt sich der Ritt auf einem Pinguin. Einfach mit einem Rückwärtssprung auf den Kopf des Pinguins springen und los geht's! Du kannst aber auch neben ihm her laufen, was etwas mehr Geschick erfordert. Am anderen Ende der Brücke liegt der erste Stern.

SPIELE MIT BAD BULLY

STERN 2

ZIEL: Friere den Eis-Bully ein.

HINWEISE: Gehe geradeaus und dann nach links, um auf die Plattform über dem zugefrorenen See zu kommen. Auf der Plattform wandert ein böser-böser Eis-Bully umher. Glücklicherweise kann jener Eis-Bully aber ebenfalls nicht sehr gut auf dem rutschigen Boden kämpfen. Stellst Du Dich an den Rand und springst sobald er Dich angreift mit einem Rückwärtssprung über ihn, dann stürzt er sich selbst in die Tiefe. Mit Schlägen und Tritten sollte es aber auch schnell möglich sein, den Bully zu besiegen. Stern 2 erscheint dann über der Eisfläche.



DIESER BULLY IST SO LEICHT AUSZUTRICKESEN - DAFÜR MUSS MAN EIGENTLICH KEIN SUPER MARIO SEIN!

WAGE DICH INS EIS!

STERN 3

ZIEL: Hole Dir den Stern aus dem Inneren des Eiskubels.

HINWEISE: Es kann gar nicht einfacher sein. Gehe vom Start aus nach links und suche den Eingang zum Eiskubel. Springe ein wenig in ihm herum und Du wirst früher oder später auf dem Dach des Kubels stehen. In einem kleinen Loch findest Du dann Stern 3.



ICE - ICE - BABY!

GEHE ZUM EISSEE!

STERN 4

ZIEL: Erreiche mit Hilfe eines Gegners ein verstecktes Areal

HINWEISE: Rechts von der Schneemaschine fliegen zwei 'Flower-Power-Gegner' über einen großen See. Am anderen Ende des Sees kannst Du eine hohe Holzwand aus dem Wasser ragen sehen. Tja, da kommt man ohne weiteres nicht so leicht rüber, aber es gibt zwei kleine Tricks. Zuerst könntest Du vom Baum neben dem Schild des Pools mit einem Rückwärtssprung dort hinauf gelangen. Du mußt dann rennen und mit einem großen Sprung in das versteckte Gebiet springen.

Leichter ist es aber, auf einen der Gegner zu springen, die über dem Wasser schweben. Mario wirbelt dann nämlich wild durch die Luft und kann, wenn Du schnell genug bist, auf der anderen Seite des Sees sicher landen. Dort findest Du einen Schildkrötenpanzer und den vierten Stern.



EINFACH UNTER DIE KISTEN SPRINGEN UND EIN WEITERER STERN GEHÖRT DIR

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle jede rote Münze ein.

HINWEISE: Alle Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden. Besser wäre es aber, wenn Du dies im Level des siebten Sterns bewältigst, denn dann ist es leichter.

Erste rote Münze: Gleich rechts von der Startposition neben den zwei Bäumen.

Zweite rote Münze: Neben der gelben Kiste und dem Schneemann vor dem eiskalten See.

Dritte rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See. (siehe auch Stern 4)

Vierte rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See.

Fünfte rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See.

Sechste rote Münze: Auf der Ebene über dem kalten See.

Siebte rote Münze: Auf dem zugefrorenen See beim Eis-Bully. Mit dem Schildkrötenpanzer kommst Du ohne Schaden über das gefährliche Eis.

Achte rote Münze: Auf dem zugefrorenen See beim Eis-Bully.

Der Stern erscheint in der Nähe der Startposition.



DAS WASSER HIER IST SCHMERZHAFT KALT!



TOTAL ABGEDREHT, WHEEEW!

SCHAU IM IGLU NACH!

STERN 6

ZIEL: Sammle den versteckten Stern ein.

HINWEISE: Hole Dir den grünen Schildkrötenpanzer (siehe auch Stern 4). Surfe nun an der Schräge gleich links neben der Schneemaschine nach oben. Eine Reihe von gelben Münzen zeigt Dir den Weg. Um in den Iglu zu kommen, muß Mario kriechen - halte den Z-Knopf gedrückt. Zwar liegt der sechste Stern direkt vor Deiner Nase, aber leider ist er zwischen den Eiswänden gefangen. Gehe zuerst nach links und rede mit dem rosafarbenen Bob-omb, der scheinbar ebenfalls unerreichbar ist. Aber weit hinten auf der linken Seite gibt es einen kleinen Spalt, durch den Mario hindurch schlüpfen kann. Verlasse nun wieder den 'Raum', nachdem die Kanone aktiviert wurde. Laufe nun geradewegs auf den Stern zu, biege kurz vorher nach links ab und Du siehst hinter einer Mauer eine blaue Kiste.

Mit einem Rückwärtssprung kommst Du hier über die Mauer, die an einer Seite nicht mir der Decke verbunden ist. Mit der Unsichtbarkeits-Kappe kannst Du nun ohne Probleme zum sechsten Stern gelangen.



BÖSE VIECHER? HÄH, BÖSE?



BEAM ME UP, SCOTTY!

SAMMLE 100 MÜNZEN

EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges)

HINWEISE: Da es nur 117 gelbe Sterne gibt, ist es ratsam, diese Aufgabe mit der aus dem fünften Level zu kombinieren. Und denke daran - Du kannst Dir nur einen Schildkrötenpanzer besorgen, also sei auf der Hut!

MAXIMALE PUNKTZAHL: 117 gelbe Münzen (oder Gleichwertiges)

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

48 gelbe Münzen aus dem Sieg über die



AUF DEN ERSTEN BLICK SIEHT HIER ALLES VERDAMMT EINFACH AUS, NUR LEIDER SIND DIE MÜNZEN FAST ALLE IM EIS GEFANGEN.

Gegner

15 gelbe Münzen draußen im Schnee

38 gelbe Münzen im Iglu



MARIO GERÄT INS SCHWANKEN...



PLANE GENAUESTENS DEINEN WEG!

Bowser-Level 1: Bowser's Schattenwelt

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 8 Sterne.

BESCHREIBUNG: Die Schattenwelt besteht aus vielen, durchdacht angelegten Plattformen und Brücken. Einige fiese Fallen können ebenfalls schnell zum Tod führen.

ZIEL 1: Besiege Bowser und hole Dir den großen Schlüssel.

HINWEISE: Lauf geradeaus über die schmale Brücke. Achte auf den

Flammenstrahl hinter dem lilafarbenen Knopf. Springe auf die erste Plattform und lasse Dich transportieren. Folge dem Steinpfad weiter nach oben aber achte wieder auf die Flammen. Springe auf die blaue Plattform und dann auf die rotierenden blauen Plattformen. Springe auf die graue Plattform. Ein Extra-Leben gibt es hier zu holen. Laufe die hölzerne Brücke hinauf und vermeide eine Berührung mit den

Bomben. Beim dritten Kristall liegt eine rote Münze versteckt, also schnapp sie Dir, wenn Du zuwenig Energie übrig hast. Springe auf die gelbe Plattform und dann auf die Steinplattform. In der Kiste liegen drei gelbe Münzen. Hüpf auf die gelbe Plattform, sobald sie sich von Dir weg bewegt und weiter geht es auf die nächste Steinplattform. über die blauen Plattformen (Plattformen-Plattformen-Plattformen-ÄCHZ!) geht es weiter nach oben, bis Du bei beiden beweglichen Brücken ankommst. Springe auf die nächst gelegene und bleibe in der Mitte stehen. Warte, bis sie nach unten kippt, renne dann nach oben und springe auf die nächste Wackelbrücke. Weiter zur nächsten blauen Steinplattform. Betätige den lilafarbenen Schalter und dann ab die Treppe hoch. Lies das Schild und springe in die grüne Röhre!

ZIEL 2: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Münzen können zwar in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden, aber so geht es am einfachsten:

Erste rote Münze: Gleich am Anfang schwebt eine rote Münze rechts von Dir



HIER IST SCHNELLIGKEIT GEFRAGT.

in der Luft. Um an sie heranzukommen, mußst Du zuerst nach vorne laufen und dann auf den Knopf drücken. Mario hat nun 15 Sekunden Zeit, um wieder zurück zum Start zu kommen und dann über die Holzbrücke zu laufen.

Zweite rote Münze: Betätige nochmals den Knopf und hole Dir die zweite Münze, die gegenüber des Flammenstrahls liegt.

Dritte rote Münze: Dritter Kristall auf dem Steinpfad.

Vierte rote Münze: Zweite Hälfte der gelben Plattform. Spiele ein bißchen mit der Kamera, wenn Du auf dieser Plattform stehst, dann siehst Du die vierte Münze unterhalb von Dir. Warte bis sich die Plattform entfernt und dann schnapp sie Dir!

Fünfte rote Münze: Blaue, bewegende Plattformen. Bleibe auf ihnen einfach stehen.

Sechste rote Münze: Auf der Plattform



MARIO BEWIRBT SICH GERADE FÜR EINE ROLLE IN TERMINATOR 3.

KURS 11

Atlantis Aquaria

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel

BESCHREIBUNG: Hier gibt es einen großen, kastenähnlichen Raum, der geflutet werden kann - die Höhe des Wasserspiegels läßt sich mit Hilfe diamantförmiger Schalter regulieren. Je nachdem, in welcher Höhe Mario das Bild für diesen Level besprungen hat, wird der Wasserstand eingestellt. Einer der durchdachtesten Levels!



EXTRA-LEBEN KÖNNEN HIER AN VIELEN ÖRTEN GEFUNDEN WERDEN.



NIEMAND LEGT SICH MIT EINEM KLEMPNER AN!

mit dem Stachel. In der Nähe der Wackelbrücken führt eine schmale Holzbrücke zu einer Plattform mit einer Elektro-Kugel und einer roten Münze.

Siebte rote Münze: In der Nähe der Wackelbrücken. Links von den Wackelbrücken (oder Kippbrücken, oder was-weiß-ich...) ragt eine kleine, blaue Plattform hervor. Zwischen den



DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG!

beiden Säulen findest Du die rote Münze.

Achte rote Münze: Die Plattform über den Wackelbrücken. Du mußt auf der zweiten Wackelbrücke stehen und dann nach oben rennen, um auf die darüber gelegene Plattform zu kommen, sobald sich die Gelegenheit ergibt. Ganz in der Nähe liegt die Münze auf einer anderen Plattform. Der Stern erscheint jetzt in der Nähe der grünen Röhre am Ende des Levels. Unbedingt abspeichern!

ERSTE KONFRONTATION MIT BOWSER!

Hinweise: In dem Augenblick, in dem Bowser aufhört zu schimpfen, sollte Mario hinter ihn laufen und mit einem Druck auf den B-Knopf seinen Schwanz packen. Drehe den Joystick, lasse Bowser rotieren und drücke dann B, um ihn wieder freizugeben. Um Bowser zu schlagen, muß ihn Mario auf eine der vier Nagelbomben werfen, die am Rande des runden Kampfplatzes liegen. Am besten stellst Du Dich gleich neben eine Bombe, dann wird es einfacher. **REWARD:** Bowser rückt endlich den großen Schlüssel raus.

FOLGE DEN BLAUEN PFEILEN



DIESE BLÖCKE BEWEGEN SICH IN DIE RICHTUNG IHRER PFEILE...



MARIO HÜPFT UND HÜPFT UND HÜPFT UND HÜPFT...

STERN 1

ZIEL: Vermeide die Elektro-Bälle und schnapp Dir den gelben Stern aus der Kiste.

HINWEISE: Falls Du den Kurs in mittlerer Höhe des Gemäldes betreten hast, mußt Du den Wasserstand anheben. Springe auf die hölzerne Plattform hinter Dir und betätige den Knopf - achte auf das Feuer. Eine Reihe auf hölzernen Kisten erscheint. An der Spitze findest Du einen Diamant-Schalter, der den Wasserstand steigen läßt.

Schwimme zu der hölzernen Plattform in der Nähe der Mauer beim braunen Turm mit den gelben Pfeilen. Mit einem Rückwärtssprung gelangst Du von hier auf die kleinen Plattformen. Diese bewegen sich in die Richtung, die von den Pfeilen vorgegeben wird. Elektro-Kugeln auf der Turmspitze saugen Dir jeweils einen Energiepunkt ab, aber was macht das schon, wenn Du dafür den Stern erhältst?

SUCHE NACH DER SPITZE DER STADT

STERN 2

ZIEL: Erreiche den höchsten Punkt des Levels.

HINWEISE: Wir gehen jetzt wieder von einem mittleren Wasserstand aus. Schwimme vom Startpunkt aus zu der riesigen Rampe, die nach oben zum Zentral-Gebiet führt. Dein Ziel ist, an die Spitze zu kommen. Suche nach der rot-weißen Kiste neben der gelben Box. Schiebe die Kiste von der Box weg, so kannst Du weiter nach oben gelangen (mit einem Rückwärtssprung). Ein weiterer Rückwärtssprung, und schon stehst Du auf der Spitze.

Achte auf den pinkfarbenen Boss, der Mario unbedingt wieder nach unten schmeißen möchte. Renne schnell zur hölzernen Planke und laufe sehr vorsichtig über sie hinweg. Zwei Elektro-Kugeln patrouillieren hier, also Vorsicht! Springe auf die graue Plattform. Wirst Du von der Flamme getroffen, dann renne möglichst in engen Kreisen auf der Plattform umher, bevor Du nach unten fällst. Der zweite Stern liegt in einer Kiste auf einer Plattform ganz in der Nähe.



DIESE PLATTFORMEN ERFORDERN EIN HÖCHSTMASS AN PRÄZISION

ERFORSCH DIE HÖHEN UND TIEFEN

STERN 3

ZIEL: Finde fünf spezielle Orte.

HINWEISE: Springe entweder in niedriger Höhe in das Bild oder betätige den unteren Diamant-Schalter, der das Wasser ablaufen läßt (in der Ecke nahe der Startposition unter der Rampe). Unter dem ersten Stern, am anderen Ende des Levels, befindet sich eine weiß-rote Kiste. Schiebe sie an der Mauer entlang, um den ersten Punkt zu ergattern. Wenn Du ihn hast, ertönt ein schrilles Geräusch und eine '1' erscheint auf dem Bildschirm. Schiebe sie weiter, bis sie unter einer gelben Kiste zum stehen kommt. Spring hier nach oben, um den

zweiten Punkt zu bekommen.

Springe nun auf das Hauptgebäude auf der rechten Seite. Schiebe eine weitere Kiste in die Mauer für den dritten Punkt. Betätige nun einen Diamant-Schalter, um den Wasserstand wieder steigen zu lassen (einer ist unter der Holzplattform am Anfang des Levels).

Du kannst nun auf der Rampe nach oben laufen. Irgendwo stößt Du auf einen Turm, der von einem Elektro-Ball umkreist wird. Springe mit einem Rückwärtssprung auf den Turm und hole Dir die gelbe Kiste für den vierten Punkt. Weiter geht es zum großen Käfig. Hier den Knopf drücken und auf das Dach hüpfen.

Punkt 5 liegt in der Nähe der Kiste.

Der dritte Stern erscheint dann unten auf der Holzplattform. Springe einfach ins Wasser - Jipiiiieee!



WENN DU ALLE PUNKTE HAST, ERSCHEINT UNTEN AUF DER HOLZPLATTFORM DER DRITTE STERN.

BEEILE DICH - EXPRESSAUFZUG!

STERN 4

ZIEL: Rechtzeitig auf den Fahrstuhl zu kommen.



KANNST DU EINEN FAHRSTUHL ÜBERHOLEN? ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN...

HINWEISE: Um dies zu schaffen, mußt Du zunächst den Wasserstand so weit wie möglich senken. Gehe jetzt zum hohen Käfig und zerschlage dort die Kiste, die einen Zugang versperrt. Nun mußt Du auf das Dach des Gebäudes kommen, ohne den Wasserstand anzuheben. Mit den kleinen Katapult-Skoopas schaffst Du das ohne Probleme. Achte nur darauf, daß der Skoopo in Deine Richtung schaut, denn er wirft Dich immer über seine Schulter. Wiederhole das zweimal, bis Du oben über den Kästen (Knopf drücken) angekommen bist.

In der Umgebung des Käfigs stehen zwei Kisten. Die eine beim Stern läßt sich nicht bewegen, aber dafür die andere umso besser - es ist der Expressaufzug. Berühre ihn, und er wird sofort in die Tiefe fahren. Genau in diesem Moment muß Mario über die Kante nach unten springen (kostet drei Punkte) und schnell in den Käfig rennen. Der Fahrstuhl bleibt vielleicht eine Sekunde stehen und Mario muß mit einem Rückwärtssprung auf ihn gelangen, bevor er wieder nach oben fährt. Es ist schwierig, das wissen wir - aber oben wartet der vierte Stern auf Dich!

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle jede rote Münze.

HINWEISE: In die geheime Stadt kommst Du nur über das Gitter in der Ecke hinter dem Startpunkt. Lasse mit Hilfe der Diamant-Schalter das Wasser steigen. In der Nähe einer Mauer findest Du eine Plattform mit einem Schachbrettmuster, auf der ein pinkfarbener Bob-omb steht. Gleich daneben schwimmt eine hölzerne Plattform. Mario kommt am besten mit einem Wandsprung von der gegenüberliegenden Mauer auf diese Plattform. Das ist nicht ganz leicht also ist es vielleicht sogar angebracht den ersten Stern noch einmal zu holen, um nach der aktivierten Kanone abzuspeichern. Die Kanone erscheint auf der Spitze des Gebäudes, dort, wo

auch Stern 1 zu finden war. Schieße Mario jetzt einfach über das Gitter in der Ecke.

Alternativ dazu kannst Du auch so hoch wie nur möglich in das Gemälde springen, so daß das Wasser von Anfang an den Höchststand hat. Mario kann dann von der hölzernen Plattform zu der vom Bob-omb springen, aber das ist nicht nötig. Mario kann schließlich auch aus dem Wasser über das Gitter springen! Sobald Du hinter dem Gitter bist, mußt Du in die Tiefe tauchen. Weiter durch den Tunnel und ab zur geheimen Stadt.

Dort ist gleich am Eingang ein Diamant-Schalter angebracht, der den Wasserstand senkt.

Nun kann Mario endlich mit dem Einsammeln der roten Münzen beginnen. Diese Aufgabe sollte vielleicht mit der von Stern 7 kombiniert werden. Am besten schwimmst (oder läufst) Du



DIE KIRCHE MARKIERT DEN FUNDORT DER ERSTEN ROTEN MÜNZE

zunächst in Richtung der Kirche: **rote Münze Nummer eins** liegt in einem Käfig auf den Stufen zur Kirche. Lasse Dich auf die Wände der Kirche fallen und folge ihnen. Klettere auf einen nahegelegenen Kasten und springe von dort auf das Dach. Zerschlage die Kiste für die **zweite rote Münze**. Springe zurück auf die Kirchenmauern und zerschlage die Kisten für die nächsten beiden roten Münzen. Gehe auf die rechte Seite des

Bowser Level -

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Stern 1 aus

Kurs 9

BESCHREIBUNG: Der Feuersee ist übersät mit Fallen und tödlichen Flammen. Im Gegensatz zur Schattenwelt ist ein Sturz in die Tiefe nicht unbedingt tödlich, aber Du mußt ziemlich schnell wieder aus dem Lavasee heraus kommen. Wieder einmal ist Bowser hier die größte Herausforderung. Also lade Dein Lebenskonto gut auf, sonst wird es schwierig.

ZIEL 1: Besiege Bowser und hole Dir den zweiten großen Schlüssel.

HINWEISE: Laufe auf die Gitter-Plattform und springe dann auf den Betonblock, sobald sich das Gitter der Lava nähert. Springe zurück auf die Gitter-Plattform, dann nach links auf die pyramidenförmige. Achte auf Marios Gewichtsverlagerung und springe weiter auf die nächste, dann zurück auf die Gitter-Plattform. Mario erreicht dann festen Untergrund mit einem Extra-Leben. Danach kommt eine blauer, hügeliger Weg auf Dich zu, der immer wieder in der Lava versinkt. Glücklicherweise ragen wenigstens noch die oberen Kanten aus der heißen Brühe. Es ist möglich einfach drüber zu laufen, ohne anzuhalten. Gehe weiter nach vorne am roten Herz vorbei und töte die drei Goombas. Laufe immer weiter, bis Du einen Mast erreichst, der aus der Lava ragt. Achte auf den Elektro-Ball und springe mit einem Rückwärtssprung auf die Steinplattform. Von hier aus geht es weiter auf die nächste Plattform, die sich aber unter Deinem Gewicht bewegt - beachte die rote Münze. Springe an

Gebäudes, wo Du die **zweite rote Münze** gefunden hast. Dort stehen zwei Bäume und eine gelbe Kiste (mit einem Extra-Leben). Mache einen Handstand auf dem Baum beim weißen Gebäude und springe an die Dachkante des anderen Gebäudes. Du kannst aber auch mit Wandsprüngen hier hinauf gelangen. Zerschlage die Kiste für die **fünfte rote Münze**. Gehe nun zur linken Seite, wo ein Stückchen Grün zwischen den Gebäuden zu finden ist. Mit Wandsprüngen geht es hier hoch aufs Dach. **Rote Münze Nummer sechs** und auch die siebte liegen in den hölzernen Kisten, eine jeweils auf einem Dach. Sammle jetzt einfach die **fünfte rote Münze** vom Dach der Kirche ein und greife Dir den fünften Stern.

Feuersee

den gestreiften Mast und klettere an ihm hinauf. Machst Du einen Handstand auf der Spitze, erhältst Du ein Extra-Leben. Gehe weiter zum Stein-Fahrrad. Dieser trägt Mario zu einer weiteren Plattform. Springe auf die gelbe Plattform, sobald sie sich von Dir fortbewegt und springe noch einmal, um der Flamme auszuweichen. Renne an der grauen Steigung hinauf und springe auf die Spitze. Rutsche dann hinunter und springe kurz, um nicht in die Lava zu rutschen. Mit B hangelst Du Dich am Gitter entlang und kommst so an einige gelbe Münzen. Du kannst aber auch einfach über das Gitter laufen. Weiter geht's über zwei graue Plattformen, an Bullies vorbei und weiter nach oben. Hier bewegt sich jetzt einiges, also achte auf die Schatten, wenn etwas in Reichweite kommt.

Die letzte Plattform erhebt sich, um an einen Steinpfad anzugrenzen. Folge diesem Weg bis zum nächsten Lava-Gebiet. Warte auf einen niedrigen Lava-Stand und springe dann zur nächsten blauen Ebene. Weiter geht es zur nächsten, wo Du ruhig eine Pause einlegen kannst. Am Ende liegt zum Glück ein rotierendes Herz, mit dem Du Deine Energie auffrischen kannst. Springe nun auf die Gitter-Plattform und klettere am blauen Mast hinauf. Du kommst kurze Zeit später an einen zweiten Mast, an den Du springen mußt. Von dort aus einfach weiter auf die Stein-Plattform. Ab an die dritte Stange und weiter nach oben zur Spitze. Laufe über die gelben Blöcke und springe dann in den Tunnel, um Bowser zu begegnen.



BOWSER KANN RICHTIG NERVEN. MIT UNSERER HILFE BIEGST DU IHN SCHNELL!

ZIEL 2: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Wie gewöhnlich können alle Münzen in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden.

Mesh Plattform. Walk up the mesh walkway which leads off to the left from just before the first Bully.

Erste rote Münze: Auf der Gitter-Plattform. Gehe auf dem Gitter-Pfad entlang, der links kurz vor dem ersten Bully zu finden ist.

Zweite rote Münze: Auf der rotierenden Stein-Plattform. Springe einige Male, falls sich der Untergrund absenkt.

Dritte rote Münze: Im Gitter-Raum. Justiere die Kameraposition, um die Münze ins Blickfeld zu bekommen. Dann mit einem Rückwärtssprung zur Münze springen.

Vierte rote Münze: Unter dem grauen Stein-Fahrrad. Springe schnell vom Fahrrad runter, sobald er sich erhebt. Unter ihm findest Du die Münze und einen Bully.

Fünfte rote Münze: Auf der Insel rechts vom Steinhang.

Sechste rote Münze: über der dritten Stein-Plattform. Kurz vor der letzten Geraden, stößt Du auf eine Serie von verbundenen Stein-Plattformen, die sich langsam auf und ab bewegen. Die Münze liegt dort auf der letzten Plattform.

Siebte rote Münze: In der Nähe des letzten Flammenstrahls im Lava-See. Siehe auch 'Ziel 1'.

Achte rote Münze: über dem dritten Mast. Mache einfach einen Handstand, um ihn zu bekommen.

Nun erscheint der Stern auf dem



MORGENS, HALB ZEHN IN DEUTSCHLAND...

Steindach am Anfang dieses Abschnitts. Mit einem Sprung von der letzten Stange kommst Du auf das Dach. Krieche nun auf dem oberen Mauerrand entlang in Richtung des Sterns. Jetzt geht es weiter zu Bowser!

ZWEITE KONFRONTATION MIT BOWSER!

HINWEISE: Renne gleich nach dem Start zum Rand des Schauplatzes und stelle Dich neben eine Bombe. Bowser läßt das Schlachtfeld wieder wackeln und falls Du Dich wacker auf Deinen Beinen hältst, rennt Bowser auf Dich zu. Krieche nieder und springe mit einem Rückwärtssalto über Bowser. Bowser sollte jetzt balancierend vor dem Rand auf seinen Zehen stehen. Grapsche schnell nach seinem Schwanz und wirbele ihn herum. Wirf ihn gegen die Bombe - das sollte recht einfach ein. **REWARD:** Bowser übergibt Dir widerwillig den zweiten, großen Schlüssel.

BEACHT DAS ZEITLIMIT!

STERN 6

ZIEL: Mit der Unsichtbarkeits-Kappe kommst Du an den versteckten Stern.

HINWEISE: Schwimme zur geheimen



SPIELER MIT EINER ARACHNOPHOBIE BRAUCHEN SICH NICHT ZU FÜRCHTEN - Sogar die Spinnen sind niedlich

Stadt, wie beim fünften Stern beschrieben. Senke den Wasserstand so weit wie möglich. Neben der Kirche findest Du eine blaue Kiste mit der Unsichtbarkeits-Kappe. Renne nach vorne über den pinkfarbenen Schalter. Weiter in Richtung der Kirche und ab durch die graue Steinwand und in den Käfig. Mit einem Rückwärtssprung geht es nach oben zum sechsten Stern.

Man kann den Stern auch ohne die Kisten (Aktivierung durch den Schalter) erreichen, und zwar mit Wandsprüngen. Das ist aber etwas schwieriger. Mit der Unsichtbarkeits-Mütze kannst Du den Käfig auch wieder verlassen.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Solange Du Dich in der versteckten Stadt gut zurechtfindest, ist diese Aufgabe ziemlich leicht zu bewältigen. Eine Kombination mit der Aufgabe des fünften Sterns wäre hier angebracht.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 163 gelbe Münzen

39 gelbe Münzen auf dem Grund

16 gelbe Münzen in gelben Kisten

35 gelbe Münzen in Kisten versteckt

11 gelbe Münzen aus dem Sieg über Monster

6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen)

aus blauen Kisten

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

in der versteckten Stadt (siehe Stern 4)



Fliegenpilz Fiasko

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe z. Bowser-Welt)

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Umkreise jetzt den Raum so lange, bis Du auf der anderen Seite

des Eingangs stehst. Hier hängt ein winziges Bild von einigen kleinen Pilzen.

BESCHREIBUNG: Ein weiterer riesiger Berg, mit Wasserfällen und einem Weg, der an der Bergwand entlang nach oben führt. Überall wachsen große Pilze sowie zahlreiche nützliche Kletterpflanzen.

hinaufklettern. Du gelangst dann in die Nähe eines kleinen Teichs. Im Wasser könnte man jetzt die gesamte Energie aufladen, aber achte darauf, nicht in die Strömung zu geraten.

Hier befindet sich auch eine Brücke aus Holz, aber so einfach kannst Du sie nicht überqueren, da sie von einem feuerspuckenden Gegner bewacht wird. Es gibt einen Trick. Springe einfach weiter und renne in diagonalen Richtung von dort weg, wo Du eigentlich hin möchtest. Diese Aktion läßt den Baumstamm zur gewünschten Position fahren, und die Reise kann weiter gehen. über die Kletterpflanzen bei den Maulwürfen könntest Du diesem schwierigen Akt auch aus dem Weg gehen und den Baumstamm umrunden.

Falls Du über den Baumstamm gekommen bist, gelangst Du in die Schußweite einiger Kanonenkugel. Weiter oben begegnest Du drei Goombahs – töte sie, um den Weg

ERKLIMME DEN BERG

STERN 1

ZIEL: Erreiche die Bergspitze
HINWEISE: Laufe am Anfang rückwärts, um an das Extra-Leben zu gelangen. Weiter geht Dein Weg geradeaus auf dem Weg entlang, bis Du zwei große Schluchten entdeckst. Beide erfordern einen präzisen Weitsprung. Falle bloß nicht in die zweite Schlucht, denn dort erwartet Dich der Tod! Neben Dir ragen nun zahlreichen Riesenpilze empor, bleibe aber auf dem Pfad. In der gelben Box befindet sich ein Extra-Leben. Nachdem Du eine Holzplanke überquert hast, stehst Du vor einem tiefen Abgrund. Ein normaler Sprung sollte hier ausreichen, aber selbst wenn Du abstürzt, landest Du sicher auf einer Plattform, auf der ein rosafarbener Bob-omb Buddy steht. Sprich mit ihm, die nun erscheinende Kanone bringt Dich zum sechsten Stern. Um von dieser Plattform herunter zu kommen, kann Mario kriechen und dann langsam am Berghang bis zur nächsten Plattform

ERKUNDE DEN AFFENKÄFIG

STERN 2

ZIEL: Hole Dir den Stern aus dem Käfig auf der Spitze des Berges
HINWEISE: Um diesen Level bewältigen zu können, mußt Du Dir den 2. Stern einheimsen. Kehrst Du zur Spitze des Berges zurück (dieselbe Route wie beim ersten Stern), zappelt ein Affe auf derselben herum. Fang ihn, und er bietet Dir an den Käfig zu öffnen. Laß ihn gehen und folge ihm bis zum Wasserfall.

Der Käfig schwebt neben dem Wasserfall. Der Affe wartet solange, bis Du ihn ansprichst, erst dann öffnet er den Käfig und läßt den Stern frei. Springe einfach in den Wasserfall, und Du landest weiter unten genau auf dem Stern.



DER AFFE ÖFFNET FÜR DICH DEN KÄFIG. FALLS NICHT – OHNRÜFE!



OHA, UNSER KLEINER KLEMPNER IST VATER GEWORDEN?

freizumachen. Gehe weiter bis zum Ende des Weges. Bleibst Du geradewegs auf dem Pfad und steuerst dabei leicht in Richtung des Wasserfalls, gelangt Mario mit einem Weitsprung auf die nächste Plattform.

Am Wegesrand schwebt eine kleine Wolke, die Marios Mütze hinfür blasen könnte. Krieche in diesem Falle, dann kann Dir nichts geschehen. Laufe immer weiter, bis Du an den 1. Stern auf der Bergspitze kommst.



DER FLIEGENDE KERL KANN AUF DEN SCHMALEN WEGEN FÜR ÄRGER SORGEN.



'VIDEO KILLED THE RADIO STAR' DÜRFTE MARIO NICHT SINGEN...

8 ROTE MÜNZEN

STERN 3

ZIEL: Finde und sammle jede rote Münze ein.

HINWEISE: Die ersten vier Münzen liegen auf den Riesenpilzen gleich zu Beginn des Levels. Die ersten beiden sollten kein Problem darstellen, lediglich bei der dritten wird es eng. Hier mußt Du gleich nach der Landung auf dem Pilz eine scharfe Wendung

machen, sonst stürzt Du in den Tod. Alternativ dazu könntest Du auch auf den anderen Pilz auf der rechten Seite hüpfen und von dort aus zur dritten Münze. Die vierte ist wieder relativ einfach zu

bekommen. Gehe nun weiter bis zu der Stelle, wo die Maulwürfe aus ihren Löchern springen. Mit einigen Saltos geht es hier nach oben. Die fünfte und die sechste Münze liegen auf der zweiten Ebene. Die siebte befindet sich in Höhe der Kletterpflanzen,

während die achte auf einem Felsvorsprung liegt, unter dem dann auch der dritte Stern erscheint.

Ein normaler Sprung bringt Dich rüber, aber dennoch gehen 50% der Energie verloren. Alternativ dazu reicht ein Weitsprung von dem Pfad hinter den Maulwürfen aus, denn der Wind trägt Mario weiter.

ERFORSCH DIE STEILWAND

STERN 4

ZIEL: Finde den geheimen Eingang in der Felswand.

HINWEISE: Erklimme den Berg, indem Du die gleiche Route wie auch bei den ersten beiden Sternen wählst, aber lege hinter dem Wasserfall eine Pause ein, dort, wo Du sonst den Weitsprung machst. Erinnerst Du Dich noch an die Wolke? Der geheime Eingang befindet sich direkt hinter ihr. Springst Du dort in die Wand, gelangst Du wieder einmal auf eine Rutschbahn.

Diese Rutschpartie entpuppt sich als relativ einfach, lediglich ein scharfe Kurve auf einer Holzbahn könnte verhängnisvoll werden.

Am Ende der Rutsche findest Du eine Öffnung, die Dich zum Fundort des vierten Sterns bringt.



DIESE RUTSCHE IST SEHR LEICHT, MIT AUSNAHME EINER EINZIGEN SCHARFEN KURVE. VORSICHT!



HA, SCHAU MICH AN – ICH HABE 120 STERNE UND DU NICHT!

HALTE AUSSCHAU AUF DER BRÜCKE

STERN 5

ZIEL: Schnapp Dir den Stern nahe des Wasserfalls.

HINWEISE: Laufe wieder in Richtung der Bergspitze, aber bleibe diesmal auf der Steinbrücke beim Wasserfall stehen. In einer kleinen Nische erblickst Du den fünften Stern. Zwei Wege führen dorthin. Am besten nimmst Du Anlauf und springst in einem 45-Grad-Winkel in Richtung der Nische. Das sollte klappen.

Alternativ dazu kannst Du auch den lilafarbenen Knopf vor der Brücke aktivieren. Dieser aktiviert eine Kiste unter der Nische. Ein kleiner Sprung reicht, und Du kannst von der Kiste direkt in die Nische laufen.



WAS IST, GEHT DIR ETWA DIE LUFT AUS? KEINE PANIK AUF DER TITANI!

SUCHE DEN EINSAMEN PILZ

STERN 6

ZIEL: Aktiviere die Kanone und schieße Mario auf den großen Pilz.

HINWEISE: Dieser Stern ist der erste, den Du sehen kannst. Er liegt auf dem großen Pilz ganz in der Nähe der Startposition. Falls Du die Kanone noch nicht aktiviert haben solltest, klettere einfach den Berg hoch und lasse Dich beim Affen und dem Teich nach unten fallen. Sprich mit dem Bob-omb Buddy und klettere nach oben oder lasse Dich bis zum Start zurückfallen. Nun kannst Du auf verschiedenen Wegen an den sechsten Stern gelangen. Eine Möglichkeit ist das Areal bei den Maulwürfen. Alternativ dazu kannst Du auch zu dem Weg zurückgehen, auf dem die Bomben patrouillieren. Schalte diese aus und springe mit einem Weitsprung direkt auf den Pilz. Ein kleiner Sprung tut es auch, hierbei hilft Dir der Wind weiter.

Schau von diesem Pilz aus nach links unten in Richtung des Berges, und Du siehst eine Plattform. Ein Weitsprung reicht auch hier wieder aus. Folge dem Felsvorsprung bis zur Kanone. Ziele so auf den Stern,



ZWAR IST ES DER BESTE WEG ZUM SECHSTEN STERN, ABER DER ABSCHUSS IST SCHMERZHAFT. JIPIIIII!



FALLS MARIO DEN STERN AUS DEM FLUG HERAUS NICHT GREIFEN KANN, MACHT ER EINEN ABFLUG.

daß die vertikale Achse direkt auf ihn zeigt und die horizontale einige Millimeter über der ersten Wolke schwebt. Du mußt den Stern direkt greifen, denn sonst fällst Du mit Sicherheit in Dein Verderben.

SAMMLE 100

MÜNZEN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Die erste große Ansammlung von Münzen findest Du auf der Rutschbahn, also ist es gut, wenn man dort startet.

Hier kannst Du maximal 60 Münzen ergattern (3 blaue und 45 gelbe), also schnapp Dir so viele wie nur möglich, bevor Du die Rutsche verläßt. Springe vom Ausgang nach unten und lande sicher beim Start. Folge dem Weg nach oben und sammle die restlichen Münzen ein.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 133 gelbe

Münzen (oder gleichwertige) 33 gelbe Münzen am Fuße des Berges
5 gelbe Münzen liegen in Kisten versteckt
19 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei
60 Münzen auf der Rutschbahn
8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 4)



Gulliver Gumba

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe 2. Bowser-Welt)

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Durch die Tür mit dem Stern. Mario steht nun in einem Korridor mit einem Bild am Ende des Ganges. Dieses kann Mario nicht betreten, dafür aber die beiden anderen rechts und links von ihm. Springst Du durch das linke Bild, erscheint Mario in der nächsten Welt als Riese, springst Du nach rechts, schrumpft er.

BESCHREIBUNG: Gulliver Gumba (merkwürdiger Name) wird von einem großen Berg in der Mitte der Insel dominiert. Weil Mario eine unterschiedliche Größen annehmen kann, gibt es hier einige grüne Röhren, die ihn in seinem Wachstum verändern.

PFLÜCKE DIE SCHNAPP-PIRANHA

STERN 1

ZIEL: Besiege als kleiner Mario fünf Piranha-Pflanzen.

HINWEISE: Betrete den Kurs über das linke Gemälde, so daß Mario ein Riese ist. Laufe nun vorwärts bis zur grünen Röhre und benutze diese, um als kleiner Mario wieder zu erscheinen. Die einzige kleine Piranha-Pflanze, die vorher mit Feuer spuckte, wurde nun durch fünf neue Pflanzen ersetzt. Eigentlich sind diese unsichtbar, aber sobald sich Mario ihnen nähert, kommen sie zum Vorschein. Auch diese gigantischen Pflanzen spucken mit Feuer. Fällt Mario vor lauter Panik von der Plattform, ist der Weg zurück ein schwieriger.

Bewege Dich langsam in die Ecken der Plattform und greife immer nur eine Pflanze auf einmal an. übermut tut auch hier selten gut. Laufe, sobald eine Pflanze erscheint, auf sie zu und stelle Dich unter den Kopf, so weicht man dem Feuer aus. Bevor sie jedoch spuckt, solltest Du ihrem Rumpf schon einen Tritt verpaßt haben, denn das bedeutet den Tod. Falls es Probleme geben sollte, gibt es immer noch den Weg über die grüne Röhre zurück ins Wasser.



KOMM HER UND BEISS MICH!

TRETE NOCH EINMAL GEGEN KOOPA AN

STERN 3

ZIEL: Laufe mit dem schnellen Koopa als kleiner Mario um die Wette.

HINWEISE: Betrete den Kurs als großer Mario und begib Dich wieder bis zur Bergspitze, ganz so, wie es beim zweiten Stern erklärt ist. Als kleiner Mario bei der Röhre angekommen, bleibst Du stehen und läufst dann in die Richtung, aus der die

Kanonenkugeln kommen. Laufe weiter nach unten, bis Du Koopa begegnest.

Dieser brüstet sich nun damit, daß er nach der letzten Niederlage trainiert hat und nun unschlagbar sei. Stimme einem Rennen zu, und schon geht's los.

Koopa hat anscheinend wirklich hart trainiert, denn dieses Rennen ist nicht gerade sehr einfach. Weitsprünge helfen an manchen Stellen weiter, um die Höhen- und Tiefenunterschiede an der Bergwand gut zu überwinden. Achte auf die Kanonenkugeln und darauf, daß Mario auf der Hängebrücke vom Wind stark gebremst wird. Falls Du verlieren solltest, bleibt immer noch der Weg zurück zur grünen Röhre, um Mario wieder größer und danach kleiner werden zu lassen. Koopa wartet dann erneut auf Dich. Nach einem Sieg überreicht er Dir den dritten Stern.



KOOPA ALS WERBETRÄGER FÜR NIKE?

BEGIB DICH ZUR SPITZE DER INSEL



MARIO WÄCHST, MARIO SCHRUMPT. HEY, KEINE PANIK! VERSUCH'S SPÄTER NOCH MAL.

STERN 2

ZIEL: Schnapp Dir als kleiner Mario den Stern von der Bergspitze.

HINWEISE: Betrete den Level wieder als großer Mario und laufe bis zur grünen Röhre, betrete sie aber noch nicht. Springe hier von der Plattform. Mario landet auf einer anderen Plattform mit einem lilafarbenen Schalter auf ihr – dieser aktiviert eine Brücke aus Kisten, die zur schwebenden Insel führt. Laufe parallel zum Felsvorsprung auf dieser Brücke entlang und springe dann mit einem Rückwärtssalto hinauf. Laufe weiter und vermeide eine Berührung mit den Kanonenkugeln, bis Du die grüne Röhre erreichst. Springe hier hinein, und Du erscheinst wieder als kleiner Mario.

Weiter geht's bis zur Spitze des Berges. Normale Stufen erscheinen jetzt riesig, aber mit einem Rückwärtssalto kann Mario auch größere Hindernisse überwinden. In der gelben Kiste findest Du den zweiten Stern.

LÖSE DIE FÜNF ITTY-BITTY-RÄTSEL

STERN 4

ZIEL: Finde als großer Mario die fünf geheimen Punkte.

HINWEISE: Hier sind jetzt fünf Gebiete zu finden, die Mario nur als kleiner Klempner betreten kann – aber als Riesenmario. Wann auch immer Du einen der Orte erreichst, erscheint eine Nummer. Du kannst in jeder beliebigen Reihenfolge diese Orte besuchen, aber hier ist unsere Empfehlung.

Betrete den Level als großer Mario und laufe weiter, bis zur grünen Röhre. Springe von der Plattform und lasse mittels des Schalters wieder die Brücke aus Kisten erscheinen. Laufe auf ihr parallel zur Felswand entlang und hüpfte mit einem Rückwärtssalto auf den Felsvorsprung. Laufe weiter in



NUR ALS GROSSER MARIO KANN MAN DIE ITTY-BITTIES FINDEN...

die Richtung, aus der die Kanonenkugeln kommen, und genau an der Stelle, wo sie erscheinen, ist der erste geheime Ort. Gehe nun weiter nach oben bis zur Bergspitze, aber passe auf die schmale Planke auf, denn diese ist für einen großen Mario jetzt ziemlich klein. Wenn Mario über den Gipfel läuft, erscheint die zweite Nummer. Springe nach unten in Richtung des

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN

STERN 5

ZIEL: Finde und sammle alle roten Münzen ein.

HINWEISE: Im Gegensatz zu den meisten anderen Levels liegen die roten Münzen hier nicht verstreut in der Gegend herum, sondern auf einem Haufen in einer kleinen Höhle. Am besten läufst Du als kleiner Mario (rechtes Bild) in den Level, durch das Mauselloch und zerstampfst den Koopa, um an den Panzer zu kommen. Mit diesem kannst Du am Hang nach oben flitzen, bis zu der Stelle, wo eine Holzplanke das Grün berührt. Ein Druck auf 'Z' und Mario springt ab, über die Planke geht es hinein in die Höhle der Raupe.

Die erste rote Münze liegt direkt vor Dir. Mit einem gewöhnlichen Sprung kommst Du auf die Plattform, auf der Du die zweite Münze findest. Weiter geht Dein Weg über die nächsten beiden Plattformen mit den jeweiligen Münzen. Springe nun weiter bis zu der Stelle, wo der Stern in einer Nische erscheinen wird. Mit Wandsprüngen gelangst Du hier an die fünfte rote Münze und an ein Extra-Leben. Gehe von hier aus bis zur Spitze der Plattform, die am weitesten von der Wand entfernt ist. Schaust Du hier nach oben, erblickst Du die Raupe. In der Mitte senkt sich das Gitter ein wenig. An diese Stelle springst Du mit einem Doppel-



ALLE ROTEN MÜNZEN LIEGEN HIER IN EINER HÖHLE. PRAKTISCH, GELLE?

sprung und hängst Dich daran.

Bewege Dich vorsichtig bis zur Plattform mit der blauen Münzkiste und lasse Dich fallen. Sammle die sechste Münze ein und halte nach der Flamme Ausschau. Du springst danach entweder mit einem gewöhnlichen Sprung zur siebten Münze oder hangelst Dich über das Gitter dorthin. Ein weiterer Sprung bringt Dich zur achten roten Münze. Nur noch ein simpler Sprung zu nächsten Plattform, und der fünfte Stern gehört Dir.



AN TIEFSTEN STELLE DES GITTERS REICHST DU EIN DOPPELSPRUNG, UND DU HÄNGST DARAN.

Strands, und weiter geht's mit einem Rückwärtssprung auf die Planke, die zu einem Mauselloch im Berg führt. Ein einfacher Sprung reicht aber auch hier, um an den dritten Punkt zu gelangen. Laufe nun zu dem anderen Mauselloch am Boden in der Nähe des Strands. Dort findest Du den vierten Punkt. Auf der anderen Seite des Strands ist der letzte Punkt in der Kanone zu finden. Der Stern erscheint im Anschluß daran auf der schwebenden Insel nahe des Startpunktes. Mit einem Rückwärtssprung an der Spitze des Strands geht es hoch auf den Berg. Weiter nach links und der Bergwand folgen. Springe in die Richtung der ersten grünen Röhre und betätige den Schalter. Dieser läßt einige Kisten erscheinen, die zum Stern auf der Insel führen.

DREHE WIGGLER IM KREIS!

STERN 6

ZIEL: Besiege den Wiggler.

HINWEISE: Betrete den Level als großer Mario und bewege Dich, wie beim vierten Stern beschrieben, zur Bergspitze. Ein Stampfsprung auf den kleinen Teich öffnet ein Loch im Boden, durch das das Wasser läuft. Gehe jetzt wieder nach unten zur grünen Röhre und transformiere Dich in einen kleinen Mario. Kehre dann zur Bergspitze zurück und lasse Dich ins Loch fallen.

Obwohl sich die Raupe ziemlich schnell bewegt, ist es ein leichtes, sie mit einigen Sprüngen zu besiegen. Bei einem Angriff solltest Du einfach nur nach oben springen und auf ihrem Körper landen. Drei Treffer reichen aus, und sie überreicht Dir den sechsten Stern.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Obwohl es äußerst schwierig erscheint, in diesem Level hundert Münzen einzusammeln, gestaltet sich der Sieg über diese Herausforderung als leichte Aufgabe, da Mario sowohl als kleiner, wie auch als großer Klempner einige Münzen doppelt erhält. Nutze in diesem Level die zahlreichen Pfosten, bei deren Umrundung einiges zu holen ist. Wenn Du 79 oder mehr Punkte erreicht hast, solltest Du in die Höhle der Raupe gehen. Mit den dort befindlichen roten Münzen und den gelben Münzen auf der Planke ist das Level schnell gelöst.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 178 gelbe Münzen

GROSSER MARIO:

12 gelbe Münzen in der Landschaft

13 gelbe Münzen geben besiegte

Gegner frei

1 gelbe Münze in der Öffnung der

Kanone

1 blaue Münze (5 gelbe Münzen) von

Koopa

KLEINER MARIO:

22 gelbe Münzen in der Landschaft

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie

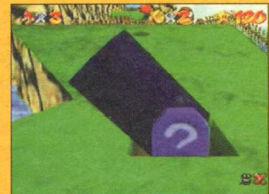
oben beschrieben (Stern 5)

2 blaue Münzen (10 gelbe Münzen) aus der blauen Münzbox

81 Münzen geben besiegte Gegner frei (26 gelbe Münzen, 11 blaue)

1 blaue Münze (5 gelbe Münzen) gibt Koopa frei

10 gelbe Münzen nach der Umrundung der Holzpfosten



VERGISS NICHT DIE MÜNZE IM LOCH!



MEHR GELD ALS BILL GATES JE HATTE.



RENNE UM DEN FROSTEN FÜR BONUS-MÜNZEN.



ALLES HAT EIN ENDE, NUR DIE RAUPE HAT ZWEI.

Tick Tack Trauma

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe z. Bowser-Welt) und 50 Sterne.

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Jetzt scharf nach rechts lenken und die nächste Treppe hoch. Nun ab durch die rote Tür mit dem gelben Stern. Mario steht nun vor einer riesigen Uhr, die er mit einem Rückwärtssprung oder einem Doppelsprung erreichen kann. Betrete sie noch nicht...

BESCHREIBUNG: Im Inneren der Uhr findest Du unzählige Zahnräder und einige Pendel. Glücklicherweise legt das Getriebe innerhalb der Uhr eine Pause ein, wenn Du sie um 12 Uhr oder im Dreistundentakt danach betrittst (keine Angst – nicht in Echtzeit!). Zu jeder anderen Zeit bewegt sich die Uhr, jedoch variiert dabei die Geschwindigkeit. Betrittst Du die Uhr zu je 15 Minuten nach einer vollen Stunde, bewegt sich das Uhrwerk am langsamsten. Zu jeder halben Stunde bewegen sich Zahnräder und andere bewegliche Teile völlig chaotisch und unvorhersehbar. Ein Viertelstunde weiter bewegt sich alles am schnellsten.

40

ROLLE DEN KÄFIG

STERN 1

ZIEL: Schnapp Dir den Stern im Käfig.

HINWEISE: Diese Aufgabe kann bei stillstehendem oder laufendem Uhrwerk bewältigt werden. Du beginnst hier auf der Gitterplattform. Auf der rechten Seite führen einige Stufen zu einem Förderband. Dieses führt zu einem Würfel, der in gleichmäßigen Abständen rotiert. Vor der eigentlichen Rotation "zuckt" er ein bißchen – achte auf diesen Wink mit dem Zaunpfahl.

Springe auf den Würfel (beachte die beiden gelben Münzen) und danach auf die Plattform dahinter, während Du den schwingenden

Pendel stets im Auge behältst. Folge dem Pfad bis zur Stelle mit den drei Würfeln. Mit Rückwärtssprüngen kommst Du hier schneller nach oben. Du könntest alle drei in einem Durchgang überqueren, aber gehe liebe auf Nummer Sicher und lege jeweils eine Pause ein.

Folge dem Weg bis zu dem großen Zeiger. Achte auf die Flamme. Nun geht es weiter zur Plattform über dem Förderband. Du erreichst einige rotierende Zahnräder, die aber leicht zu überqueren sind. Folge einfach dem Weg, und Du erreichst bald über ein Förderband den Käfig, in dem der Stern zu finden ist.



WAS HAT ER NUR ANGESTELLT, DASS ER JETZT HINTER GITTER MUSS? TSSS...

ACHTE AUF DAS PENDEL!

STERN 2

ZIEL: Hole Dir den Stern neben den zwei Pendeln.

HINWEISE: Diese Aufgabe kann bei stillstehendem oder laufendem Uhrwerk bewältigt werden.

Gehe zuerst so vor, wie es beim ersten Stern beschrieben ist, aber springe auf das Dach des Käfigs mit dem Stern. Folge dem Weg. Springe auf die sich bewegende gelbe Plattform und weiter auf die nächste mit dem Elektroball. Klettere an der Stange hinauf, denn an ihrem Ende findest Du ein Extra-Leben. Zu Deiner Rechten wartet ein Herz und eine weitere gelbe Plattform auf Dich.

Links von Dir schweben zwei gelbe Kisten mit Münzen in der Luft und eines der fahrenden "Sprungbretter". Die beiden Pendel und damit auch der zweite Stern sind links in diesem Gebiet zu finden. Bei einem eingeschaltetem Uhrwerk ist das Erreichen der Pendel über die rotierende Plattform relativ einfach, obwohl hier ein gutes Augenmaß gefragt ist. Bei stillstehendem Uhrwerk sind die Abstände spürbar breiter. Sobald Du die Plattformen überquert hast, führt Dich der Weg zum zweiten Stern.



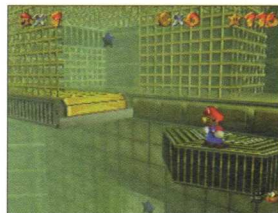
WO IST VINCENT PRICE, WENN MAN IHN BRAUCHT?

LAß DIR DEN WEG ZEIGEN!

STERN 3

ZIEL: Benutze den ersten Zeiger, um an den Stern in der Nische zu gelangen.

HINWEISE: Am einfachsten kommst Du an den Stern, indem Du zuerst das Uhrwerk stilllegst. Gehe nun über den gleichen Weg, wie er beim ersten Stern beschrieben wurde. Aber anstelle des Sprungs zum Förderband, springst Du einfach nach unten, drückst den Stick nach vorne und Du solltest in der Nische neben dem Stern landen. Alternativ dazu kannst Du bei eingeschaltetem Uhrwerk auf der Spitze des ersten Zeigers warten, bis dieser in Richtung der Nische zeigt. Ein Sprung und – voilà, der Stern gehört Dir!



ÜBERALL STERNE! ÜBER DEN WEG DORTHIN FREUT SICH UNSER KLEINER HELD ABER GAR NICHT.



ZWEI SCHRITTE VOR UND ZWEI ZURÜCK, MARIO BEWEGT SICH MIT DER UHR IM EINHEITSSCHRITT.

STAMPFE MÄCHTIG AUF!

STERN 4

ZIEL: Eigentlich gibt es keinen ersichtlichen Grund, um "mächtig aufzustampfen". Hier mußt Du lediglich an den höchsten Punkt der Uhr gelangen.

HINWEISE: Dieses Level ist sehr schwierig, egal ob die Uhr nun steht oder sich bewegt. Bei eingeschaltetem Uhrwerk sind äußerst präzise Sprünge und sehr viel Geduld gefragt, aber dennoch läßt sich dann die Aufgabe leichter bewältigen. Mit gestopptem Uhrwerk kommt man zwar leicht bis nach oben, aber dort sind dann zahlreiche schwierige Wandsprünge bis zum Stern erforderlich.

Folge einfach dem Weg, wie er beim zweiten Stern beschrieben wurde, aber laufe nicht nach links zu den beiden Pendeln, sondern nach rechts zum Energie-Herzen. Falls sich

das Uhrwerk bewegt, kann Mario auf einer gelben Plattform in die Höhe fahren, bis er eine rotierende, dreieckige Plattform erreicht, über die er zum nächsten Zahnrad und der Plattform gelangt.

(Wenn die Uhr jedoch stillsteht, mußt Du auf die gelbe Plattform hüpfen, auf ihr entlang rennen und mit einem Wandsprung auf die darüberliegende Plattform gelangen. Das ist zunächst schwierig, aber mit etwas Übung schaffst Du diese Aufgabe mit Leichtigkeit.)

Springe hoch zur nächsten Plattform und über die Würfel weiter nach oben. Springe dann auf die nächste Plattform, die Mario gerade noch mit seinen Fingern greifen kann. Weiter geht's an den sich bewegenden Steinblöcken vorbei. Nun wirst Du mit einer Ansammlung von Förderbändern konfrontiert. Das erste führt nach rechts, das zweite

nach links und das dritte wieder nach rechts. Sei vorsichtig, wenn Du die drei Förderbänder überquerst, denn sie könnten Dich leicht in den Tod schubsen. Auf der rechten Seite müßtest Du nun drei rotierende Plattformen entdecken, ein riskanter Weg zu einer Kiste mit einem Extra-Leben. Die gelbe Kiste vor Dir enthält drei gelbe Münzen. Folge dem Weg und springe auf die langsam rotierenden Plattformen. Warte auf den richtigen Moment und springe schnell weiter.

Auf der rechten Seite erblickst Du nun eine große Nische mit einem Förderband. Falls die Uhr steht, kannst Du einfach auf die Plattform springen. In der gelben Kiste liegen zehn Münzen. Es ist möglich, mit einem Dreifachsprung aus dem Rennen heraus an die Wand und von dort aus weiter zu springen, aber das ist schwierig.



Sollte sich die Uhr bewegen, laufe einfach den Weg entlang und hüpfte über die zwei rotierenden Plattformen. Achte auf die Flamme. Warte hier auf den großen Zeiger. Dieser trägt Mario zum gegenüberliegenden Förderband, an dessen Ende der blaue Stein umherspringt. Mit einem Rückwärtssprung kommst Du im richtigen Moment auf den Stein und von dort aus weiter an den Stern.

SPRINGE AUF DEN SCHWEBEBALKEN

STERN 5

ZIEL: Hole Dir den Stern aus dem Käfig neben den sich bewegenden Mauern.

HINWEISE: Benutze dieselbe Route wie beim vierten Stern, aber an der Stelle, wo der Wandsprung benötigt wird, wenn die Uhr steht, gehe nicht weiter nach oben. Laufe statt dessen weiter nach rechts, wo der fünfte Stern in einem Gitterobjekt versteckt liegt. Auf der rechten Seite siehst Du einige Mauern, die in periodischen Abständen immer wieder in der Wand verschwinden. Beachte, daß Du auf einer solchen Mauer stehen kannst, auch wenn sie in der Wand verschwindet. Nur wenn sie wieder hervorkommt, springt Mario auf. Mit einem Sprung umgehst Du dieses Problem. Mit einem Rückwärtssprung geht es auf die Plattform rechts von Dir, die am weitesten vom Stern entfernt liegt. Jetzt geht es weiter in Richtung des Käfigs und vor dort aus zum Stern.



HIER WIRD GENAUESTES TIMING VORAUSGESETZT, WENN MARIO NACH OBEN MÖCHTE.

FINDE ALLE ROTEN MÜNZEN



WAS IST WOHL IN DER KISTE? NA, WAS WOHL?

STERN 6

ZIEL: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

HINWEISE: Obwohl es möglich ist, sämtliche Münzen bei stehendem Uhrwerk zu holen, ist es in Anbetracht der Schwierigkeit ratsamer, die Uhr laufen zu lassen. Hier ist unsere Empfehlung für die richtige Route.

Gehe nach links und vermeide Kontakt mit den beiden Bomben. Springe nach unten zur nächsten Plattform. In der gelben Kiste liegen zehn Münzen und zudem liegt ein Energie-Herz ganz in der Nähe. Hüpfte auf die erste Plattform, dann zur nächsten und danach zur ersten roten Münze. Die roten Münzen liegen hier fast alle beisammen. Ein Sprung von der Mitte einer Plattform zur nächsten ist nicht möglich, lediglich vom äußersten Rand. Nachdem Du alle acht Münzen eingesammelt hast, darfst Du wieder nach unten fallen, wo der sechste Stern auf Dich wartet.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Solange Du den Wandsprung perfekt beherrscht, ist es besser, wenn die Uhr stillsteht (siehe Stern 4). Neben den roten Münzen ist die blaue Kiste bei den zwei Pendeln sehr wichtig.

MAXIMALE PUNKTZAH:

- 128 gelbe Münzen
- 7 gelbe Münzen frei herumliegend
- 68 gelbe Münzen aus gelben Kisten
- 2 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei
- 7 blaue Münzen (35 gelbe) aus der blauen Kiste
- 8 rote Münzen (16 gelbe) wie oben beschrieben



KLEINER MANN WILL HOCH HINAUS! DAS GIBT ABER ABDRÜCKE AUF DEN HÄNDEN...

Regenbogen Raserei

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe zweite Bowser-Welt) und 50 Sterne.

ORT: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Jetzt scharf nach rechts lenken und die nächste Treppe hoch. Nun ab durch die rote Tür mit dem gelben Stern. Mario betritt den Raum mit der großen Uhr. Weiter geht es nach

rechts und hoch auf den braunen Klotz. Ein präziser Sprung in die viereckige Nische und weiter in das Loch in der Mitte.

BESCHREIBUNG: Dieser extravagante Level wurde im Himmel angelegt. Die zahlreichen Wolken werden hier durch fliegende Teppiche miteinander verbunden, die auf Regenbögen schweben. Zwar gibt es hier keine allzu schweren Gegner, dafür stürzt man nur zu oft in die Tiefe.

REISE AUF DEN REGENBÖGEN

STERN 1

ZIEL: Schnapp Dir den Stern vom schwebenden Schiff.

HINWEISE: Fliege mit den Teppichen zu den rotierenden Steinplatten und gehe dann weiter nach rechts. Benutze den zweiten fliegenden Teppich und hüpf vorsichtig während des Fluges über die Hindernisse. Schwierig wird es, wenn Mario länger als sechs Sekunden den Teppich verläßt, denn dann verschwinden diese!

Der Teppich trägt Dich zu zwei weiteren Teppichen. Laufe auf den rechten, der sofort in Kreisbewegungen zu schweben beginnt. Die erste Gefahr ist hier eine rotierende Steinplatte, von der zwei Holzplattformen ragen. Von unten schießt eine blaue Flamme auf Mario zu, die ihn aber kaum erreichen kann.

Klettere oder springe über die Hindernisse, bleibe auf paralleler Linie zum Teppich. Zwar liegt in der Mitte der Steinplatte ein Extra-Leben, aber es diese Gefahren ist es nicht wert.

Danach gelangt der Teppich an vier blaue Blöcke, die ebenfalls übersprungen oder bestiegen werden müssen. Springe auf den ersten, dann auf den nächsten und sofort zum dritten – alle Probleme auf einmal gelöst! Springe dann auf den Teppich und über den vierten Klotz. Ein Rückwärtssprung ist dabei am einfachsten. Mario landet schließlich auf hölzernen Plattformen, die unter seinem Gewicht sofort nachgeben und in die Tiefe fallen. Renne spontan weiter und springe auf die Planke, die zum Schiff führt, bevor Du selbst mit in die Tiefe fällst. Gehe weiter bis zum Schiff. Am Heck (oder Bug?) des Schiffes liegt ein Extra-Leben, sowie oben auf dem Mast, wenn Mario dort einen Handstand macht.

Der Stern liegt ebenfalls an einem Ende des Schiffes. Solange Mario dem Stern entgegen läuft und nicht springt, sollte der Wind kein Problem darstellen.



MARIO BIETET KAUM WINDFANG, UND DENNOCH GIBT'S HIER PROBLEME.

SUCHE DAS HAUS AM HIMMEL

STERN 2

ZIEL: Hole Dir den Stern von der Spitze des Hauses, das in der Luft schwebt.

HINWEISE: Gehe (oder fliege) wie beim ersten Stern bis zu dem Ort mit den vier rotierenden Steinplatten. Fliege wieder mit dem Teppich aber biege diesmal am Ende nicht nach links, sondern nach rechts ab. Dieser fliegt sofort unter drei Holzplattformen hindurch, dort solltest Du Dich ducken. Warte, bis Du an eine Glaswand stößt. Sobald Mario bis zum Ende des Teppichs gedrückt wurde mußt Du Dich mit einem Satz an die Wand hängen, hinaufklettern und von dort aus schnell wieder auf den Teppich springen. Mache dies zweimal, und Mario fliegt zum ersten Mal in das Haus. Größte Gefahr ist hier eine Feuerstelle, die in regelmäßigen Abständen Feuer spuckt. Im ersten Anflug an diese Stelle schießt die Flamme los, sobald der Teppich seine Richtung ändert. Ein Sprung dürfte hier noch nicht so schwierig sein.

Nachdem die Flamme zum ersten Mal gemieden wurde, schwebt der Teppich außerhalb des Hauses durch zwei weitere Glaswände. Beachte beim Sprung von den Wänden die Flugrichtung des Teppichs. Mache Dich für einen weiteren Sprung bereit, sobald sich der Teppich im Haus erneut der Flamme nähert. Ist der Teppich auf dem Dach angekommen, mußt Du so schnell wie möglich auf das Dach springen, denn sonst verschwindet der Teppich. In der Kiste findest Du ein Extra-Leben, und daneben wartet der Stern auf Dich.



SPRINGE FÜR SECHS SEKUNDEN VOM TEPPICH AB UND ER VERSCHWINDET EINFACH!

FINDE DIE 8 ROTEN MÜNZEN!

STERN 3

ZIEL: Such die acht roten Münzen im Stein-Labyrinth. **HINWEISE:** Gehe (oder fliege) wie beim ersten Stern bis zu dem Ort mit den vier rotierenden Steinplatten. Gehe weiter geradeaus und weiter auf die linke Plattform. Vor Dir erheben sich zwei graue Plattformen und eine gelbe. Hier

LASS DICH VON DER BRISE TRAGEN!

STERN 4

ZIEL: Hole Dir den Stern von der Stein-Insel.

HINWEISE: Gleite am Mast nach unten, achte auf den Feind, laß Dich auf die Kipp-Plattform fallen und benutze sie, um auf den grauen Block zu kommen. Von dort aus geht es weiter auf die blaue Kipp-Plattform, weiter über drei Holzplattformen bis hin zu einer weiteren Plattform mit Kipp-Mechanismus.

Auf der letzten Plattform liegen einige Münzen, ignoriere diese jedoch. Die Plattformen fangen sofort an sich zu lösen, also solltest Du mit einem Rückwärtssprung von der ersten auf die drei hinter Dir in die Höhe springen. überquere diese langsam und springe gezielt auf den Steinblock, während Du

ÜBERWINDE DIE MACHT DER DREIECKE

STERN 5

ZIEL: Hole Dir den Stern bei den gelben Pyramiden-Plattformen. **HINWEISE:** Folge der Route, wie beim vierten Stern beschrieben, bleibe jedoch auf der Steinplattform vor dem steilen Hang stehen. Springe auf die drei hölzernen Plattformen, renne über den Hang und weiter nach unten auf die nächsten Holz-Plattformen. In der Nähe erblickst Du einen Schalter. Bleibe auf diesem stehen und achte auf die gelben Pyramiden, die sich kurzfristig (ca. 15 Sekunden) verändern. Gehe keine Gefahren ein und springe sofort, von der Pyramide, falls Du es nicht rechtzeitig nach oben

mußt Du rüber, um in das Stein-Labyrinth zu gelangen. Sobald Du dort angekommen bist, geht es weiter bis zum Ende des Weges und mit einem Rückwärtssprung hoch auf die nächste hinter Dir. Laufe weiter auf die erste rote Münze zu. Achte auf die Flamme. Gehe nun zurück zum Startpunkt dieser Plattform. Springe auf die nächsten beiden, rechts, dann links, dann weiter geradeaus, und nach einem Sturz findest Du die zweite Münze. Kehre nun zu dem

Ort zurück, an dem Mario nach unten gefallen ist, aber kehre zur zweiten Stufe zurück, und mit einem Rückwärtssprung geht es weiter zur dritten Münze. Die vierte liegt gleich in der Nähe. Im Idealfall schnappst Du Dir die vierte Münze, springst gleich danach mit einem Doppelsprung weiter auf die Plattform zur nächsten Münze. Springe dann zwei Plattformen zurück, so daß Mario vor einer Wand steht. Mit einem Rückwärtssprung geht es

auf die schmale Spitze. Ein riesiger Satz und Mario kann sich die sechste Münze aus der Luft schnappen. Danach sollte Mario an der Wand Halt gefunden haben. Klettere hier hoch und hole Dir auf der anderen Seite die siebte Münze. Lasse Dich jetzt wieder nach unten auf die gelbe Plattform fallen und kehre ins Labyrinth zurück. Mit einem Weitsprung gelangst Du zur achten Münze, auf einer Plattform, die genau über dem Stern schwebt.



WELCHER DEPP BAUT ÜBER DEN WOLKEN EIN LABYRINTH AUS STEIN? NUN, DER FINGER RUTSCHT NACH JAPAN...



SPRINGE, SPRINGE UM DEIN LEBEN!

die Flamme meidest. Dann geht es weiter über die nächsten Holzplattformen bis zum nächsten Steinblock.

Links von Dir ragt ein steiler Hang aus Holz in die Höhe. Springe auf den ersten kleinen Vorsprung und in einem Bogen auf den dritten. Über die schwingende Plattform kommst Du zur Stein-Insel und damit an den vierten Stern.

SCHAU DIR DEN REGENBOGEN AN

STERN 6

ZIEL: Benutze die Schiffskanone, um auf die geheime Insel zu kommen.

HINWEISE: Deine erstes Ziel ist es die Kanone zu aktivieren. Um dies zu schaffen, mußt Du vorerst mit dem Bob-omb Buddy sprechen, der auf dem Dach des Steinlabyrinthes lebt (siehe Stern 3). Gehe zum Boden des Labyrinths – dort, wo der dritte Stern erscheint, findest Du eine blaue Münzkiste. Dahinter führt eine Passage vertikal nach oben. Mit einigen gezielten Wandsprüngen schaffst Du es bis auf das Dach des Labyrinths. Nachdem Du die Kanone aktiviert hast, sollte Mario bis zum Ende des Bodens gehen, wo ihn eine blaue Plattform nach unten trägt. Gehe von hier aus den Weg, wie er beim ersten Stern beschrieben ist.

Die Kanone wartet auf dem Schiffsheck auf Dich. Achte auf die Gegner, aber im Falle der Not, liegen dort noch nützliche Münzen herum. Springe vorsichtig auf das Heck und bewege Dich langsam in das Loch der Kanone. Ziele mit der horizontalen Linie auf den blauen Mast der Insel und mit der vertikalen Linie auf die Mitte des Regenbogen-Kreises. Mario sollte nun leicht den Mast erreichen können. Vermeide einen Kontakt mit dem Gegner und schnapp Dir schnell den Stern aus der gelben Kiste.



EIN BLINDER PASSAGIER! SCHNAPPT IHN EUCH! NANU, WO SIND SIE DENN ALLE HIN?

schaffst. Oben findest Du dann endlich den fünften Stern.



DRÜCKE DEN KNOPF, UM DIE PYRAMIDEN ABZUFACHEN. KLETTERE DANN NACH OBEN.

SAMMLE 100 MÜNZEN EIN

STERN 7

ZIEL: Finde und sammle 100 Münzen ein.

HINWEISE: Es ist ziemlich schwierig, in Anbetracht der Gefahren in diesem Level, 100 Münzen ergattern zu können. Am besten ist das Stein-Labyrinth für einen Start geeignet. Die blauen Münzen sind von größter Wichtigkeit. Nachdem die Münzkiste in den Boden gerammt wurde, hast Du acht Sekunden Zeit, um auf das Dach des Objekts zu gelangen. Fehler darf man sich hier nicht erlauben. Also, bevor Du Dich auf die Suche nach anderen Münzen begibst, starte lieber hier. über den Wandsprung und hole Dir erst dann die Münzen. Hole Dir als nächstes die roten Münzen, gehe im Anschluß der Route der Sterne vier und fünf nach und anschließend zum fliegenden Haus.

MAXIMALE PUNKTZAHL: 136 gelbe Münzen

85 gelbe Münzen in der freien Landschaft und von den Gegnern

7 blaue Münzen (35 gelbe Münzen) im Stein-Labyrinth

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (siehe Stern 3)



WO IST ZIPPY?

DRITTE BOWSER-WELT

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 70 Sterne
ORT: Obere Etage im Schloß. Im Raum mit der Uhr mußt Du rechts die Treppe hoch. Dort findest Du eine Tür, hinter der eine Treppe ins unendliche führt – es sei denn, Du hast 70 Sterne.

BESCHREIBUNG: Die dritte Welt ist wie erwartend der schwierigste Bowser-Level überhaupt. Eine riesige Konstruktion bestehend aus fünf Etagen schwebt hier in der Luft. Für Fehler gibt es kaum eine zweite Chance. Im Anschluß wartet die finale Konfrontation mit Bowser auf Dich, in der er einige neue Tricks auf Lager hat.

ZIEL 1: Besiege Bowser, rette Prinzessin Daisy und beende das Spiel!

HINWEISE: Du beginnst auf einem gelben Pfeil. Gehe vorwärts über die blauen Plattformen, während Du die gefährlich angelegten Spalten beachtest. Achte auf den sich bewegenden blauen Block, der Dich nur allzu gerne in die Tiefe schiebt. Springe, wenn er sich von Dir weg bewegt und klammere Dich dann an der nächsten Plattform fest.

Renne auf der blauen Zick-Zack-Plattform entlang, die unter Mario rotiert. Sollte sich die Plattform extrem stark neigen, reicht ein Sprung aus, und sie setzt sich an ihre ursprüngliche Position zurück. Folge dem gelben Hang nach oben und folge ihm. Springe auf den rotierenden Kreis, dann auf die nächste feste Plattform. Achte dann auf die feuerspuckende Pflanze, die neben der roten Münze auf Dich wartet.

Springe auf die hölzerne Kipp-Plattform und danach auf die rotierenden Plattformen mit Schachbrett-Muster. Laufe weiter und betätige den Schalter. Besteige die nun erscheinenden Stufen und klettere immer weiter nach oben. Auf dem Weg nach unten stehen Dir noch zwei Flammen im Wege, denen Du aus dem Wege gehen solltest. Du gelangst an eine Plattform mit Schachbrett-Muster,



GERADE GENUG ZEIT FÜR EIN SCHNELLES SCHACHSPIEL...

auf der eine niedliche Pflanze mit Feuer spuckt. Springe auf die Plattform mit dem roten Pfeil, die Dich an eine blaue Plattform mit einem Energie-Herz vorbeiführt.

Am sichersten ist es, auf der Spitze der Plattform zu stehen und dann, sobald sie erscheinen, auf die Holzplanken zu springen. Klettere drüber hinweg und falle wieder auf die Plattform so schnell es nur geht. Lasse Dich im Anschluß auf die feste Plattform fallen und renne zwischen den beiden Bomben hindurch. Hüpfе auf die kreisförmige Steinplattform und dann an den Mast. Springe von der Spitze des Mastes auf die gelbe Plattform, anschließend an den Mast mit der siebten roten Münze, und dann weiter auf die nächste Plattform. Vermeide einen Kontakt mit den Bomben und der Flamme. Hüpfе auf die rotierende Plattform mit dem

Schachbrett-Muster und von dieser rauf auf die nächste Ebene mit Plattformen. Springe weiter bis zur letzten Plattform. Laufe weiter und beachte einen starken Gegenwind, während Du Dich dem Zielort näherst. Hier liegt auch ein Extra-Leben, also kannst Du Dich immer wieder in die Schlacht gegen Bowser stürzen.

ZIEL 2: Hole Dir alle acht roten Münzen für den geheimen Stern des Schlosses.

HINWEISE: Wie immer, können auch hier die Münzen in einer beliebigen Reihenfolge geholt werden. Aber nun zu unserem Vorschlag.

ERSTE ROTE MÜNZE: In der Nähe der grauen und roten Kiste. Schiebe die Kiste zurück, so daß sie möglichst nah unter der Münze steht. Springe auf die Kiste und warte darauf, bis sich der blaue Block bewegt. Mit einem Rückwärtssprung kommst Du an die Münze und landest danach wieder auf dem blauen Klotz.

ZWEITE ROTE MÜNZE: Hinter dem rotierenden Steinkreis. Die Münze liegt leicht zugänglich in einer Ecke des Steinweges, aber achte auf die Pflanze, die vor Dir auftaucht.

DRITTE ROTE MÜNZE: Versteckter Vorsprung auf der blauen



MARIOS KAMPF UM DEN PFEIL HAT IHN SICHTLICH ERSCHÖPFT. FAULES HUHN!

Plattform. Nachdem Du die zweite Münze eingesammelt hast, solltest Du auf die tiefergelegene blaue Plattform hüpfen. Dort liegt die dritte Münze am Rand der Plattform.

VIERTE ROTE MÜNZE: Auf der Spitze des steilen blauen Hangs. Dort gibt es eine U-förmige Plattform mit zwei Flammen an der Seite. Die Münze liegt oben drauf.

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Über der hölzernen Barriere. Eine pfeilförmige Plattform bewegt sich zwischen dem Energie-Herzen und einer stacheligen Plattform mit Holzbarrieren hin und her. Die Münze liegt über einer Barriere, die über den ersten beiden schwebt. Mit einem Rückwärtssprung von der Plattform vor und unter der Barriere könntest Du die Münze erreichen. Du mußt hier gutes Timing beweisen, damit Du nach dem Sprung wieder auf der hölzernen Plattform landest.

SECHSTE ROTE MÜNZE: Gestachelte Plattform. Sammle die Münze neben dem Stachel ein, aber achte auf die Flamme.



MÜNZE 2 WIRD VON EINER PIRANHA-PFLANZE BEWACHT! ACHTUNG!

SIEBTE ROTE MÜNZE: Über dem Mast zwischen den gestreiften gelben Plattformen.

ACHTE ROTE MÜNZE: Auf der letzten Plattform etwas versteckt. Kurz vor dem Eingang zur Bowser-Konfrontation findest Du eine Treppe. Springe auf die Mauer daneben und lasse Dich auf den Vorsprung darunter fallen. Die rote Münze liegt direkt neben der Treppe.



FINALE BOWSER KONFRONTATION

HINWEISE: In einigen Punkten unterliegt der Schwierigkeitsgrad dieses Levels dem des zweiten: Er spuckt langsamer mit dem Feuer und läßt sich leichter am Schwanz packen. Akkurat solltest Du jedoch vorgehen, denn wenn Du ihn in die Richtung einer Bombe schmeißt und sie verfehlt, wird er noch ärgerlicher in die Schlacht zurückkehren. Da in diesem Fall immer mehr Teile vom Grund und Boden wegfallen, wird alles nur noch schwieriger. Am besten lockt man Bowser zunächst in die Nähe einer Bombe. Dies kann durch normales Anlocken mit anschließendem Rückwärtssprung geschehen, oder aber man packt ihn am Schwanz und schleudert in einige Meter weit. Schmeiße ihn erst vom Feld, wenn Du Dir sicher bist, daß Du eine Bombe treffen kannst.

Hast Du ihn ein zweites Mal auf eine Bombe geschmissen, kehrt er

wild stampfend aufs Feld zurück. Da jetzt weitere Teile wegfallen, mußt Du ihn sehr weit werfen, um noch eine Bombe treffen zu können.

Erinnere Dich daran, daß vor dem Eingang zur Bowser-Welt ein Extra-Leben liegt, so daß es auch kein Problem sein dürfte, wenn Du mal ein Leben verlieren solltest.

BELOHUNG: Game Over-Sequenz. (Aber wenn Du alle 120 Sterne eingesammelt hast, triffst Du Yoshi auf dem Dach des Schlosses! Na ja, das ist die Sache kaum wert...) So, das war's endlich! Du hast Super Mario 64 nun komplett durchgespielt. Gratulation!

Bis zum zweiten Teil von Super Mario 64, denn dann werden wir höchstwahrscheinlich wieder eine Mega-Komplettlösung bringen!



UND HIER EINE SZENE AUS JURASSIC PARK 3...OH, BISSCHEN BUNT.



JE LÄNGER DU BRAUCHST, DESTO KLEINER WIRD DAS FELD... BEEILUNG!



BOWSER ÜBT FÜR SEINEN AUFTRIFF IN SONIC THE HEDGEHOG.

Die geheimen Sterne

DIE RUTSCHE DER PRINZESSIN

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 1 Stern.
ORT: Gehe auf der Zentraltreppe nach oben und weiter durch die erste Tür



rechts. Hier siehst Du drei Fenster, auf jedem ist ein Bild von Peach. Unter dem linken siehst Du eine Nachricht, in der es heißt, daß die Prinzessin Deine Hilfe benötigt. Springe nun durch das rechte Fenster!
Beschreibung: Eine riesige Rutsche
MIT ZAHLREICHEN MÜNZEN UND Extraleben.

STERN 1: Rutsche bis **ANS ENDE** der Bahn und springe in die gelbe Kiste. Die Rutsche hat viele Barrieren, so daß ein Sturz selten sein sollte.

STERN 2: Du mußt das Ende innerhalb von 20.9 Sekunden erreichen. Beginne die Rutschpartie mit einem Spezialsprung nimm Anlauf, springe und drücke B, um möglichst weit vorne auf der Rampe zu landen. Halte während der



gesamten Rutschdauer den Stick nach vorne, nur in den letzten paar Kurven solltest Du etwas bremsen.

DAS AQUARIUM

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 3 Sterne.

ORT: Gehe durch die erste Tür rechts im Foyer des Schlosses. So gelangst Du in den Raum mit dem Eingang zur Jolly Roger-Bucht (Kurs 3). Drehe Dich um und schaue mal nach oben: Du siehst jetzt zwei Nischen. Die rechte ist der Eingang zum geheimen Aquarium. In der linken findest Du ein Extraleben.

BESCHREIBUNG: Keine Angst vor den Fischen, denn diese sind harmlos. Es gibt keine Möglichkeit Luft zu holen, also muß sich Mario an den Münzen bedienen. Nur wer sich den Stern holt, kommt auch wieder lebend aus dem Aquarium raus.

HINWEISE: Um an den Stern zu gelangen, müssen acht rote Münzen eingesammelt werden. Viele davon treiben vor den Fenstern im Wasser und sind von Münzen umgeben. Auch in den unteren Ecken des Raumes findest Du einige rote Münzen. Der Stern erscheint in der Mitte des Bodens zwischen acht gelben Münzen.



WENIGSTENS GIBT ES HIER KEINEN SCHLEIM.



NUR DIE MÜNZEN VERSORGEN MARIO MIT SAUERSTOFF, UND KEINER WEISS WARUM.

DIE STERNE DES HASEN

ZUGANGSVORAUSSETZUNG:

15 Sterne/50 Sterne & Bowser World 1 Basement Key.

ORT: Schloss-Foyer. Gehe durch eine der beiden Türen im Schloss-Foyer, über die Stufen nach unten und öffne mit dem Schlüssel die Tür. Laufe weiter nach unten in den Abwasserbereich. Gehe durch die erste Tür in den Keller.

BESCHREIBUNG: Der Keller ist ein kleines, überflutetes Labyrinth, in dem ein Hase fröhlich umherspringt.

STERN 1 & 2: Gleich am Anfang des Kellers führt links ein Korridor zu einem



Toad. Rechts führt ein anderer Korridor zum Bild von Kurs 7. Links davon führt eine blanke Mauer am Ende eines Ganges zum Kurs 8. In dieser Sackgasse ist der Hase wohl am besten zu fangen. Er bleibt in der Ecke stehen, so daß Du Dich langsam nähern und mit einem Sprung nach ihm schnappen kannst.

Das Ganze ist nicht ganz einfach, aber dem Hasen hinterherzurennen und ihn so einzufangen ist noch viel schwieriger. Sobald der Hase gefangen genommen wurde, protestiert er und behauptet er stünde unter Zeitdruck, ganz wie der Hase in Alice im Wunderland. Allerdings läßt Dir einen Stern da, wenn Du ihn freiläßt.

Hast Du 50 Sterne eingesammelt, erscheint

DIE DREI PILZ-FREUNDE



TOAD HAT EINIGE RATSCHLÄGE AUF LAGER. "VERLIERE BLOSS NICHT DEINEN HUT!"

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 1 Stern.

ORT: Schloss-Foyer. Gehe durch eine der beiden Zentraltüren im Schloss-Foyer, über die nahegelegende Treppe nach unten und öffne mit dem Schlüssel die Tür. über die nächsten Stufen geht es weiter in den Abwasserbereich. Laufe durch die erste Tür und dahinter nach rechts.

Laufe weiter bis zum Feuer-Bild und dort nach rechts. Du siehst eine Tür mit einem gelben Stern darauf. Gehe hindurch und Du findest einen Toad beim Metall-Pool.

HINWEISE: Sprich mit Toad (Knopf B). Er warnt Dich davor, Deinen Hut zu verlieren, verrät Dir noch einiges mehr und gibt Dir einen Stern.



MARIO SAMMELT EINEN STERN EIN.



AUCH DER NÄCHSTE GEHÖRT IHM. Ooh!



SCHNAPP DIR DEN HASEN UND DU ERHÄLTST AM ENDE ZWEI STERNE.

der Hase erneut. Mit der gleichen Prozedur kannst Du ihn nochmals einfangen.

7

TOAD IN DER 2. ETAGE

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 2. Bowser-Schlüssel.

ORT: Gehe über die zentrale Treppe durch die Tür mit dem großen gelben Schlüsselloch. Laufe weiter über die Treppen nach oben durch die Tür.

Laufe zur gegenüberliegenden Seite des Raums. Dort steht Toad.

HINWEISE: Drücke den B-Knopf, um mit Toad zu sprechen. Er verrät Dir einige Tricks und gibt Dir einen Stern.



FÜR DEN 2. TOAD-STERN BENÖTIGST DU AUCH DEN 2. BOWSER-SCHLÜSSEL. LASSE TOAD EIN BISSCHEN QUATSCHEN UND SCHON GEHÖRT DER STERN DIR.

REGENBOGEN-MARIO

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: 2. Bowser-Schlüssel und 50 Sterne.

ORT: Gehe über die zentrale Treppe nach oben durch die Tür mit dem großen gelben Schlüsselloch. Laufe weiter nach rechts und oben an der Treppe durch die Tür mit dem großen gelben Stern. Mario betritt einen Raum mit einer gigantischen Uhr. Gehe nach links und hüpfte auf die Plattform. Springe diagonal nach vorne in das Loch in der Mauer.

BESCHREIBUNG: Eine echte Herausforderung ist dieser Level. Mario muß von Wolke zu Wolke fliegen, ohne dabei abzustürzen.

HINWEISE: Vielleicht sogar einer der gefährlichsten Level. Fällst Du aus dem Level, verlierst Du zwar kein Leben, befindest Dich aber dann wieder im See vor dem

Schloß, was ziemlich irritierend sein kann. Du darfst auch der Sonne nicht zu nahe kommen.

Mario landet zunächst auf der Wolke oben in diesem Level. Rote Münze 1 liegt genau neben ihm. Auch der Schatten des Sterns ist hier zu sehen, also müssen wir hierher zurück. Du erblickst auch eine rote Kiste - viele davon gibt es in diesem Level, da sie Dich mit Flügelmützen versorgen müssen. Flügelmützen bleiben nur für eine Minute lang aktiv. Achte also darauf, daß Du Dir ständig eine neue holst.

Rote Münze 7 schwebt in einer dunklen Wolke über Mario, auf der Du zwar nicht landen, aber hindurch fliegen kannst. Rote Münze 8 schwebt unter einer soliden weißen

Wolke, die sogar noch höher fliegt. Rote Münze 5 und 6 liegen ebenfalls bei dieser Wolke.

Zunächst muß ein Weg gefunden werden dorthin zu gelangen. Dafür sind die Kanonen zu gebrauchen. Diese findest Du ein Stück unterhalb der Startwolke auf einer rosafarbenen Insel. Um sie zu aktivieren, muß zunächst der Bob-omb Buddy auf einer der unteren Wolken angesprochen werden. Die roten

TOAD IN DER 3. ETAGE

ZUGANGSVORAUSSETZUNG: Zweiter großer Schlüssel (siehe Bowser-Welt 2) und 50 Sterne.

ORT: Gehe über die zentrale Treppe durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter geht es über die nächste Treppe nach rechts. Laufe durch die Tür mit dem großen gelben Stern. Mario betritt einen Raum mit einer großen Uhr. Toad Nummer 3 steht auf der rechten Seite.

HINWEISE: Drücke den B-Knopf, um mit Toad zu sprechen. Er verrät einige Tricks und rückt natürlich mit einem weiteren Stern raus.



AH, DIE LETZTE BILDUNTERSCHRIFT. ENDLICH... SEUFZ...

Münzen 2 und 3 liegen auf kleinen soliden Wölkchen zwischen dieser Plattform und der Startplattform, als auch ein Extraleben in einer dunklen Wolke. Es ist angebracht, diese Münzen auf dem Weg nach unten einzusammeln. Mache Dir Deinen Schatten zunutze, um mit einem Stampsprung einen Flug abzubrechen und sicher auf einer Wolke zu landen. Schnapp Dir die Münze und die Flügelmütze und fliege weiter zur nächsten Wolke. Verfehlst Du eine, kannst Du immer wieder zur unteren Wolke zurückkehren und Dich mit der Kanone nach oben schießen.

Rote Münze 4 liegt neben einer weiteren Kanone auf dieser Plattform. Mit Hilfe des grünen Mastes ist hier das Landen noch etwas einfacher - fliege einfach auf ihn zu und Mario hält sich fest.

Sprich mit dem Buddy und aktiviere die Kanone. Ziele direkt auf die Sonne, um die Höhe zu erlangen, die Du benötigst, um zur Kanone bei der Startwolke zu kommen. Hier gibt es keine Flügelmütze. Springe also schnell in die Kanone und schieße Dich auf die höchste Wolke. Lande dort mit einem Stampsprung.

Sammle die roten Münzen 5 & 6 und ein Extraleben ein (aus der gelben Kiste) und nimm Dir die neue

Flügelmütze. Springe von der Wolke und fliege zur dunklen Wolke mit Münze Nummer 7. Drehe schnell wieder um und fliege zur oberen Wolke zurück. über einen kurzen Sturzflug erreichst Du die Geschwindigkeit, um an die grünen Maste unterhalb der Wolke zu gelangen. Klettere nach oben und springe an den Zentralmast. Marios Hut bestimmt dabei die Zielrichtung. Klettere jetzt nach unten und hole Dir Münze Nummer 8.

Lasse Dich auf die Wolke darunter fallen. Die Startwolke kannst Du ebenfalls etwas unterhalb sehen. Nimm eine Mütze und Du solltest ohne Probleme rüberfliegen können. Das war's. Game Over!



GAME OVER, MANN, GAME OVER! DIE SUPER MARIO 64-LÖSUNG HAT UNS VIEL SCHWEISS, TRÄNEN UND EINE KAFFEEMASCHINE GEKOSTET.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

48

Willkommen im Dschungel!
64 Power-Special präsentiert die komplette Lösung zu Acclaims *Turok Dinosaur Hunter*. Sämtliche Schlüssel, alle Geheimnisse und jedes Chronozepter-Teil wirst Du mit Hilfe unserer Komplettlösung finden können. Die Suche hat endlich ein Ende!

Level 1

PISTOLE

Die erste zu erledigende Aufgabe in diesem Level besteht darin, die Automatik-Pistole und die dazugehörigen Magazine einzusammeln. Vor der Holzbrücke ganz am Anfang ist links über Dir eine kleine Öffnung (und die Pistole) im Felsen zu sehen. Um sie aufnehmen zu können, mußt Du erst einmal links von der Brücke ins Wasser hüpfen und in den Tunnel knapp unter der Wasseroberfläche eintauchen. Folge dem Weg und die Pistole gehört Dir.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 2

Überquere die Holzbrücke, klettere an der Wand mit den Weinranken hoch und laufe geradewegs auf den ersten Schlüssel zu. In östlicher Richtung des Schlüssels bäumt sich ein gigantisches Holztor vor Deiner Nase auf. Die Druckplatte vor dem Tor öffnet eben auch jenes. Wer hätte das gedacht?

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 2

Bleibe auf dem Weg in östlicher Richtung und öffne das Tor. Du wirst wahrscheinlich auf einen Krieger treffen, der sich dort versteckt hält. Schalte ihn aus und hänge Dich an der grünen Mauer hinter ihm hoch. Schnapp Dir den 2. Schlüssel für Level 2 und klettere wieder nach unten.

AUTOMATIKGEWEHR

Du begegnest in Kürze zwei weiteren Soldaten. Hinter ihnen wachsen zwar keine Weinranken an der Mauer, aber Du kannst trotzdem an ihr hinauf klettern! Auf der Spitze des Felsens findest Du das Automatikgewehr und einige Patronen. Hüte Dich aber vor dem Feind, der dort lauert!

GEWEHR

Kurz hinter dem ersten Checkpoint betrittst Du eine Lichtung, auf der die Trümmer eines zerstörten Gebäudes zu sehen sind. Laufe auf einem der beiden seitlichen Randbegrenzungen zum hinteren Teil des Objektes und klettere auf der Leiter auf das Dach. Bewege Dich langsam von einem Ende zum anderen der Mauer und hebe die Munition auf. Über Dir sollte das Gewehr schweben. Mit viel Anlauf und einem hohen Sprung kannst Du dieses aus der Luft greifen. Die zwei Dinos vor

dem Teleporter sollten nun mit Leichtigkeit zu besiegen sein.

2. CHECKPOINT

Sobald Du den Teleporter verlassen hast, stürmen Soldaten auf Dich zu. Nachdem Du Deinen Job als Killer wieder mal erfolgreich ausgeführt hast, wird Dein Weg an einem Abgrund enden. Ein Sturz nach unten tötet Dich allerdings nicht, sondern macht Dich nur ein bißchen naß. Springe hier von Säule zu Säule und sammle die Lebenspunkte ein, bis Du den 2. Checkpoint erreicht hast. Solltest Du Probleme mit den zielgenauen Sprüngen auf den Plattformen haben,

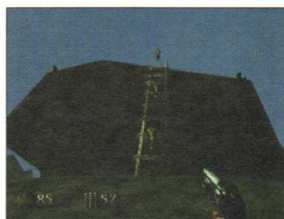


DER UNTERWASSER-TUNNEL GLEICH ZU BEGINN FÜHRT DICH ZUR PISTOLE

hilft Dir die Übersichtskarte auf jeden Fall weiter. Mit dem Turok-Dreieck in der Mitte der Karte visierst Du einfach den jeweiligen Mittelpunkt des Zielareals an, und schon klappt es. Diese Technik ist das beste Mittel gegen Frust.

TEK-PFEILE

Hinter dem 2. Checkpoint verläuft eine breite Schlucht. Die gegenüberliegende Kletterwand erreichst Du mit einem weiten Sprung. Klettere nach oben und sammle dabei die Lebenspunkte ein. Sobald Du oben angekommen bist, baumeln einige Tek-Pfeile vor Deiner Nase. Sie liegen auch aus gutem Grund dort, denn wenn Du sie Dir erst einmal angeeignet hast, fällt ein mieser Cyborg vom Himmel (alles Gute kommt von oben? Von wegen...), der Dich auch sogleich



NIMM HIER ANLAUF UND SPRINGE GERADE- WEGS IN RICHTUNG DES ERSTEN GEWEHRS

Turok: Dinosaur Hunter

angreift. Drei gut platzierte Tek-Schlüsse in seine Magengegend und die Sache ist geritzt.

1. SPEICHERPUNKT

Hinter dem stählernen Krieger tauchen bald einige Plattformen auf. Klettere an ihnen hoch, folge dem Pfad und Du stößt wieder auf eine der Kletterwände. Hier geht es hoch, dann über den Weg mit den Baumstämmen, und schon stehst Du vor dem ersten Speicherpunkt. In westlicher Richtung erwarten Dich zwei weitere Cyborgs, die Munition und Gesundheitspunkte bewachen. Kehre zurück zum Speicherpunkt und gehe von dort aus in nördlicher Richtung weiter. Natürlich darfst Du hier nicht in den Lava-Pool springen, sonst endest Du noch als gegrilltes Dino-Futter. Für jeden Soldaten, den Du hier tötest, erscheint eine praktische Säule aus der Lava. Benutze diese, um Deinen Weg nach oben zum zweiten Teleporter fortzusetzen.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 2

Der Teleporter bringt Dich zu dem Platz, wo Du den ersten Schlüssel gefunden hast. Dieses Mal öffnet die Druckplatte vor dem Teleporter-Feld ein westlich gelegenes Tor. Folge diesem Weg und klettere über die Leitern, bis Du zu der Stelle kommst, wo ein Felsvorsprung eine zentrale Insel umgibt. Ein guter Zeitpunkt ist gekommen, um die dort stehenden Wächter mit Deinen Tek-Pfeilen oder dem Gewehr auszuschalten. Der dritte Schlüssel zum zweiten Level befindet sich auf der bewachten Insel. Bevor Du Dich gierig auf den Schlüssel stürzt, solltest Du auch noch den Cyborg vor der Höhle im Norden ausschalten. Nun darfst Du mit einem kraftvollen Sprung auf die Insel hoppeln und den letzten der Schlüssel für Level 2 einsammeln.

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Klettere an der mit Weinranken bewachsenen Mauer hoch bis in die Höhle. Es ist angebracht, sich nicht zu lange hier aufzuhalten, denn die Kriechtiere hier können einem ganz schön den Urlaub im Dschungel vermasseln. Schalte die Übersichtskarte an und banne Dir Deinen Weg durch die Höhle. Eventuell angreifende Kreaturen werden am besten mit der Pistole getötet. Mit einem Quentchen Glück erreichst Du den Teleporter am Ende der Höhle, ohne vorher in die Fänge des Anführers dieser merkwürdigen Kreaturen zu geraten. Durchlaufe den Checkpoint und betrete das Dorf. Die Spirituelle

Bonus Levels BONUS 1

Das Ziel dieses Bonus Levels ist, die volle Lebenspunktzahl auf dem Sparren zu erreichen. Bleibe einfach auf geradem Wege, vermeide den Kontakt mit den schwingenden Klingen und klettere an den Felsen am Ende des Weges hinauf. Laß Dir sicherheitshalber viel Zeit und schnapp Dir Deine Belohnung.

Unsichtbarkeit befindet sich in der zweiten Etage des zerstörten Hauses.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 3

Folge den zusammengebastelten Baumstämmen bis zum dem Felsen, an



KLETTERE HINTER DEM KRIEGER AN DEN WEINRANKEN HINAUF ZUM ERSTEN SCHLÜSSEL

dem eine Leiter angelehnt steht. Oben angekommen mußt Du gleich weiter zu angrenzenden Plattform springen. Nun sind zahlreiche Sprünge notwendig, um von Felsen zu Felsen, bis hin zum Teleporter zu kommen. Das unbekannte Terrain ist vollkommen verpestet mit den kleinen Krabbelviechern, die am besten mit dem Messer aufzuschlitzen sind. Nimm auf Deinem Weg die Explosiv-Geschosse mit, denn die haben eine gewaltige Zerstörungskraft. Danach tut ein kleines Bad im Pool ganz gut, nicht nur wegen der Entlausung, sondern auch wegen der vollen Lebenskraft, die man dort erhält. Hin zur Nische auf der rechten Seite, wo der erste Schlüssel für den dritten Level zu finden ist. Wieder durch das Wasser tauchen, die Kreaturen ignorieren, und das Sturmgewehr an sich nehmen. Anschließend zurück zum Teleporter.

1. CHRONOZEPTER-TEIL UND DER 2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 3

Hast Du den letzten Teleporter hinter Dir gelassen, findest Du Dich selbst in einem Labyrinth von großen,

BONUS 2

Hebe das Gewehr auf und schalte Deine Karte ein. Folge dem Weg über die Plattformen und schalte währenddessen sämtliche Cyborgs aus. Jetzt noch die beiden 25er-Lebenseinheiten und die Munitionskiste geschnappt und den Level verlassen.



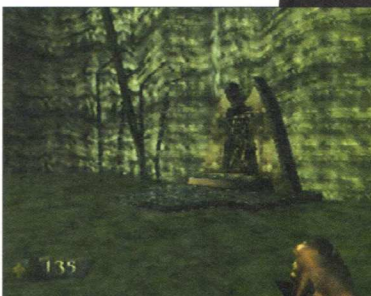
grauen Pfeilern wieder. Deine Karte wird hier nicht funktionieren, aber keine Panik, es ist leicht hier durchzukommen. Benutze wieder Dein Messer, um die kleinen Viecher zu erledigen. In den äußeren drei Ringen des kreisförmigen Labyrinths findest Du das wertvolle Chronozepter-Teil, einen Schlüssel und zu guter Letzt einen Teleporter.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 3

Zwänge Deine breiten Schultern durch den Checkpoint, töte die Soldaten und benutze die Leiter, um auf die höher gelegene Ebene zu kommen. Bevor Du nun nach unten in den Minenschacht hüpfst, solltest Du Dein Messer kampfbereit in der Hand halten. Irgendwann erreichst Du eine Wasserstelle, tauche hinein und schwimme bis zu den Felsen. Springen von einem zum nächsten, bis Du oben angekommen den Schlüssel und einen Teleporter findest.

DIE RUINEN

Hast Du die Mine verlassen, führen zwei weitere Teleporter zu den Ruinen. Halte Pfeil und Bogen bereit für die Cyborgs am Ende des Tunnels. In den Ruinen kannst Du endlich den Level beenden.



GLEICH NEBEN DEN PORTALEN IST EIN SPEICHERPUNKT

Cheats

ROBIN-MODUS - RBNSMTH

Unendlich viele Gesundheitspunkte, alle Waffen und große Köpfe

GREG-MODUS - GRGCHN

Das gleiche wie im Robin-Modus, mit Ausnahme der großen Köpfe

GOD MODE: THSSLKSC

Unendlich Energie

UNENDLICH VIELE LEBEN: FRTHSTHTTRLSC

UNENDLICH VIEL MUNITION: BLTSSRRFRND

FEDER & TINTE-MODUS: DLKTDR

Schalte auf Drahtgitter-Grafik um. Etwas mühsam für die Augen...

DISCO-MODUS: SNFFRR

Alle Gegner fangen an zu tanzen. So kannst Du sie ohne Probleme abknallen.

GEIST-MODUS: THSSLKSC

Sämtliche Gegner bewegen sich in Zeitlupe. Sozusagen ist dies der unendlich lange Unsichtbarkeits-Modus. Das flackernde Licht nervt aber auf Dauer.

GALLERY: THBST

Willkommen in Horror-Kabinett. Bestaune die Kreaturen in aller Ruhe.

CREDITS: FDTHMGS

Zeigt die langweilige Credits-Endsequenz.

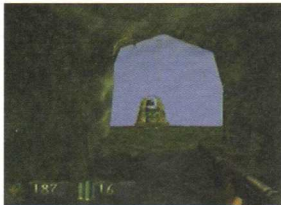
49

power

Level 2: Der Dschungel

DIE HOLZBRÜCKE

Gleich hinter der Startposition in diesem Level kommst Du an eine Stelle, an der vier Steinsäulen tief im Boden vergraben liegen. Steige auf die erste und beobachte, wie sich die anderen in die Höhe erheben. Du hast nun Zugang zum darüber angelegten Felsvorsprung. Folge dem Weg, bis Du an eine zerbrochene Brücke stößt (autsch!). Springe an der ersten Bruchstelle nach rechts unten, aber klettere gleich wieder an der Felswand nach oben, um die wichtigen Lebenspunkte ergattern zu können. Lasse Dich danach zwischen den beiden Felsen fallen und Du wirst in einem Pool mit einigen Extras landen. Kehre nun zum Anfang der Holzbrücke

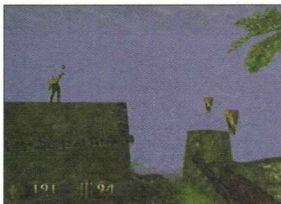


AM ENDE DES HÖHLENKOMPLEXES FINDEST DU DEN ERSTEN SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

zurück. Am Ende der Brücke führt ein Tunnel in die Felswand hinein. Betrete diesen, springe auf das Plateau und betrete den Teleporter.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

Gehe am Ende der Brücke durch die Ruinen hindurch und stelle Dich an den Rand des Plateaus. Hier geht es runter auf die unterhalb gelegene Brücke. Diese führt zu einem geheimen Ort. Der Teleporter bringt Dich zu den Ruinen zurück. Weiter geht es durch den Checkpoint hindurch ins Wasser. Benutze die Karte, um so schnell wie möglich durch die Höhle zu kommen. Sammle den Schlüssel am Ende der Höhle ein.



KRIEGER MIT GRANATEN SIND BESONDERS GEFÄHRLICH

STURMGESWEHR

Folge dem Pfad, bis Du eine weitere Ruinenlandschaft auf verschiedenen Ebenen erreichst. Laufe weiter bis zum höchsten Plateau, um von dort über die schmalen Felsen auf das Dach des darunter befindlichen Gebäudes zu kommen. Du solltest nun in der Lage sein mit einem Sprung zur Höhle auf der anderen Seite zu gelangen. Hier findest Du auch das Sturmgewehr. Gehe in südliche Richtung zum Speicher- und Checkpoint.

VERSTECKTES GEBIET

Hinter dem Checkpoint biegt der Weg nach links ab, wo Du ein Gewehr findest. Sobald Du dieses in die Hand nimmst, tauchen wie aus heilerem Himmel zwei Soldaten auf. Vorsicht! Einer der beiden kommt von hinten. Der Weg breitet sich daraufhin aus. Wende, und laufe um die einzelne Ruine herum. Hier findest Du auch den Eingang zu einer geheimen Höhle. Mal wieder ist es ratsam, das Messer zu schärfen. Auch hier funktioniert die Karte nicht, da es sich ja um einen geheimen Ort handelt. Dieser ist zumindest sehr klein und deshalb solltest Du auch schnell das Sturmgewehr an Dich nehmen können. Kehre wieder um...

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Laufe hoch zum Plateau, bis Du auf dem Steinweg mit den beiden Statuen stehst. Biege hinter dem Weg scharf nach links ab und klettere die Felswand hinauf. Der Druckknopf im

Inneren des Tempels öffnet eine geheime Passage außerhalb. Der Teleporter in jener Passage bringt Dich zur Spirituellen Unsichtbarkeit.

2. CHRONOZEPTER-TEIL

Schlage die südliche Richtung des Tempels ein und benutze die Karte, um



IN DIESER HÖHLE KRABBELN TAUSENDE VON KÄTERN

auf die beiden tiefer gelegenen Plateaus zu kommen. Auf der zweiten liegt das zweite Chronozepter-Teil.

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

Laufe zwischen den Pfeilern des Checkpoints hindurch und bleibe auf



SPRINGE HIER HERUNTER, UM DEN GEHEIMEN ORT ZU FINDEN



EIN WEITERES TEIL DES CHRONOZEPTERS. BLEIBEN NOCH SECHS ÜBRIG

den Stufen, die um den Felsen herumführen. Folge dem Pfad, bis Du den Schlüssel in einer Höhle hinter einem Abgrund erblickst. Im Süden sind einige Bäume zu sehen, die mit ihren Spitzen gerade mal das Plateau erreichen. Falle von der Kante in diese Richtung und Du landest auf einem zweiten Plateau. Betrete die Höhle,



SPRINGE NACH UNTEN, WENN DU DEN SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4 ENTDECKST

folge dem Pfad, springe rüber zur anderen Höhle und nimm Dir den Schlüssel. Springe über die Schlucht und folge dem Weg bis zum Teleporter.

AUTOMATIKGEWEHR UND TEK-RÜSTUNG

Verlasse den Teleporter und schalte den Cyborg aus, der scheinbar den Speicherpunkt bewacht. Blicke in Richtung der Felswand und mache einen weiten Sprung über die Schlucht. Töte hier den Soldaten. Springe noch einmal über den nächsten Abgrund dem anderen Cyborg entgegen. Dieser wird unter einem Steinschlag begraben, warum also Munition verschwenden? Folge dem Weg und achte auf die Schnappfallen in den Nischen. Ab durch den Checkpoint. Gehst Du nun weiter, kannst Du schon die Dinos aus sicherer Distanz abknallen, ohne auf ihrer Ebene umherzuwandern. Gehe in den Tempel und betätige den Schalter in der Ecke. Dieser öffnet eine Tür auf der anderen Seite, die zu einem Automatikgewehr und einer Tek-Rüstung führt.



LAUFE GERADEWEGS AM PORTAL VORBEI UND FOLGE DEM WEG BIS ZUM NÄCHSTEN SCHLÜSSEL

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 5

Verlasse den Tempel, laufe an seiner Rückwand entlang und überquere die Hängebrücke auf der anderen Seite. Der dortige Höhleneingang wird von einem Cyborg bewacht. Die gesamte Grotte ist sehr verschlungen und verwinkelt, also schalte lieber die Karte ein. Die nervenden Leapers sind am besten wieder mit der Pistole zu überwäligen. Irgendwann stößt Du auf einige Goodies, die hinter einer Wand aus Stalagmiten und Stalakiten versteckt liegen. Diese kannst Du erst mit einem Granaten-Werfer zerstören, den Du später findest. Mach es wie in der Werbung und springe kopfüber von der Klippe ins Wasser. Hole tief Luft und tauche hinab in die Unterwasser-Höhle. Ignoriere die Monster und folge dem Gang hinter dem Portal nach rechts, wo Du einen weiteren Schlüssel findest. Nun bist Du bereit für den dritten Level.



AN DIESEN PALMEN KANNST DU HOCHKLETTERN

Level 3: Die alte Stadt

GEHEIMER ORT

Laufe vom Anfang des Levels weiter geradeaus, bis Du zwei Reihen aus je drei Steinblöcken erblickst. Springst Du hier schräg nach unten auf die Steinblöcke, erhältst Du einen Ultra-Gesundheitspunkt. Besteige nun die Stufen rechts oder links von Dir, um zur alten Stadt zu kommen. Der geheime Ort befindet sich im Pool, zwischen den beiden Teilen des Gebäudes. Springe ins Wasser und schwimme auf die Mauer zu. Unterhalb dieser ist ein kleiner Spalt, durch den zum geheimen Ort kommst.

AUF DEN DÄCHERN

Die Gebäude auf der linken und rechten Seite dieses Vororts der alten Stadt beherbergen zahlreiche nützliche Gegenstände. Um auf die westliche Seite des Dorfes zu kommen, mußt Du die Stufen besteigen, und dann von oben auf das nächst gelegene Gebäude unterhalb springen. Zur östlichen Seite gelangt man über die dort angelehnten Leitern.

GEHEIMER ORT

Nachdem Du sämtliche Gegenstände von den Dächern geholt hast, gehst Du am besten gleich zum nächsten Teil der Stadt. Am anderen Ende der Stadt erhebt sich eine riesige Pyramide vor Deinen Augen. Gehe um sie herum zur Vorderseite und

besteige ihre Stufen. Während Du in Richtung der Pyramide und dann nach rechts guckst, wirst Du einen Riß in der östlichen Seite erblicken. Springe hier runter und Du wirst einige Lebenspunkte einsammeln können.

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Laufe wieder an der Seite der Pyramide herunter und Du wirst zwei Gebäude erblicken, die noch versperrt zu sein scheinen. Um dort hinein zu kommen, mußt Du die beiden Cyborgs töten, die dahinter Wache schieben. Laufe weiter nach oben zu dem großen Gebäude mit dem kleinen Eingang. Über der Nische schwebt eine Spirituelle Unbesiegbarkheit. Klettere hier einfach an der Palme mit dem dicken Stamm hinauf und springe von dort rüber auf die Mauern des Eingangs.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 4

Betrete das Gebäude, auf dessen Eingangsbereich Du gerade rumgeturnt bist. Drinnen wartet nicht nur ein Teleporter, sondern auch noch ein Speicherpunkt. Der Teleporter bringt Dich zum Dachgeschoß des Gebäudes. Benutze die Karte, um oben von der Gebäudekante rüber zum nächsten Gebäude westlich zu hüpfen. Laufe weiter geradeaus und springe zur nächsten Kante. Du wirst einige Male angegriffen, während Du dem Weg nach unten folgst. Der Schlüssel liegt



TAUCHE UNTER DIESEM RIß HINDURCH, UM WEITERE GEHEIMNISSE ZU ENTDECKEN

im Gebäude am Ende dieses Weges.

GEHEIMER ORT

Nachdem Du den Schlüssel für den vierten Level aufgehoben hast, mußt Du zur Rückseite des Gebäudes gehen, wo der Speicherpunkt ist. Folge den Stufen nach oben bis zur nächsten Ebene der alten Stadt. Von einer links oben gelegenen Ebene schießt ein Soldat auf Dich. Klettere auf die größte Palme und springe von ihrer Krone zum Aufenthaltsort des Cyborgs. Drücke den



GLEICH HINTER DEM RIß IN DER MAUER ERREICHST DU EINEN TEMPEL-ABSCHNITT

von ihm bewachten Schalter. Dieser öffnet die Stufen in der unteren Etage. Suche die Tempel auf beiden Seiten nach Schaltern ab und sammle die dort versteckten Goodies ein. Der Weg in den Tempel mit dem Cyborg wurde durch einen zuvor betätigten Schalter geöffnet und kann nun betreten werden. Wähle den rechten Weg an der Kreuzung und geh eine Runde Schwimmen. In der äußerst rechten Ecke findest Du unter Wasser einen Riß in der Wand, durch den Du zum geheimen Ort gelangst.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 5

Gehe zur Kreuzung unterhalb der Eingangstreppe zurück und schlage dort die nördliche Richtung ein, die Dich zu einem Teleporter führt. Benutze diesen und laufe einfach weiter geradeaus. Eine Gruppe von Dinos bewacht hier einen Schlüssel auf einer Wegkreuzung. Nachdem Du den Schlüssel an Dich genommen hast, mußt Du schnurstracks geradeaus in Richtung des Tempels laufen. Gehe



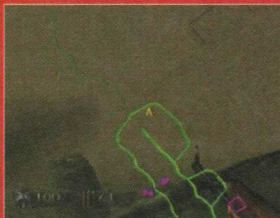
TÖTE IHN UND BENUTZE DES TELEPORTER

dort die Stufen runter und töte die beiden Wächter. Der nächste Teleporter befindet sich auf der Plattform, zu der Du springen mußt. Der östliche Felsvorsprung Wieder an der Stelle angekommen, wo Du zuvor die Spirituelle Unsichtbarkeit aufgenommen hast, sind jetzt die Säulen verschwunden, die einen weiteren Teleporter versperrt haben. Betrete nun diesen und Du wirst zur östlichen Felskante transportiert. Auf halbem Weg nach unten stößt Du auf

ein großes Tor. Um dieses zu öffnen, mußt Du zum Ende des Weges laufen, um dort den Schalter im Gebäude zu betätigen. Spurte schnell zurück zum Tor, denn es fährt nach einigen Sekunden wieder nach oben. Betrete den Teleporter.

GEHEIMER ORT

Laufe nach links zum Loch im Boden. Springe dort hinein, vernichte die miesen Kreaturen und schlage Deinen Weg durch bis zum Gesundheits-Bonus. Der Teleporter bringt Dich zum Loch zurück. Laufe an der Tempelseite hinauf und springe in den Graben. Schwimme geradewegs unter der Mauer hindurch und laufe am anderen Ende wieder hoch zum Dach des Tempels. Folge dem Weg und betätige die Schalter. Steinsäulen erheben sich gemächlich aus der Erde. Hier sind mal wieder die Fähigkeiten eines Grashüpfers gefragt. Vor dem letzten Sprung, der Dich zur nächsten Ebene bringen würde, solltest Du weiter geradewegs zur nächsten Plattform neben dem Gebäude unter Dir springen. Von hier kommst Du über das



MACHE DIR DIE KARTE ZUNUTZE, UM DIE ABSTÄNDE ABZUSCHÄTZEN

Dach zu den dahinter liegenden Extras.

3. CHRONOZEPTER-TEIL

Kehre zum Pfad zurück, der Dich hinter der Biegung zur nächsten Ebene trägt. Achte auf die Fallen in der Felswand. Laufe so weit wie nur möglich links am Abgrund entlang. Der Schalter zwischen den Steinsäulen öffnet den Eingang zur Höhle. Springe hier runter, um dorthin zu kommen. Der Teleporter bringt Dich zurück zum Schalter. Jetzt wird es echt haarig, also benutze auf jeden Fall den Speicherpunkt. Schalte die Karte ein, um von einer Plattform zur nächsten zu gelangen. Ein Sturz in die Tiefe ist absolut tödlich. Schläge an der Gabelung den linken Weg ein, der Dich nach unten bringt. Unterschätze dabei Deine Sprungweite nicht. Ganz unten angekommen wirst Du eine Kletterwand mit Weinranken entdecken. Springe hinüber und klettere an ihr hinauf zum dritten

Chronozepter-Teil. Der Teleporter bringt Dich zum Tempel in der Mitte des Tales. Am hinteren Ende des Tempels befindet sich unterhalb ein Steinplateau. Lasse Dich einfach an der Tempelwand hinunterfallen, und Du landest



ZERSTÖRE ZUNÄCHST DIE GELÄNDEWAGEN, BEVOR DU DIR DEN ENDEGNER VORKNÖPFST

sicher auf einem Fahrstuhl, der Dich wieder nach oben trägt, sobald Du dort die ganzen Extras gepopst hast. Betrete nun das gespenstisch wirkende Gebäude.

Boss: THE HUMMERS

1. Schwimme im Graben einmal in der Runde, um die Extras einzusammeln. Eine Berührung mit dem Kraftfeld in der Mitte der Arena ruft die Endgegner herbei. Zerstöre zuerst beide Fahrzeuge, aber eins nach dem anderen. Diese sind relativ einfach zu besiegen, wenn Du Dich an folgende Regeln hältst:

1. Meide den Lichtkegel der Scheinwerfer, denn sonst wirst Du entweder angefahren oder abgeknallt.
 2. Die Fahrzeuge fahren meist permanent in Kreisen um Dich herum. Versuche in der Mitte zu bleiben und folge ihnen mit dem Visier Deiner Waffe.
 3. Benutze die Tek-Pfeile oder das Sturmgewehr für schnelle Erfolge.
 4. Boss: Longhunter
1. Nach der Zerstörung der Fahrzeuge betritt Longhunter die Arena. Und seine Kampftechnik ist wahrlich nicht von schlechten Eltern! Es gibt zwei Möglichkeiten, den Kerl umzunieten.
2. Laufe rückwärts, während Du seinen Schüssen ausweichst und beschieße ihn dabei mit Tek-Pfeilen oder dem Sturmgewehr.
 3. Eine andere Möglichkeit ist der Nahkampf. Sobald Du Dich ihm genähert hast, legt dieser seine Waffen ab und bekämpft Dich mit reiner Körpergewalt. Weiche einfach seinen Schlägen aus und knalle ihm Deine Tek-Pfeile um die Ohren.
 4. Wenn Longhunter tot ist, kannst Du Dich am Schlüssel und dem Plasmagewehr zu schaffen machen.

Level 4: Die Ruinen

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Laufe hinter das Eingangsportal und hüpfle ins Wasser. Folge der linken Felswand unter der Brücke hindurch, bis Du an eine Stelle mit höherem Wasserstand kommst. Tauch hinab und paddle zum Höhleneingang. Hier werden einige Kreaturen auf Dich zugerannt kommen, also renne wie der Blitz bis zum Ende der Grotte und benutze den Teleporter. Am nächsten unbekannten Ort angekommen, mußt Du einfach von der Kante am Ende springen. Nutze wieder den Vorteil der Karte, um von Säule zu Säule zu springen. Wenn Du die Plattform mit dem Checkpoint erreicht hast, springe auf das tiefer gelegene Plateau. In der Höhle sind zahlreiche Lebenspunkte versteckt, also halte Deine Augen weit geöffnet. Ab durch den Teleporter und zurück zum Checkpoint. Die scheinbar unerreichbar wirkenden Gegenstände kannst Du von oberhalb erreichen. Du wirst schließlich einen weiteren Teleporter am Ende dieses Abschnitts finden, der Dich zu einem Felsvorsprung oberhalb des Eingangs-Portals bringt. Töte den Cyborg und nimm den Schlüssel.

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 6

Nachdem Du den Schlüssel aufgenommen hast, mußt Du von der Kante runterspringen und die Brücke überqueren. Laufe auf ihr weiter geradewegs, bis Du eine Wand erreichst. Nun nach rechts abbiegen und bis zur Kante der Felswand laufen. Zu Deiner Linken erblickst Du einen schmalen Pfad. Da geht es weiter zum Platz der lebendigen Statuen. Nun zeig mal, was Du draufhast und kämpfe wie ein Weltmeister. Der Schalter deaktiviert das Kraftfeld und öffnet somit den Weg zum Teleporter. Jeder der Priester hier bewacht ein Tor. Töte sie alle und hole Dir den Schlüssel. Bevor Du nun das Gebiet durch den Teleporter verläßt, solltest Du vorerst den geheimen Ort aufsuchen, denn der befindet sich gleich rechts vom Teleporter hinter der Wand.

MINI-GUN

Der Teleporter des zuletzt besuchten Level-Abschnitts trägt Dich zum kleinen Lavasee mit dem Ausgangs-Portal. Kehre dem Portal den Rücken zu und laufe geradewegs bis zu dem Weg, der Dich zu den Statuen führt. Laufe dieses Mal aber nicht nach links, sondern geradewegs bis zur kaputten Brücke. Lasse Dich hier von der Kante auf das Plateau (rechts auf der Karte zu sehen) fallen. Rechts unten auf der anderen Seite der Schlucht führt ein Pfad um den Felsen herum. Klettere am Ende des Weges die Wand mit den



LAUFE SEITLICH NACH RECHTS UND LINKS, UM DIE PUR-LINS ERFOLGREICH ZU KILLEN

Weinranken hinauf. Du erreichst die Rückwand eines Gebäudes. Auf dem Dach liegt die wertvolle Mini-Gun, zu der Du über die Mauerreste gelangst. Aber Vorsicht! Im Gebäude selbst treibt einer der Cyborgs sein Unwesen. Springe zur Brücke auf der anderen Seite und von dort weiter auf das tiefer gelegene Plateau. Weiter geht es zur Wand mit den Weinranken.

UNSIHTBARER PFAD

Laufe in Richtung der Brücke schauend nach rechts durch den Checkpoint. Du erreichst eine Lichtung, auf der ein Priester auf einer Steinsäule steht. Töte ihn, springe auf von Säule zu Säule, bis zum Schalter, der das Tor rechts von Dir öffnet. Folge diesem Weg, aber biege hier noch nicht nach rechts ab. Wieder erreichst Du einen

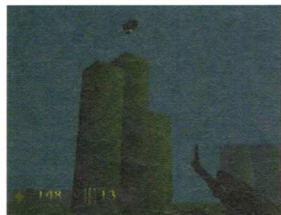


LAUFE AUF DEN MERKWÜRDIGEN LICHTERN ENTLANG BIS ZUM GRANATEN-WERFER

Turok: Dinosaur Hunter

Level 5: Die Katakomben

Tempel mit einem dazugehörigen Priester, den es zu töten gilt. Laufe hier die Treppen hoch und speichere Deinen Spielstand. Springe jetzt vom Rand des Gebäudes in Richtung des Gesundheits-Punktes. Du solltest jetzt ein paar schimmernde Lichter sehen



DIE TELEPORTER HIER BRINGEN DICH ZU DEN EXTRAS

können, die Dich darauf hinweisen, daß Du jetzt auf dem geheimen Pfad stehst. Laufe ihm bis zu der Steinsäule entlang, auf der ein Granaten-Werfer zum Abholen bereit liegt.

DIE DREI SÄULEN

Gehe von hier aus nach rechts zum Gebiet der drei Steinsäulen. Der Schalter davor verwandelt eine der Säulen in eine Treppe. Nun wird es



DIE KÄFER KILLST DU AM BESTEN MIT DEINEM MESSER

schwierig. Du kannst nun entweder an einer Säule hochklettern und von dieser mit einem Diagonal-Sprung zu den anderen gelangen oder mit den drei Teleportern in diesem Gebiet an die begehrten Schätze kommen.

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 6

Laufe jetzt an der Weggabelung nach rechts und betrete den Teleporter. Springe von der Kante in Richtung des kleinen Labyrinths. Mache Dir die Karte zunutze, damit Du Dich nicht verläufst. Reche mit einigen Angreifern in diesem Gebiet. Laufe die auf den Stufen des Gebäudes hoch zum Fundort des ersten Schlüssels für Level sechs. Die Lebenspunkte am Rande des Gebäudes können durch Diagonal-Sprünge erreicht werden.



WAS IST DAS FÜR EIN DING DA AUF DER ANDEREN SEITE?

4. CHRONOZEPTER-TEIL

Verlasse die Höhle über den Weg, der Dich dorthin geführt hat und klettere an den Weinranken hinauf. Laufe zu der Gegend zurück, wo auch der unsichtbare Pfad zu finden war. Irgendwo solltest Du einen Kreis aus acht Teleportern entdecken. Außer einer von diesen transportieren Dich alle in das Loch mit der Lava. Nimm den ganz links gelegenen Teleporter, denn der ist sicher. Du wirst in einem Pool landen. Springe hier hinaus und weiter über die Kante in das Labyrinth. Benutze die Karte, um den geheimen Ort mit dem Granaten-Werfer zu finden. Ganz in der Nähe ist auch wieder einmal ein Platz zum Speichern. Laufe mit Vorsicht zwischen den feuerspuckenden Gesichtern hindurch, bis zur Rechtsbiegung in den geheimen Raum. Laufe weiter den Gang hinunter zum Raum mit den Schaltern. Töte alle Käfer, bevor Du den Teleporter verwendest. Du erreichst einen Wasserfall. Gehe zum äußeren Mauerrand und springe vom Ende der Mauer auf die Spitze des Wasserfalls. Der Lift in der Mitte trägt Dich zum vierten Chronozepter-Teil. Schnapp Dir das Ding und dann hüpfte wieder am Rande des Wasserfalls hinunter. Wieder durch den Teleporter gerannt, landest Du im Raum mit den Schaltern. Jeder der Schalter läßt eine Säule aus dem Boden erheben, die aber sogleich wieder verschwindet, also beeile Dich.

SÄULEN-HÜPFER

Du mußt durch die Wassersäule schwimmen, um zur Spitze zu gelangen. Rechts oben ist ein Sims. Springe auf diesen und laufe in Richtung der Steinsäulen. Um zum anderen Ende zu kommen, mußt Du jeweils eine Säule in gleicher Höhe oder eine nächst höhere erreichen. Etwas Übung ist hier zwar nötig, aber tödliche Stürze sind zum Glück ausgeschlossen. Der Teleporter auf der anderen Seite bringt Dich zurück zu den Ruinen. Na endlich...

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

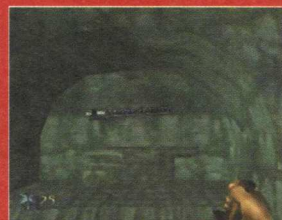
Sobald Du den neuen Level begonnen hast, kehre um und laufe hinter das Eingangs-Portal. Auf der rechten Seite siehst Du eine Höhle, in der ein Rucksack versteckt liegt. Bevor Du die Katakomben betrittst, solltest Du diesen aufnehmen. Welche der beiden Treppen benutzt werden, ist vollkommen egal, denn sie führen beide zum selben Raum. Falle bloß nicht in das Loch, vor dem der Priester steht. Dieses wirst Du später noch mit Wasser füllen müssen, um zum Endgegner zu kommen. Wende zunächst und laufe auf den Treppen nach oben zum Korridor mit den schwingenden Klingen. Laufe vorsichtig auf den Brettern durch beide Hallen hindurch bis zum Schlüssel.

5. CHRONOZEPTER-TEIL

Kehre zurück zum Fuße der Treppe, auf der Du die Katakomben betreten hast und laufe nach rechts. Nimm die erste Abbiegung nach rechts, gehe weiter zum Schalter, betätige ihn und betrete den Raum. Schwimme durch das braune Dreckwasser (puuuh, das stinkt) bis zur anderen Seite. Biege nach rechts ab und krabbele durch das kleine Loch in der Wand. Stelle Dich auf die Steinplatte und öffne dadurch die Tür. Laufe weiter nach links und suche nach einem weiteren Loch auf der rechten Seite des Korridors. Hier könntest Du in einige Sackgassen stolpern, also folge einfach diesem Weg: rechts, links, rechts. Betrete den mit Wasser überfüllten Raum und bekämpfe den Hohepriester. Voila! Das fünfte Teil des Chronozepters gehört Dir.



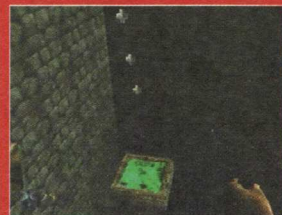
DIESER SCHAMANE BEWACHT DIE HAUPTHALLE DER KATAKOMBEN. ER ATTACKIERT DICH MIT FEUER



SO, DA HÄTTEN WIR DAS NÄCHSTE TEIL...

SCHALTER-RAUM

Gehe, sobald Du den Abwasserkanal verlassen hast, nach rechts den Gang entlang. Du kommst in einen Raum, in dem einige Krieger auf Säulen stehend auf Dich schießen. Diese Frechheit dürfen wir uns natürlich nicht gefallen lassen. Besteige die Stufen nach oben bis zum anderen Ende des Raumes. Du kommst dann in einen benachbarten Raum mit einigen nützlichen Lebenspunkten. Aus der Mauer ragen völlig unscheinbar einige Kletterhilfen, auf denen Du nach oben steigen kannst. Oben angekommen solltest Du erst mal speichern und dann in den nächsten Raum wandern. Die Gesundheitspunkte sind so angelegt, daß sie Dich bei einem Sprung zu einem Teleporter führen. Jetzt stehst



DREHE DICH AM SPEICHERPUNKT UM, UND DU ENDECKST EINEN GEHEIMEN

Du wieder im Raum mit den Schaltern. Ein Druck auf die Steinplatte vor Dir läßt eine Säule nach oben fahren. Du mußt nun links und rechts von Dir die Schalter aktivieren, um eine Treppe für den gegenüberliegenden Raum zu basteln.

SPIRITUELLE UNSICHTBARKEIT

Laufe die Stufen nach unten und folge dem Weg, während Du die nervenden Cyborgs umnietest. Auf Deinem Weg durch den Korridor wirst Du jetzt mit Sicherheit einige Mal total erschrecken, denn durch die Wände

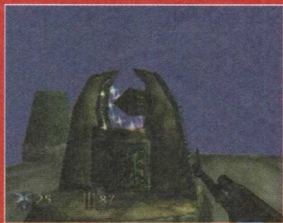
brechen manchmal einige der Pur-Lin-Monster. Viel Spaß! Laufe durch den Gang, aus dem der erste Pur-Lin herauskam und töte den Hohepriester am anderen Ende. Die Spirituelle Unsichtbarkeit (oder auch Unbesiegbareit) befindet sich in der Mauer über ihm. Drehe Dich einmal um 180-Grad und biege nach rechts ab. Wieder im Schalterraum angekommen, sollte der letzte Knopf betätigt werden.

PARTIKEL-BESCHLEUNIGER

Laufe in die Richtung zurück, aus der Du gekommen bist. Du stehst bald wieder in dem Gang, wo Dir der erste Pur-Lin beinahe einen Herzinfarkt beschert hat. Biege nach rechts ab und folge den Treppen bis zum Pool. Schaue von der Spitze der Treppe nach rechts unten und Du erblickst eine Plattform mit einem Schalter. Betätige diesen und tauche in das Wasser ein. Folge dem Gang bis zum Partikel-Beschleuniger.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 6

Kehre anschließend zum Raum mit den Schaltern zurück. Schlage diesmal den linken Weg ein, bis Du wieder auf der linken Seite des Schalterraumes stehst. Aktiviere den Schaltermechanismus



DER SCHLÜSSEL LIEGT DIREKT OBEN AUF DEM DACH DES GEBÄUDES

und springe über die Säulen bis zum Ultra-Gesundheitspunkt. Folge dem neuen Weg bis zum Teleporter. Klar, daß auch dieser mal wieder von einem Hohepriester bewacht wird. Auf jeden



EIN DRUCK AUF DIESE PLATTE UND EINE TREPPE BILDET SICH



DER MANTIS SPUCKT MIT SÄURE, SOBALD DU DICH ZULANGE AN EINEM PLATZ AUFHÄLTST. BENUTZE EXPLOSIV-GESCHOSSE ODER TEK-PFEILE, WENN DU WELCHE HAST

Fall wirst Du wieder zur Außenwelt gebracht. Laufe an der rechten Felswand den Hügel hinunter. Ab durch den Checkpoint, die Treppen hoch und dann ins Wasser. In der Mitte ragt ein turmähnliches Objekt aus dem Wasser empor. Auf der einen Seite hat dieses Ding einige eingemeißelte Nischen, an denen Du nach oben klettern kannst. Mit einem Sprung an die Wand klammerst Du Dich fest. Oben angekommen wartet schon der Schlüssel auf Dich.

Boss: MANTIS

Springe vom Turm auf den Schalter unterhalb der oberen Kante. Das



DER MANTIS SPRINGT GERNE VON DER DECKE AUF DICH DRAUF. NICHTS WIE WEG...



GERADE DACHTEST DU, DASS DER SCHLÜSSEL SCHON DIR GEHÖRT UND DANN SOWAS...

Level 6: Das Dorf in den Baumwipfeln

ERSTER CHECKPOINT

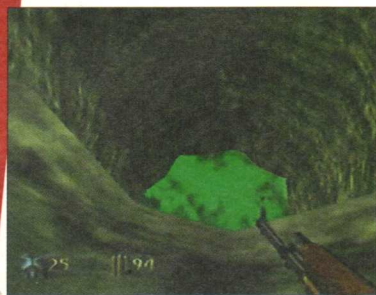
Nach dem Kampf mit dem Mantis wirst Du wahrscheinlich unter akuter Munitions-Armut leiden, also gehe am besten gleich am Anfang hinter das Eingangs-Portal. Springe auf der linken Seite nach unten und sammle dort das Gewehr und die Patronen ein. Klettere zurück zum Portal und folge dem Pfad. Mache Dich auf einige Angriffe der Cyborgs gefaßt. Sobald Du den ersten Checkpoint erreichst, wirst Du von einem Pur-Lin angegriffen. Viel Spaß beim folgenden Kampf!



TÖTE ALLES MIT DEN GROSSEN WUMMEN. SO KANN DIR NICHTS PASSIEREN...

1. TELEPORTER

Nachdem Du den Checkpoint passiert hast, kommst Du an eine Weggabelung, wo aber beide Wege zum selben Ort führen. Läufst Du geradeaus, wirst Du keine Extras einsammeln können, dafür ist der linke Weg erheblich schwieriger. Springe nach unten auf die Inselgruppe und sammle die Munitionskisten ein. Bei den Sprüngen wird Dir die Karte sicherlich hilfreich sein. Welchen Weg Du auch wählen wirst, Du kommst auf jeden Fall auf die andere Seite der Klippe. Von hier mußt Du über die Holzbrücken, Inseln und Felsvorsprünge bis zum Teleporter springen. Nimm Dir etwas Zeit



SPRINGE HIER HERUNTER, UM ZUM NÄCHSTEN GEBIET ZU KOMMEN. BEAM ME UP, SCOTTY!

Turok: Dinosaur Hunter



WIE IMMER IST DIE KARTE IN SOLCHEN MOMENTEN ÄUSSERST HILFREICH

und suche Dir immer die nächstgelegene Plattform zum landen. Bei den Heckenschützen brauchst Du ein scharfes Auge, um diese zur Hölle zu befördern. Schließlich wirst Du eine kleine Insel mit einem Loch in der Mitte erreichen. Ein Teleporter befindet sich auf dem Grund der Vertiefung, der Dich auf die andere Seite der Schlucht bringt. Jetzt ist es nur eine Frage Deines Geschicks, um nicht aufgespießt auf einem der Holzpfähle zu enden.

ALIENWAFFE

Der Teleporter bringt Dich zu einer Insel mit einem Checkpoint. Du mußt nun durch diesen hindurch laufen und am Ende des Weges auf die Insel hüpfen. Dort angekommen beginnt auch gleich eine Schießerei mit einem Pur-Lin. Ab



MACHT HOCH DIE TÜR, DIE TOR MACHT FREI! ODER WIE WAR DAS?!

durch das Tor und hinein ins Wasser. Die patrouillierenden Gegner erledigt Du am besten mit dem Sturmgewehr. Gerade bloß nicht in das Kreuzfeuer Deiner Feinde. Am anderen Ende der Insel ragt ein riesiger Baum mit einem dicken Wurzelstumpf aus dem Wasser. Ignoriere diesen zunächst und schwimme weiter zur nächsten Insel, dort findest Du nämlich einen überaus wichtigen Speicherpunkt. Drehe Dich um, laufe nach links und tauche hinab in die kleine Vertiefung, wo die Alienwaffe versteckt liegt.

3. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 7

Der große Baum auf der Insel ist hohl. Schwimme von unten in die Wurzel und fahre auf Plattform nach oben.

Folge dem hölzernen Pfad, bis Du eine zweite große Plattform betrittst. Töte den Hohepriester und eine Absperrung wird sich öffnen. Laufe durch diese hindurch, bis Du zum Checkpoint vor



AB DURCH DEN BAUMSTAMM UND SCHON STEHT MAN MITTEN IM DORF

einer Kreuzung kommt. Biege nach rechts ab und laufe immer weiter. In der Hütte findest Du den Schlüssel. Kehre zur Kreuzung zurück.

AUSGANGS-TELEPORTER

An der Kreuzung angekommen, kannst Du entweder geradeaus oder nach rechts weiter laufen. Letztgenannte Möglichkeit bringt Dich zu einer 100er-Energieeinheit, die aber von Hohepriestern bewacht wird. Überlege selbst, ob sich das Risiko bezahlbar macht. Läufst Du weiter geradeaus (an der Kreuzung), wird irgendwann Deine Reise an einem Abgrund enden. Vor Dir ragt aber eine Plattform aus dem Nebel, auf die Du selbstverständlich springen solltest. Andere Säulen erheben sich nun und weisen Dir den Weg. Auf der anderen Seite der Schlucht befindet sich nicht nur ein Speicherpunkt, sondern auch der Ausgangs-Teleporter.

SPIRITUELLE UNBESIEGBARKEIT

Folge dem Weg und mache Dich auf einen Pur-Lin-Kampf gefaßt. Bevor Du das Tor öffnest, solltest Du Dir die Spirituelle Unbesiegbarkheit aneignen, denn hinter dem Tor warten drei Pur-Lins auf Dich.

2. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 7

Folge dem Weg, bis Du zu einem kleinen Hüttendorf kommst. Schnüffele ein bißchen herum und sammle Dir die Extras ein. Natürlich sind diese von einigen Cyborgs bewacht, aber die können einem echten Turok nichts anhaben. Ein Pur-Lin bewacht im weiteren Verlauf des Pfades ein Tor. Töte ihn und der Durchgang öffnet sich. Springe an der Hängebrücke links hinunter auf die

Plattform. Springe zur nächsten und betrete die Höhle. Laufe weiter den Hügel rauf, nimm die Raketen mit und springe zur nächsten Plattform. Dort liegt der zweite Schlüssel für den siebten Level. Um von hier zur Hängebrücke zurückzukommen, mußt Du nach links auf die kaputte Brücke springen.



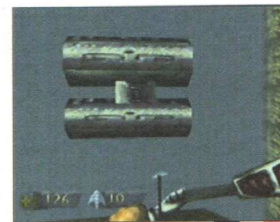
BIEGE AN DER BRÜCKE NACH LINKS AB UND SPRINGE AUF DIE KARTE, DIE DU AUF DER KARTE SIEHST

1. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 7

Überquere die Hängebrücke und laufe auf Hügel hinauf zum Gebäude. Links vom Gebäude befindet sich eine Plattform, auf der ein Teleporter auf Dich wartet. Dieser führt zu Zentral-Hütte. In der Hütte findest Du einen Raketen-Werfer. Kehre nun zum Gebäude zurück und betrete den Teleporter. Du betrittst jetzt eine Höhle. Verlasse sie und laufe an der anderen Seite den Hügel hinunter. Ein Sieg über den dort stehenden Hohepriester öffnet das Tor hinter ihm. Laufe weiter und sammle den Schlüssel ein.

6. CHRONOZEPTER-TEIL

Nachdem Du den Schlüssel eingesackt hast, solltest Du weiter auf dem Pfad entlang laufen, bis Du auf eine Hängebrücke stößt. Überquere diese, aber bevor Du in das Portal hüpfst, mußt Du nach links abbiegen und auf die tiefer gelegene Plattform springen. Von dieser kommst Du weiter bis zur nächsten, auf der dann auch endlich das begehrte Chronozepter-Teil liegt. Jetzt ist der sechste Level auch endlich geschafft und kann durch das Portal verlassen werden.



AM LEVEL-AUSGANG VORBEI. DANN AN DER WEINRANKE RUNTER ZUM CHRONOZEPTER-TEIL

Level 7: Das Verlorene Land

FUSIONS-KANONE

Folge am Anfang des Levels dem Weg, bis Du zum Höhleneingang mit den Schädeln davor kommst. Ab durch den Checkpoint in den Teleporter. Du erscheinst in einem Gebiet voller Soldaten. Jeder Getötete läßt eine Steinsäule aus dem Loch aufsteigen. Hüpfte von Säule zu Säule zum Teleporter auf der anderen Seite. Laufe weiter bis zu den Baumstämmen. Bleibe weiter auf diesem Weg und passiere den Checkpoint. Halte Dich links und springe auf die Plattform mit Schalter unterhalb Deines jetzigen Standpunktes. Aktiviere den Schaltmechanismus und klettere an den Weinranken zurück zur oberen Ebene. Am Ende des nun geöffneten Weges liegt ein Ultra-



ENDLICH GIBT ES MAL EIN PAAR MEHR VON DEN DINOS!

Gesundheitspunkt! Passiere die Grotte und hüpfte auf die nächste Plattform auf der rechten Seite. Zahlreiche Plattformen führen Dich jetzt zur Fusionskanone.

1. SPEICHERPUNKT

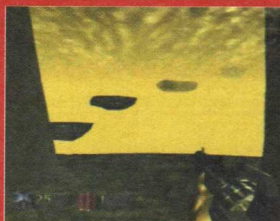
Nachdem Du die Fusionskanone eingesammelt hast, mußt Du umkehren und weiter geradeaus laufen. Wieder tauchen zahlreiche Plattformen aus dem Nichts vor Dir auf und führen Dich diesmal zu einem Teleporter. Laufe bis zur Mauer und biege nach links ab. Ein Sprung auf die nächste Ebene bringt Dich zu einem Speicherpunkt.

7. CHRONOZEPTER-TEIL

Drehe Dich um und laufe in die Richtung, aus der Du gekommen bist. Springe auf die nächste Ebene und gehe an der linken

55

Wand entlang. Dort triffst Du auf einen kleinen Lava-Pool, der aber nur eine Fälschung ist. Dort kocht die Lava nämlich nicht, und man kann sich vom Grund der Vertiefung ruhigen Gewissens die Fusionskanone holen. Laufe weiter nach rechts und schnapp Dir die Spirituelle Unbesiegbare. Gehe weiter nach links zur großen Schlucht. Springe hier runter und passiere den Höhleneingang sowie den Checkpoint. Irgendwann triffst Du auf einige Steinsäulen, die aber alles andere als ruhig auf dem Boden stehen. Springe hier wagemutig in die Lava und laufe schnell nach links zur kleinen Bucht. Ein Lava-Teich breitet sich vor Deinen Augen aus, der aber für Wassersport sicher ist. Springe hinein und tauche hinab. Passiere den kleinen unterirdischen Tunnel und tauche auf der anderen Seite wieder an die Oberfläche. Laufe weiter, bis zu der Stelle, wo das siebte Chronozepher-Teil zu finden ist.



ÜBER DIESE REIHE VON PLATTFORMEN GELANGST DU ZUM NÄCHSTEN TELEPORTER

4. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Kehre zurück zu den Steinsäulen in der Lava. Es ist zwar etwas schwierig, aber Du mußt hier bis ganz nach oben von Säule zu Säule hoppeln. Am Ende des Weges findest Du den vierten Schlüssel für den achten Level. Verlasse den Bereich über den



MIßT! SCHON WIEDER STEHT SO EIN BLÖDER PUR-LIN IM WEG!

benachbarten Teleporter.

DIE KILLERRAUPEN

Weiter geht es nach dem Teleportationsvorgang nach rechts. Klettere am Felsen hinauf und bekämpfe

die Killerräupen. Falls es gefährlich werden sollte, kannst Du immer wieder zum Rand des Felsens zurückkehren, denn dort ist es sicherer. Betrete das Teleporterfeld am anderen Ende des Tales. Nimm Dir die Tek-Rüstung und weiter geht der Kampf gegen die Killerräupen. Hast Du alle besiegt, kannst Du die Gegend endlich verlassen. Der



DIESE PASSAGE FÜHRT ZU EINEM GEHEIMEN ORT

zweite Teleporter bringt Dich zur Festung auf der anderen Seite der Schlucht.

5. SCHLÜSSEL FÜR LEVEL 8

Laufe weiter durch den Checkpoint und folge der rechten Wand, die Dich bis zu einem Schalter führt. Betätige diesen und kehre zurück zum Checkpoint. Temporär hat sich jetzt ein weiterer



TÖTE ZUERST DEN WÄCHTER UND DANN GEHT ES WEITER AN DEN WEINRANKEN HINAF



DER WEG ÜBER DIE PLATTFORMEN IST TÖDLICH. ÜBER DEN GEHEIMEN WEG KOMMST DU EBENFALLS WEITER

Weg geöffnet, über dem Du zum gesuchten Schlüssel kommst.

EXTRA-WAFFEN

Laufe jetzt nach rechts weiter und sammle die Spirituelle Unbesiegbare ein. Folgend wird es nämlich einige Kämpfe geben, die alles andere als lustig sind. Du triffst auf einen Teleporter nahe eines Abgrunds. Betrete diesen und springe von Plattform zu Plattform. Hier findest Du einige nützliche Waffen, die Du mit Sicherheit noch brauchen wirst. Sobald Du diese eingesammelt hast, mußt Du über den Teleporter am Ende des Areals den Bereich verlassen.

8. CHRONOZEPTER-TEIL

Vor Deinen Augen ragt nun ein riesiges Objekt hinter einem Abgrund in den Himmel. Betätige den Schalter. Dieser läßt einen Lift auftauchen, auf den Du möglichst schnell mit einem weiten Sprung kommen mußt, denn sonst verschwindet er wieder. Die gegenüberliegende Plattform erreichst Du mit einem Diagonal-Sprung. Folge dem Weg, hebe das Teil des Chronozepters auf und bleibe vor den Stufen stehen. Bevor Du auf diesen Deinen Weg nach oben fortsetzt, solltest Du auf die unterhalb gelegene Plattform springen. Zahlreiche nützliche Gegenstände versüßen Dir hier das Abenteuer-Leben. Nun aber hoch die Stufen hinaufgekllettert und ab ins Wasser am anderen Ende. Dieser Aussichtspunkt schützt Dich vor den Angriffen der Roboter. Ganz in der Nähe findest Du das Ausgangs-Portal.

Level 8: Die finale Konfrontation

ULTRA-GESUNDHEIT

Folge der Wand rechts von Dir bis zum Abgrund. Laufe um diesen herum, hebe die Tek-Rüstung auf und springe auf die Plattform auf der anderen Seite. Gehe weiter bis zum Ultra-Gesundheitspunkt. Kehre zur Ausgangsposition zurück.



GLEICH ZWEI VON DEN TRICERATOPS! DAS BEDEUTET ÄRGER!!!

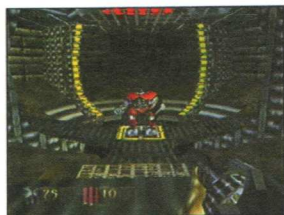
1. TELEPORTER

Wenn Du auf die andere Seite der Schlucht zurückgekehrt bist, gehe geradewegs hinein in die Höhle. Erst links, dann rechts und schließlich findest Du eine Leiter. Besteige diese und weiter geht es nach rechts. Biege auch danach wieder an der Kreuzung nach rechts ab. Ein Berührung mit dem Checkpoint aktiviert die Lifts im Raum. Laufe weiter bis zum dem Sektor-2-Schild. Weiter geht es nach rechts in den Raum mit den vier Wassersäulen. Die Waffen innerhalb der Glaskästen können nicht eingesammelt werden. Zumindest jetzt noch nicht. Laufe nach rechts in den nächsten Raum bis zu der Markierung 'Lift-Access-Two' und benutze den Fahrstuhl. Folge dem Weg...



DIE NERVEN CYBORGS WERDEN VOR ALLEM IN DIESEM LEVEL IMMER STÄRKER. VORSICHT VOR IHREN LASERN!

Turok: Dinosaur Hunter



DIESER LEVEL ERINNERT TEILWEISE AN DEN FILM ALIEN. ZUM GLÜCK GIBT ES KEINE...

SPIRITUELLE UNBESIEGBARKEIT

Laufe durch eine ganze Reihe von Türen hindurch und Du wirst früher oder später einen Speicherpunkt erreichen. Mit dem angrenzenden Fahrstuhl geht es weiter nach unten in die Höhle mit der Lava und dem Pur-Lin. Betätige hier den Schalter, um die Tür im Gang zu öffnen. Diese hat aber leider einen Zeitmechanismus, also renne wie der Teufel. Folge dem neuen Gang und betrete den Teleporter. Jetzt kannst Du die vier Waffen im Wasser auf sammeln. Nachdem Du sie eingesammelt hast, mußt Du den angrenzenden Raum betreten, um dort an die Tek-Rüstung zu kommen. Verlasse den Raum auf der anderen Seite und gehe weiter zum nächsten. Springe von Säule zu Säule, um auf die zentrale Insel zu kommen. Auf der anderen Seite führt ein Korridor an einer Vertiefung entlang. Folge diesem bis zur Gabelung. Links von Dir liegt die Spirituelle Unbesiegbarkheit.



AUS DEM SWAMPF IN DER FESTUNG KRABBELN DAUERND EKELIGE KREBSE! BAH!

GEHEIMER ORT

Nachdem Du die Spirituelle Unbesiegbarkheit eingesammelt hast, mußt Du hinter dem Checkpoint an der rechten Mauer entlang laufen, um zu einem weiteren Gang zu kommen. Dieser mündet in einen großen Raum. Zwei Pur-Lins sind hier zu besiegen. Wenn die beiden Kreaturen tot sind, öffnet sich die Wand auf der gegenüberliegenden Seite, durch die Du dann hindurchgehen mußt. Benutze den Teleporter und laufe danach weiter geradeaus über die Weggabelung. Springe auch hier

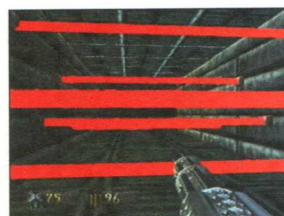
wieder von Säule zu Säule. Ganz oben angekommen, befindet sich zu Deiner Rechten ein geheimer Ort. Mit einem Sprung kommst Du durch die illusionäre Mauer.

DAS SCHLAMM-MONSTER

Benutze den Teleporter im angrenzenden Raum mit den Cyborgs. Hinter der Ecke links abbiegen und weiter zum Speicherpunkt. Steige die Stufen hinauf und folge dem Weg bis zum



SPRINGE IN DIESEN LIFTS NACH OBEN UND SCHWEBE WEITER



ACHTE AUF DIE KLEINEN KÄSTCHEN AM MAUERRAND. LASERFALLEN!

überfluteten Raum. Gehe durch den linken Korridor in den offenen Raum. Lasse Dich hier auf die unterhalb gelegene Plattform fallen. Das ist die Heimat des Schlamm-Monsters.

3. SPEICHERPUNKT

Bevor Du den Teleporter im benachbarten Raum betrittst, solltest Du Deinen jetzigen Aufenthaltsort nach Waffen und Extras absuchen. Die meisten Waffen findest Du in der untersten Etage. Laufe jetzt über das Teleporterfeld und dann gleich weiter durch den Checkpoint. Vorsicht vor der Laserfalle! Folge dem Gang, bis Du einen Kraftfeld-Lift (?) erreichst. Dieser wird ähnlich wie der Wasserfall in Level vier verwendet. Steige hinein und schwebe bis zur Spitze. Gehe weiter geradeaus in den großen Raum. Biege links ab und benutze die Kraftfeld-Liften, um nach oben zum Speicherpunkt zu gelangen.



UMKREISE DEN T-REX UND VERBALLERE ALLES, WAS DU HAST!

DER LETZTE ANGRIFF

Hinter dem Speicherpunkt mußt Du nach links abbiegen und wieder einen Lift verwenden. Folge dem Weg, bis Du in einen Raum mit einem Roboter kommst. Laufe an der rechten Mauer entlang, bis zum Labyrinth mit den Steinsäulen. Halte Dich weiter an der rechten Wand und betrete den ersten Korridor, auf den Du stößt. Vermeide auch hier möglichst eine Berührung mit der Laserfalle und steige in den Lift am anderen Ende. Passiere den nächsten Checkpoint. Hier schwirren unzählige Feinde herum, aber es gibt auch eine Menge Munition zu ergattern, also Augen auf! Folge der linken Mauer in einen Korridor hinein, bis zum nächsten Schwebelift. Fliege auch hier nach ganz oben. Ab durch den Checkpoint und über die Brücke. Im nächsten Raum weiter geradeaus und in den Schwebelift gehüpft. Sammle so viel Munition wie nur möglich ein, denn gleich trifft Du auf einen großen T-Rex.

BOSS: T-REX

Am Beginn dieser Konfrontation solltest Du so oft wie nur möglich Deine Fusionskanone verwenden. Umkreise den Dino daraufhin und verballere



DU KANNST AUCH AN DER SEITE NACH OBEN KLETTERN UND VON OBERHALB SCHIESSEN

Deine komplette Munition (Pfeile und gewöhnliche Gewehr-Patronen eingeschlossen). Wenn der T-Rex anfängt mit dem heißen Element zu spucken, versuche vor ihm wegzurennen. Das ist das beste, was Du machen kannst. Rundherum findest Du in Zeiten der Not weitere Munitions-Packs. Du kannst auch vom Wandvorsprung oberhalb auf den Dino ballern. Sobald der T-Rex tot am Boden liegt, kannst Du den letzten Teil des Chronozepters einsammeln.

BOSS: THE CAMPAIGNER

Gleich nach Erscheinen des Campaigners mußt Du mit dem Chronozepter drauf los ballern! Triffst Du ihn präzise mit drei Schüssen, findet der Kampf ein vorzeitiges Ende. Sollte er nach den Treffern mit dem Chronozepter immer noch leben, müssen die Schnellfeuer-Gewehre (Sturmgewehr und Mini-Gun) erhalten. Behalte Deinen Gegner immer im Auge und laufe dabei rückwärts. Benutze niemals die Fusions-Kanonen, denn darüber kann der Campaigner nur lachen. Nach einem Sieg darfst Du Dir die Endsequenz anschauen und ein Pflaster um Deinen Daumen wickeln, denn der dürfte mittlerweile von der Action vollkommen abgenutzt sein.



HIER DER FINALE ENDGEGNER! DU MUSST UNBEDINGT VORHER ALLE CHRONOZEPTER-TEILE EINSAMMELN, SONST HAST DU KEINE CHANCE!

57



Nintendos **BEEINDRUCKENDES** Shoot'em-Up dürfte nun **ENDLICH** auch hier erhältlich sein! Der **NAME** wurde **GEÄNDERT**, doch das Spiel ist so **GUT** wie zuvor – und **HIER** ist unsere **KOMPLETTLÖSUNG**!

LYLAT WARS

STARFOX 64

58



DIE MEDAILLEN

In jedem Lylat Wars-Hauptlevel gibt es eine Medaille für die besten Spieler. Um eine Medaille zu gewinnen, mußt Du eine bestimmte Anzahl an Treffern landen (siehe Mission-Guide) und Deine Kameraden müssen ebenfalls überleben. Hast Du dies geschafft, erscheint am Ende des Levels eine Grafik. Die

Medaille wird gespeichert und Du darfst Dich nun an andere Medaillen wagen. Sobald Du im Spiel sämtliche Medaillen abgeräumt hast, erhältst Du in den Optionen Zugang zum Experten-Modus. Weiterhin gibt es einen neuen Sound-Check-Modus, und wenn Du den 'VS-Mode' aktivierst, hast Du sogar Zugang zu einem Landmaster-Panzer. Dieser ist gegenüber dem Arwing zwar langsamer, hat aber den Vorteil, daß er auf dem Radarschirm nicht zu sehen ist.

EXPERTEN-MODUS

Sobald Du Zugang zu dieser Option hast, beginnt für Dich erst die eigentliche Herausforderung. Nach Auswahl schlüpfst Du in die Haut von Foxs Vater (mit cooler Sonnenbrille), und das Spiel wird deutlich schwieriger. Erstens gibt es viel mehr Gegner, die Dir die Hölle heiß machen. Zweitens ist der Arwing empfindlicher, und leichte Kollisionen (die vorher lediglich einen Energieverlust zur Folge hatten) reißen Dir jetzt einen gesamten Flügel ab. Drittens wird nicht nur der Flügel leichter abgerissen (und die Laser-Power-Ups), sondern der Arwing ist auch viel schwieriger zu steuern. Positiv ist aber, daß man jetzt viel schneller an die für eine Medaille benötigten Treffer gelangt. Und: Gewinnst Du eine Medaille im Venom 2-Level im Experten-Modus, wirst Du mit einem besonderen Glückwunsch-Bild ('Great!') belohnt und der 'VS-Mode' läßt etwas Neues zu: Das Starfox-Team steht jetzt zur Auswahl. Dieses rennt durch die Gegend und kann mit Bazookas ballern. Bei gedrücktem R-Knopf rennen sie und mit dem L-Knopf kannst Du springen, während die anderen Knöpfe ihre normale Funktion behalten.



Corneria

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 150+

MISSIONSBESCHREIBUNG: Fox's Heimatplanet wurde von Andross' Invasions-Flotte besetzt. Panzer und riesige Roboter machen die Straßen unsicher und aus der Luft hagelt es Bomben.

SPEZIAL-AUSGANG: Schütze Falco vor den drei feindlichen Fliegern (mit Hilfe der 'Homing Bolts'), fliege dann beim Fluß unter alle Steinbögen hindurch. Falco führt Fox daraufhin durch einen Wasserfall hindurch zum zweiten Obergegner.

MISSION GUIDE: Das Spiel beginnt über dem Wasser und drei Flieger greifen von vorne an. Danach kommen zwei Gleiter von hinten. Benutze in beiden Fällen die 'Homing Bolts', denn die erledigen zwei Gegner auf einmal. Nun siehst Du drei Gleiter, die von links näher kommen und zwei von rechts. Mit Hilfe der 'Zielsuche' (Homing Lock) auf den linken Gegnern schaltest Du die gesamte Formation auf einen Schlag aus, sobald sich diese Gruppieren und erhältst sogar einen +4 Bonus. In jedem Fall solltest Du diese Formation für einen Waffen-Power-Up auflösen. Zur gleichen Zeit fliegt ein anderer Gleiter über das Bild und verfolgt Slippy. Es ist unmöglich, das Flugobjekt bei der ersten Begegnung zu zerstören, aber sobald er sich wieder an Slippys Heck hängt, gehört es Dir! Du fliegst nun in einen schmalen Canyon, und eine Flut von Schiffen fliegt über Dir. Versuche nicht jedes einzelne abzuschließen, sondern warte



darauf, bis sich zwei in einer Gruppe Dich nähern. Auf gleiche Weise schaltest Du die vier Gleiter am Ende des Canyons aus, wenn sich diese formieren. Unter der Brücke liegt ein Gold Power-Up, und eine Nova Bombe wartet links hinter den Türen auf Dich. Bremsen so gut wie es nur geht ab, schnapp Dir die Power-Ups und zerstöre die Gegner.

Nachdem Du weiter geflogen bist, solltest Du nach rechts abdriften. Du begegnest einem roten Roboter, der von links nach rechts taumelt. Sein Ziel ist es, den Turm umzuschmeißen, der Dir daraufhin den Zugang zum zweiten Waffen-Power-Up unter der Brücke versperrt. Die Zerstörung des Roboters bringt Dir nicht nur das Power-Up, sondern zusätzlich 5 Bonuspunkte, wie bei jedem roten Roboter. Unter der nächsten Sektion von Brücken findest Du ein weiteres Gold Power-Up. Achte auf den zweiten roten Roboter, der ein Gebäude auf Dich werfen möchte. Bremsen hier abrupt ab, zerstöre den Roboter und erhalte 5 weitere Bonuspunkte.

Ein drittes Gold Power-Up liegt gleich hinter den Türen vor Dir. Dahinter stößt Du auf einige rote Roboter. Bremsen abrupt ab, schalte den linken mit einem 'Homing Bolt' (zielsuchender Schuß) aus, schieße

BOSS 1 – BESCHREIBUNG: IN MIT DAMPF ANGETRIEBENER, LANGSAMER ROBOTER WEIST DICH GALANT IN DIE ERSTE FREIE 3-D-UMGEBUNG DES SPIELS EIN.

BOSS 1 – HINWEISE: DER OBERGEGNER BEWEGT SICH IN LANGSAMEN KREISEN, WÄHREND ER MIT RAKETEN SCHIESST. DIESE KÖNNEN FOXS KAMERADEN ARG SCHÄDIGEN, WENN DER KAMPF ZU LANGE DAUERT. NACH EINEM TREFFER DES GEGNERS, ERSCHEINEN ZWISCHEN SEINEN BEINEN OFTMALS NOVA BOMBS ODER ENERGIE-RINGE. DER BOSS IST BESONDERS HINTEN AN DER GRÜNEN KISTE VERWUNDBAR. UMGREIFE IHN, GREIFE IHN DIREKT AN, ODER SCHIESSE ZUERST EIN BEIN AB UND ERLEDIGE DANACH DEN REST.

BOSS 1 – BELohnUNG: +10 PUNKTE



durch die Türen, zerstöre die Panzer mit einem 'Homing Bolt' während Du bremsst. Ziele dann nach rechts auf den Roboter und zerstöre ihn mit Deinem Laser. Fliege unter die Brücke, um eine Nova Bombe vor dem Checkpoint-Kreis erscheinen zu lassen.

Falco fliegt jetzt durch das Bild und wird von drei Gleitern verfolgt. Das tun sie dreimal. Wenn Du den Spezial-Ausgang durchfliegen möchtest, mußt Du diese Gegner zerstören, bevor es Falco an den Kragen geht. Du kommst jetzt an einem Gebäude vorbei, dessen Leuchtreklame Dir viel Glück wünscht. Fliege nach links für eine Nova Bombe und nach rechts für ein Waffen-Power-Up. Benutze für die Geschütztürme die 'Homing Bolts' und mache Dich für einen Angriff von zwei roten Robotern bereit. Bremsen stark ab, schalte beide aus und knöpfe Dir dann mit einem weiteren 'Homing Bolt' die Geschütztürme in der Mitte vor.

Fliege unter alle Torbögen hindurch, um den zweiten Ausgang zu aktivieren. Du erhältst außerdem Bonus-Energie, eine Nova Bombe und ein weiteres Gold Power-Up. Wenn Du Falco gerettet hast und unter den Bögen hindurch



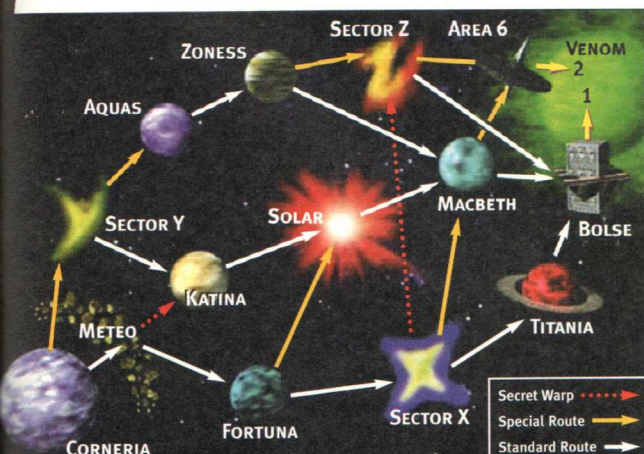
gefliegen bist, führt er Dich durch einen Wasserfall. Hinter dem Wasserfall greifen Vogelähnliche Kreaturen an, die mit Flammen-Bomben werden, gefolgt von grünen Raketen, die aus dem Boden schießen. Zerstört Du alle Gegner noch vor dem Boss, erhältst Du ein Waffen-Power-Up.

Falls Du nicht die Route durch den Wasserfall genommen hast, stößt Du auf einige Geschütztürme und Gleiter, bevor das Level in einer freien 3-D-Landschaft mit dem Obergegner in der Mitte endet.

BOSS 2 – BESCHREIBUNG: DER OBERGEGNER AUS DEM ERSTEN LEVELS VOM ORIGINAL-SNES-SPIEL KEHRT ZURÜCK. EIN ZENTRALER KOMMANDO-KOPF LINKS UND RECHTS VON RAKETEN BEWACHT.

BOSS 2 – HINWEISE: ZERSTÖRE ZUNÄCHST DEN RECHTEN RAKETEN-SILO. BEKÄMPFE DIE LINKEN BEIDEN SILOS, WENN SICH DIESER SCHLIESST, UND KEHRE SPÄTER WIEDER ZUM RECHTEN ZURÜCK. SOBALD ALLE SILOS ZERSTÖRT WURDEN, HÜLLT SICH DER ROBOTER IN EINE DUNSTGLOCKE. NACH SEINER KOMISCHEN AKTION WIRD EIN MÄCHTIGER FLAMMENWERFER EINGESETZT. SOBALD ALLE SILOS ZERSTÖRT WURDEN, HÜLLT SICH DER ROBOTER IN EINE DUNSTGLOCKE. NACH SEINER KOMISCHEN AKTION WIRD EIN MÄCHTIGER FLAMMENWERFER EINGESETZT. SOBALD ALLE SILOS ZERSTÖRT WURDEN, HÜLLT SICH DER ROBOTER IN EINE DUNSTGLOCKE. NACH SEINER KOMISCHEN AKTION WIRD EIN MÄCHTIGER FLAMMENWERFER EINGESETZT.

BOSS 2 – BELohnUNG: 10 PUNKTE



Meteo

MEDAILLE: 200

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSIONSBESCHREIBUNG: Ein dichtes Asteroidenfeld ist alles, was von Lylats fünftem Planeten übrig ist, der aber nun als defensive Barriere für Corneria zu gebrauchen ist. Andross' Verbündete sind schwer damit beschäftigt durch das Feld zu kommen. Fox muß hier den großen Planetenzerstörer ausschalten.

WEG ZU KATINA: Fliege durch fünf blaue Energiekreise hinter dem Checkpoint.

MISSION HINWEISE: Du startest im Asteroidensturm; Schieße so viele Steine wie möglich ab (Punkte!). Fliege durch drei Asteroidenkreise – der letzte mit einem großen, ungleichmäßigen Asteroiden an und schwirrt über Dir. Zerstöre so viele Gegner wie möglich mit den 'Homing Bolts' Gegner werden auch getroffen, wenn sie sich hinter einem Asteroiden verstecken.

Als nächstes fliegst Du auf einen langen Asteroiden zu, der ein Loch im Inneren hat. Am Ende desselben liegen drei Power-Ups in einer Reihe – bremsen, und schnapp Dir so viele Extras wie möglich (Looping?).

Vier Asteroiden befinden sich rechts in einer Gruppe. Fliege durch die Mitte und ein Power-Up erscheint beim großen Asteroiden vor Dir. Dein Kamerad gibt Dir Ratschläge, wann zu bremsen ist und wann Du beschleunigen sollst. So kommst Du hier sicherlich leicht an die Nova Bombe. Reagiere auf das



Kommandosignal und wirf Power-Ups ab. Drei Gegner fliegen nun über Dir – zerstöre sie alle, um einen Silver Power-Up zu erhalten. Es ist ein Moment ruhig, dann saust Peppy durch das Bild, verfolgt von einem Gleiter-Schwarm. Benutze die 'Homing Bolts', um sie auszuschalten. Drei feindliche Formationen tauchen danach auf; vernichte alle, und Du erhältst ein Gold Power-Up, eine Nova Bombe und ein Waffen Power-Up.

Nun erscheint ein weiterer zylindrischer Asteroid. Knalle so viele Feinde wie möglich ab (auch die Geschütztürme) und fliege durch die Energie-Streifen. Du erblickst nun eine insektenförmige Kreatur, die mit bedrohlichen Energiebällen schießt. 'Homing Bolts' haben hier keine Wirkung, also mußt Du mit Deinem Laser gut umgehen können, um das Gold Power-Up zu erhalten.

Slippy erscheint wieder mit vier Aliens an seinem Heck, gerade als der Checkpoint-Kreis auftaucht. Da die Aliens Slippy verfolgen, können sie mit Leichtigkeit durch Beschuß ihrer Heck-Pistolen zerstört werden. Im Anschluß erscheint eine Formation auf fünf Schiffen – schalte zuerst das mittlere mit einem Energiestrahle aus, um an die Silver Power-Ups zu kommen. Falco



erweist sich wieder mal als hilfreich, denn er legt das Gold Power-Up eines Asteroiden frei.

Jetzt wird es interessant! Du siehst drei blaue Kreise inmitten des feindlichen Geschwaders. Wenn Du durch den ersten fliegst, wird der Arwing schneller und hinterläßt psychedelische Spuren. Jedesmal, wenn Du durch einen anderen Kreis fliegst erhält der Arwing einen Geschwindigkeits-Bonus und die Farben werden noch verrückter. Läßt Du einen Kreis aus, verschwinden die folgenden Kreise und der Arwing wird wieder normal. Durchfliegst Du jedoch alle Kreise, stößt Du in einer Bonus-Runde auf Katina. Der Schlüssel liegt in der richtigen Anwendung der Bremsen und ein schnelles Abdriften in Richtung des nächsten Kreise, sobald Du einen passiert hast. Auch

METEO BONUS-GEBIET

DIESER EXTRA-LEVEL IST SEHR WICHTIG. ALLE BESIEGTEN GEGNER KOMMEN DEINEM MEDAILLEN-PUNKTEKONTO ZU GUTE, UND AUSSERDEM LÄSST SICH HIER DER ARWING BIS AUF'S AUSSERSTE AUFRÜSTEN. SOLLTEST DU STERBEN, ERSCHEINT DU NICHT IM BONUS-GEBIET, SONDERN WIEDER IM METEO-LEVEL.



Nova Bomben sollten eingesetzt werden, die halten nicht nur lästige Gegner ab, sondern verlangsamen auch den Flug. Es gibt viele Gegner hier und zahlreiche Punkte zu gewinnen. Falls Du am Bonus-Level nicht interessiert bist, mußt Du auf Deinem Weg sehr viele Feinde besiegen, um einen Anspruch auf die Medaille zu haben. Besonders effektiv sind 'Homing Bolts', die in die Mitte von Alien-Kreisformationen gejagt werden.

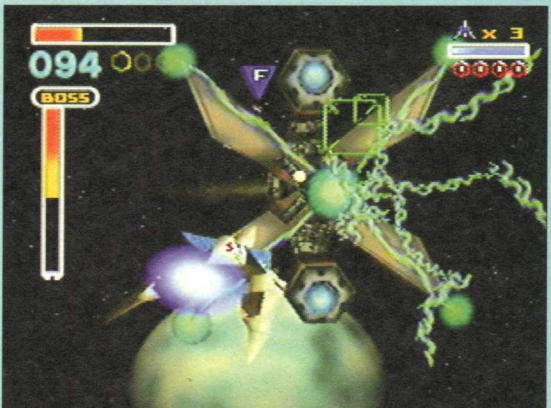
BOSS BESCHREIBUNG: EIN GROSSER SCHEIBENFÖRMIGER SCHILD ROTIERT ZWISCHEN DEN HÜBSCH ANIMIERTEN TRIEBWERKEN. ES GIBT ABER NOCH EINIGE ÜBERRASCHUNGEN.

BOSS HINWEISE: NÄHERE DICH DEM GEGNER UND UMKREISE DIESEN, WÄHREND DU DIE KERBE IM SCHILD VERFOLGST. SCHIESSE IN DIE KERBE, UM DIE VERWUNDBAREN GELBEN SEGMENTE ERSCHEINEN ZU LASSEN. IN DER NÄHE DER KERBE VERMEIDEST DU KONTAKT MIT DEN GRÜNEN STRAHLEN, ABER ACHTUNG – WENN ALLE VIER SEGMENTE ZERSTÖRT SIND WIRD DER SCHILD ABGEWORFEN UND FLIEGT DIR ENTGEGEN!

DER BOSS FEUERT NUN EINE BLITZ-WAFFE AB. MIT EINER ROLLE UMGEHST DU EINEN TREFFER. ZIELE JETZT AUF DAS GELBE SEGMENT IM ZENTRUM DES GEGNERS. HAST DU IHM 50% ENERGIE ENTZOGEN FLIEGT AUCH DIESES TEIL WEG UND DER FEIND SCHEINT BESIEGT ZU SEIN... BIS ER SICH UMDREHT. RECHTS UND LINKS LADEN SICH STACHELN AUF, DIE MIT STARKEN ENERGIESTRAHLEN SCHIESSEN. GREIFE DIE BEIDEN ZENTRALEN, GELBEN SEGMENTE AN UND WEICHE DEN STRAHLEN AUS.



GLEITE MIT DEINEM ARWING ZWISCHEN DEN ENERGIE-BÄLLEN HINDURCH.





FLIEGE UNTER DIE BASIS, UM DIE LÄSTIGEN WÖLFE ABZUHÄNGEN.

Fortuna

MEDAILLE: 50

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSIONSBESCHREIBUNG:

Wissenschaftler arbeiten an einem Terraforming der eisigen Wüste, aber Andross konnte die Finger von den Laboren nicht lassen und kontrolliert diese nun. Wenn Fox die gegnerischen Armeen nicht abwehren kann, wird der Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert. Eigentlich keine schwierige Aufgabe, aber Foxs alte Feinde – das Star Wolf-Team – könnte dort sein...

WEG ZU SOLAR: Schalte das Star Wolf-Geschwader aus, bevor das Labor explodiert..

MISSION GUIDE: Die Mission beginnt



mit Arwings, die auf den eisigen Planeten zufliegen, während vom Labor eifrig Gleiter in die Luft geschossen werden. Umfliege das Labor und ziele ruhig mit den 'Homing Bolts' auf die Gleiter, die sich an Deine Kameraden vergreifen – Slippy bittet Dich oft um Deine Hilfe. In den angrenzenden Hügeln sind

Geschütztürme mit einigen Energiereserven versteckt.

Falls Du Jagd auf die Medaille machst, ist es ratsam, zehn Abschnüsse zu erzielen, bevor das Star Wolf-Team erscheint. Dieses fliegt bis zum Zentrum des Levels, teilt sich dann auf und macht Jagd auf Dich und Deine Kameraden. 'Homing Bolts' und Nova Bomben erzielen keine Wirkung, also mußt Du wieder mal Deine Laser gezielt einsetzen. Diese Kerle sind hartnäckiger als die normalen Gegner und werden am besten mit 'Loop the Loops' abgehängt. Die Wölfe machen ebenfalls solche Loops, wenn sie getroffen sind. Es ist ratsam, sie dabei zu verfolgen. Erfahrene Flieger

hängen Gegner mittels eines Fluges durch die Korridore der Gebäude ab. Am besten verfolgst Du die Gegner, sobald sie sich an das Heck eines Deiner Kameraden hängen. Aber achte darauf, daß Du keinen Kameraden verlierst, wenn Du die Medaille haben möchtest. Achte auch auf das Kommandosignal während der Schlacht, um einen wichtigen Energie-Bonus zu erhalten. Jedes Star Wolf-Mitglied ist zehn Punkte wert, also versuche nach Möglichkeit, alle abzuschießen.

Nach einer Weile erscheint ein Zähler auf dem Schirm, der Dir 60 Sekunden gibt, um das Star Wolf-Team zu vernichten. Scheiterst Du, fliegt das Gebäude in die Luft und jeder ist auf der Flucht. Erledigst Du auch diese Aufgabe, erhält Fox Zutritt zum Gebäude, entschärft die Bombe und darf Solar einen Besuch abstatten.

Übrigens: Die Rettung des Labors hat noch einen weiteren Vorteil. Wurden sämtliche Wölfe ausgeschaltet, bleiben diese vom Venom 1-Level fern (obwohl sie sich auf Venom 2 wieder zusammenraufen).



Sector X

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: lese gigantische Konstruktion im Weltall war in älteren Starfox-Spielen schon immer eine große Herausforderung, aber diesmal können Spieler erleichtert aufatmen. Gerüchte besagen, daß Andross innerhalb der X-förmigen Wolke aus Weltraumstaub eine Weltraumbasis baut. Die Arbeiter gehen aber kaum voran und es wird sogar von einer Falle gesprochen (ähnlich zu *Return of the Jedi*).

SEKTION Z-AUSGANG: Schließe Dich durch vier graue Türen auf dem linken Weg hinter dem Checkpoint und fliege hindurch, um zum zweiten Bonus-Areal zu gelangen.

WEG ZU TITANIA: Brauchst Du für die Deine Aufgaben zu lange, wirst Du zu einer Rettungsaktion zu diesem extrem gefährlichen Planeten gerufen.

MISSION HINWEISE: Alles fängt mit einem großen Schwarm harmloser Gleiter an, die aber viele Punkte einbringen. Dieser Schwarm wird von



zwei horizontalen Plattformen abgelöst, dann von einem schwebenden Tunnel in dessen Öffnung auf diese Art und Weise Minen angebracht sind. Ziele aus großer Distanz auf eine der Minen, um eine Kettenreaktion auszulösen. Am Ende des Tunnels, bewacht von vier Geschützen, warten drei Alien-Raumschiffe auf Dich. Zerstöre sie alle zwecks Verbesserung Deiner Waffen.

Fliege durch den schmalen Spalt in den wirbelnden Weltraummüll hinein und vernichte hier die Aliens für neue Power-Ups. Du erreichst nun den Checkpoint, hinter dem sich eine solide Mauer erhebt. Bremse stark ab und warte auf die Tür durch die eine Faust stößt. Dort geht es hindurch. Mit einem 'Homing Bolt' geht es den Aliens an den Kragen, die gerade Slippy angreifen. Ein Alien auf der rechten Seite hat ein Gold Power-Up. Aber noch wichtiger: Du gelangst an eine Kreuzung, die an eine Zentralmauer angrenzt. Drei der Kreaturen müssen zerstört werden, um an das begehrte Waffen Power-Up zu kommen, auch wenn Du dafür in die Eisen gehen mußt.

Drifte jetzt nach links ab, um den Sektion Z-Ausgang zu erreichen, aber Deine blauen Laser sind jetzt sehr wichtig. Nach der Linkskurve geht es in den Haupt-Komplex wo Du Dich auf rutschende Mauerteile gefaßt machen solltest. Überlegtes Bremsen ist von Vorteil. Nachdem Du dieses Gebiet bereinigt hast, darfst Du Dir eine Nova Bombe schnappen und eine weitere, nach Erfüllung der Comm-Aufgabe. Kümmere Dich nicht darum sondern konzentriere Dich lieber auf die rechteckige Tür mit dem Pfeil-Muster vor Dir. Nach einigen Treffern verfärbt sich die Farbe des Blocks von grau zu rot. Bearbeite das Objekt mit blauen Lasern – und in der Not mit einer Nova



Bombe –, um den Durchgang frei zu schießen. Zwei weitere Türen nähern sich Dir, die letzte mit einem verführerischen Gold Power-Up auf der linken Seite. Hat Fox sämtliche Durchgänge freigelegt, wird er in das zweite Bonus-Areal (Sektion Z) gewarpt. (Solltest Du mit diesem Weg Probleme haben, gibt es immer noch die Route, die an Katina vorbei führt. Bill begleitet Dich eventuell im Sektor X und plazierte einige Laser vor den Türen, die Dir die Arbeit erleichtern.)

Falls Du an der Kreuzung den rechten Weg gewählt haben solltest, kann Fox den Haupt-Komplex verlassen und muß sich dabei nur um einige wenige Geschütze und Aliens kümmern.

Alle Wege, auch der linke, sofern Du den Warp nicht erreichst, führen in die letzte Sektion des Schrottplatzes, wo wieder zahlreiche Gegner besiegt werden müssen.



ZERSTÖRE DIE TÜREN MITTELS DAUERBESCHUSS!

BOSS BESCHREIBUNG: TATSÄCHLICH IST DER GEBÄUDE-KOMPLEX EINE REINE FALLE. SOBALD FOX DAS LEVEL ENDE ERREICHT HAT, FORMT SICH AUS DEM SCHROTT EIN GIGANTISCHER ROBOTER.

BOSS HINWEISE: HVC-09 IST EIN FURCHTERREGENER GEGNER, ABER BEACHTE DIE ZWEI KLEINEN SCHIFFE ÜBER IHM AUF DER LINKEN UND RECHTEN SEITE. ZERSTÖRE SIE MIT 'HOMING BOLTS', DAS BRINGT DIR ZUSÄTZLICHE PUNKTE. SOBALD HVC-09 FUNKTIONIERT MUSST DU NACH OBEN FLIEGEN UND VON DORT AUF SEINE AUGEN UNTER BESCHUSS NEHMEN. ACHTE AUF DIE HÄNDE, DIE MIT LEICHTIGKEIT EINEN FLÜGEL ABREISSEN KÖNNEN. NACH SEINEM ANGRIFF MIT DEN HÄNDEN BESCHIESST ER FOX MIT RAKETENANGETRIEBENEN FÄUSTEN. NACHDEM DU SEINEN KOPF ZERSTÖRT HAST, WIRD HVC-09 Sogar NOCH BEDROHLICHER! ER BEWIRFT DICH NUN MIT SCHROTTTEILEN UND WIRBELT UMHERR. BLEIBE WIEDER WEIT OBEN UND ZIELE AUF DIE STELLE, WO EIGENTLICH SEIN HALS SEIN SOLLTE. GESCHWINDIGKEIT IST WICHTIG! SLIPPY BEKOMMT EINEN HELDENHAFTEN WUTAUSSCHUß UND GREIFT DEN GEGNER ALLEINE AN, WENN DU ZU LANGE BRAUCHST. HVC-09 SCHLÄGT IHN EINFACH BEISEITE, WAS DICH ZU EINER RETTUNGSAKTION ZWINGT.



BONUS MISSION 2

WÄHREND DIE ERSTE BONUS-MISSION LEDIGLICH ZUR VERDEUTLICHUNG DER FÄHIGKEITEN DEINES N64 BEITRUG UND DEN ARWING AUFRÜSTETE, KOMMT HIER GNADENLOSE ACTION AUF DICH ZU. ZEIGE RESPEKT VOR DEM UMHERRWIRBELNDEN SCHROTT UND BREMSE, WENN ES NOTIG ERSCHEINT. DIE GRÖSSTE GEFAHR GEHT VON DEN LANGEN RECHTECKIGEN TEILEN AUS, DIE ALLESAMT KORRIDORE INS ALL BILDEN: SUCHE DIR EINEN WEG AUS UND FOLGE IHM SORGFÄLTIG. DIE ALIENS HIER SIND RICHTIG BISSIG, ALSO VORSICHT! SOLLTEST DU VERSAGEN, WIRD FOX ZUM ANFANG DES X SEKTORS ZURÜCKGEWORFEN. BIST DU ERFOLGREICH, TUT ES DEINEM PUNKTEKONTO FÜR DIE MEDAILLE SEHR GUT. AUSSERDEM NÄHERST DU DICH SEHR SCHNELL DEM VENOM 2-LEVEL!





Titania

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Landmaster

MISSION BESCHREIBUNG: Auch bekannt als Roter Planet. Titanias Oberfläche ist mit den übriggebliebenen Resten der fortgeschrittenen Goras-Zivilisation übersät. Unter normalen Umständen hält man Abstand von diesem Planeten, auch auf der Route zu Venom. Nur wenn Slippy hier gestrandet ist, wird das Starfox-Team

diesem Planeten einen Besuch abstatten.

SPEZIAL-AUSGANG: Keiner. Sei froh, wenn Du am Leben bleibst!

MISSION HINWEISE: Herabstürzende Objekte erfordern hohe Geschwindigkeiten bei der Aufnahme der Nova Bombe. Achte auf die grünen Minen; nur 'Homing Bolts' können diese eliminieren. Zerstöre die erste und fliege in Richtung des Zentrums zum Gold Power-Up.

Drei Krebs-ähnliche Kreaturen springen Dir entgegen, eine nach der anderen. Ziele auf die Bäuche und bewege Dich schnell vorwärts. Hier liegt eine Nova Bombe. Ab durch den Knochen-Tunnel; links von Dir liegen Minen, aber dennoch ist es der beste Weg, um zwei weiteren Krebsen aus dem Weg zu gehen. Außerdem findest Du eine



ES SIEHT EINFACH NUR COOL AUS, WIE DER PANZER SPUREN IN DEN SAND DRÜCKT!

BOSS BESCHREIBUNG: DIESES BIEST IST WOHL EINER DER HÄRTESTEN GEGNER IM GESAMTEN GAME UND SOLLTE MIT AUSSERSTEM RESPEKT ANGEGRIFFEN WERDEN.

BOSS HINWEISE: SCHIESSE ZUERST SÄMTLICHE BÄUME VOR DIR AB, ZWECKS AUFBESSERUNG DER ENERGIE-RESERVEN. DANN WIRST DU DIE KLAUEN DES GEGNERS ERBLICKEN, VON DENEN SLIPPY UMKLAMMERT WIRD. SCHIESSE AUF DIE KLAUEN, ABER ACHE AUF DEN ANGRIF DES ROBOTERS. JETZT ERHEBT SICH DER KOMPLETTE KÖRPER. LASS DICH NICHT ABLENKEN UND FEUERE WEITER AUF DIE KLAUEN. BLEIBE IN DER MITTE UND WEICHE STETS NACH LINKS UND RECHTS AUS. ACHE AUF DEN SCHWANZ DER KREATUR, WENN SICH DIESE UMDREHT.

WENN BEIDE GREIFARME ABGESCHOSSEN WURDEN IST SLIPPY FREI, ABER JETZT GERÄT FOX IN HEFTIGEN LASERBESCHUSS. SOBALD DER ANGRIFF NACHLÄSST, SOLLTEST DU DIR DAS HERZ DES MONSTERS VORKNÜPFEN – TRÖDLER WERDEN BESTRAFT! DANN NÄMLICH NUTZT DIE KREATUR IHRE WEISSEN LASER, GRÄBT SICH EIN UND TAUCHT DANACH MIT VÖLLIG INTAKTEM KÖRPER WIEDER AUF. NOVA BOMBEN SOLLTEN FÜR DEN LETZTEN ANGRIFF DES HERZENS AUFBEWAHRT WERDEN. DEN SILBERNEN STRAHLEN WEICHST DU AUS, INDEM DU DICH GANZ ZUM RAND BEWEGST UND DANACH WIEDER IN DIE ANDERE RICHTUNG ROLLST.



Nova Bombe.

Eine heftige Angriffswelle kommt nun auf Dich zu. Obwohl Du einen Panzer fährst, mußt Du Dich für die Medaille auf Angreifer aus der Luft konzentrieren. Achte auf die grünen Kisten, denn dabei handelt es sich um Minen. Bleibe auf den Brücken, um nicht durch die Minenverseuchten Gräben fahren zu müssen. Obwohl der Gold Power-Up im letzten Graben zu einem weiteren einlädt.

Weiter geht es der bedrohlichen Goras-Technologie entgegen. Riesige Geschütztürme scannen den Boden mit feinen Lasern. Sobald Du als Ziel erfasst wurdest, geht es Deinen Energievorräten sehr schlecht. Steuere hart nach links oben und schnapp Dir die Nova Bombe, die aber keine sonderliche Gefahr für die plötzlich auftauchenden Panzer darstellt. Zerstöre immer wieder Minen mit den 'Homing Bolts' und weiter durch den Checkpoint durch die Ruinen. Mit hoher Geschwindigkeit geht es dann herabfallenden Säulen vorbei zu den Gold Power-Ups und Nova Bomben. Ein Comm-Signal bringt Dir ein weiteres Power-Up. Ein weiteres liegt rechts zwischen den



Ruinen. Achte jetzt auf Falco – Du mußt ihn vor seinen Verfolgern mit den 'Homing Bolts' beschützen. Vielleicht setzt Du besser vorher eine Nova Bombe ein, zwecks besserer Zielgenauigkeit des Automatik-Visiers. Rechts liegt noch ein Gold Power-Up. Man kommt schwer an das Power-Up heran, aber schon jetzt kann man sich vorstellen, wie hart der Obergegner sein wird.

Ein Canyon erstreckt sich nun vor Dir. Feine werfen mit Steinen nach Dir und die Geschütze und Minen tragen ihr übriges dazu bei. Hier ist die Stelle, wo Slippy entführt wird. Die letzten Ruinen rasen an Dir vorbei und es fallen Energie Power-Ups auf Dich herab. Goldene liegen auf der linken Seite.

63



Bolse

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Bolse ist Andross' Todesstern, ein gigantischer künstlicher Planet der bis zu den Zähnen bewaffnet ist. Fox muß die Route nach Venom verteidigen.

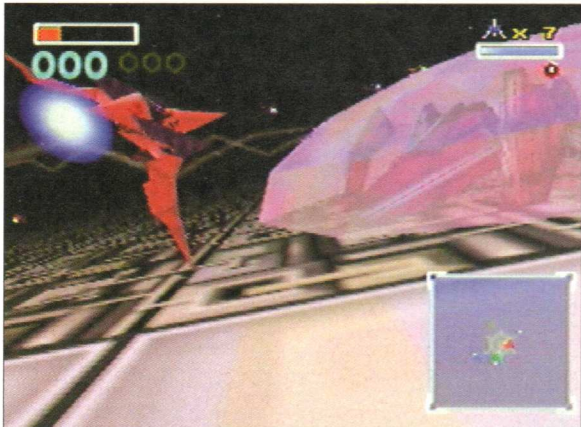
MISSION HINWEISE: Es ist eine Falle! Der Haupteingang wird von lilafarbenen Energieschilden geschützt, während die Arwing-Fighter wegen antigravitativer Impulse ständig im Kreis gedreht werden. Fliege in das Anti-G-Gerät hinein und bewege Dich im Kreis. Stoße immer wieder nach oben vor, um die Turmspitzen unter Beschuß zu nehmen. Jeder Turmspitze bringt 3 Punkte, und zudem wird das antigravitative Feld deutlich geschwächt.

Sobald alle Turmspitzen zerstört sind, bricht der Schutzschild zusammen und spuckt ein ganzes feindliches Geschwader aus. Zwar stellen sie keine sonderliche Gefahr dar, und dennoch bringen sie Dir Punkte ein und Du darfst mal wieder Slippy beschützen. Solltest Du das Star Wolf-Geschwader im Fortuna-Level bereits erledigt haben, wirst Du hier in Ruhe gelassen. In Anbetracht der vielen Geschütztürme sind Luftkämpfe hier nicht leicht, aber die Taktik aus der Fortuna-Welt trägt auch hier Früchte.

Ein Verteidigungs-Turm mit unzähligen Geschützen an seiner Längsseite erhebt sich in Kürze. Nimm jedes einzelne Geschütz unter Beschuß, das bringt Dir jeweils einen Bonus von zehn Punkten. Je schneller Du die Dronen ausschaltest, desto schneller beginnt der Turm mit seinen



Schußsalven. Erst wenn alle Geschütze zerstört sind, fällt der Turm in sich zusammen und zerstört die gesamte Station. Der Angriff des Turms ist nicht ganz so komplex. Nähere Dich dem Turm im Tiefflug, reiße dann Deinen Gleiter schnell nach oben, feue Laserschüsse ab oder wirf Bomben auf die Geschütze und sinke schnell wieder ab. Deine Energie kannst Du immer wieder an den abgelegenen Geschützen auffrischen. Achte aber auch auf Slippy.



ZERSTÖRE DIE TÜRME UND SCHALTE DEN GEGNERISCHEN SCHUTZSCHILD AUS.

Venom 1

MEDAILLE: 200

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Andross' neue Heimatwelt ist ein völlig gefährliche Umgebung mit einer giftigen Atmosphäre und dunklem Himmel.

MISSION HINWEISE: Das Level beginnt mit einem Totalangriff von unzähligen Geschwadern. Es ist möglich, sich mit Hilfe der Nova Bomben und heftigen Ausweichmanövern hindurch zu schlagen (im Experten-Modus sieht



die Sache schon ganz anders aus). Als nächstes erreichst Du einen schmalen Canyon. Schlängle Dich zwischen den Stützen hindurch und schnapp Dir das Power-Up gleich über der Stütze, unter



NICHT RECHTS, NICHT LINKS – DURCH DIE MITTE!

Katina

MEDAILLE: 150

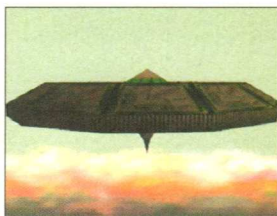
FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

WEG ZU SOLAR: Zerstöre das Mutterschiff, bevor Dir die Zeit ausgeht und rette die Basis.

STANDARD-AUSGANG: Sector X.

MISSION BESCHREIBUNG: Abhängig von Andross' Invasion, flüchteten die Bewohner Cornerias zu diesem Planeten. Einer von Foxs Kumpanen, Bill Gray, leitet die Husky Squadrons des Planeten. Und obwohl sie die letzten Angriffswellen erfolgreich abwehren konnten, brach nach der Auftauchen eines riesigen Mutterschiffs Panik aus!

MISSION HINWEISE: Bill Gray erscheint und beginnt mit der Formation eine Geschwaders, also lasse die Finger vom Abzug! Bills Gleiter können an den geschwungenen Flügeln erkannt werden, während die gegnerischen Flieger





der ein Gold Power-Up liegt. Das Level bietet an dieser Stelle viele mögliche Routen, und es wäre zuviel, jede in dieser Lösung zu erklären. Die linke Route ist auf jeden Fall die schwierigste, obwohl hier viele Abschüsse, also Punkte, auf Dich warten. Jener Weg fängt mit zwei Schiff-Formationen an, wobei jede leicht Opfer eines 'Homing Bolts' werden kann (Bonuspunkte). Ein weiterer Schwarm flitzt aus einem Portal heraus. Schalte diesen aus und steuere nach links in den schmalen Canyon. Aliens warten hier in Gruppen auf Dich, gefolgt von einigen Geschützen und einer weiteren Gruppe von Aliens – schalte sie mit dem 'Homing Bolt' aus und schnapp Dir das Waffen-Upgrade. Ein Comm-Signal berichtet von Panzern. Nova Bomben räumen ordentlich ab und legen zahlreiche Energiereserven frei. Achte auf die Gegner, die von unten mit Raketen

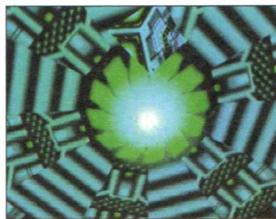
schießen und drifte nach links ab. Nun befindest Du Dich wieder an der 'frischen Luft'. Ein ganzer Wald aus Stahlträgern liegt vor Dir. Bremsen und schlängeln Dich geduldig durch die Gefahr hindurch. Die erste Reihe bewegt sich vertikal, also lege Dich auf die Seite und schnapp Dir die Gold Power-Ups im Zentrum. Ein Comm-Signal berichtet vom Ende der Sektion. Doch Vorsicht – kurz vor dem Checkpoint-Kreis wirbelt Dir noch etwas vor der Nase herum. Deine Kameraden melden sich zu Wort und wünschen Dir für den Kampf in Andross' Palast viel Glück. Im Korridor schlagen in horizontaler Richtung Säulen aus den Wänden. Gib Gas und bleibe an dem fliehenden Monster dran... sammle dabei die Waffen Power-Ups auf der linken Seite ein.

BOSS BESCHREIBUNG: Eine riesige Statue aus Stein mit einem Skelett aus Metall.
BOSS HINWEISE: Dieser Gegner ist relativ einfach auszuschalten. Du darfst nur nicht zu stürmisch sein und musst den Gegner unter Beschuss halten, aber trotzdem viel Zeit für die Ausweichmanöver investieren. Um an das empfindliche Herz des Monsters zu kommen, muss vorerst die äussere Schale gesprengt werden. Lass keines der Körperteile aus: Füße, Beine, Arme, Kopf und Rumpf müssen alle zerstört werden, bevor es an das Herz geht. Mach Dir um die Zeit keine Sorgen, denn der Korridor scheint unendlich lang zu sein.



etwas klotziger sind. Aber in Anbetracht der Masse an Flugobjekten, die hier durch die Luft segelt, würden sich nur Loser auf kleine Laser verlassen. 'Homing Bolts' visieren nur Gegner an, und, was noch viel besser ist, die meisten Feinde kommen in Gruppen angefliegen und werden auf einen Schlag zerstört. Gut fürs Punktekonto. Allzu gefährlich sind die Dronen hier jedoch nicht und auch das Mutterschiff kann sich kaum wehren. Das Mutterschiff stellt kein großes Problem dar, und Bills Basis kann auch gerettet werden. Sobald der Countdown-Zähler auf dem Bild erscheint, springt ein Stachel aus dem Zentrum des Mutterschiffs, der aber durch gezielte Laserschüsse und eventuell mit ein oder zwei Nova Bomben zerstört wird.

Auf eine bestimmte Meldung solltest Du achten: "Hatches are open!". Das



HEUTE FEIERN WIR UNSEREN
'INDEPENDENCE DAY!'

Mutterschiff öffnet daraufhin die Hangartore, und weitere Gleiter strömen Dir entgegen. Der Beschuss der Hangartore bringt fünf zusätzliche Punkte. Bevor das letzte Tor zerstört wird, solltest Du genügend Punkte einkassiert haben, denn auch das Mutterschiff bringt nur zwei Punkte!





Solar

MEDAILLE: 100

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Dieser geschmolzene Planet liefert wirklich die rauheste Umgebung im gesamten Lylat-System, bedeckt in einem Lava-See. Seine unglaubliche Hitze entzieht Deinem Flieger immer mehr Energie. Trotz der Meinung der Wissenschaftler, daß es hier kein Leben geben kann, begegnest Du auf Deiner Reise bizarre Kreaturen.

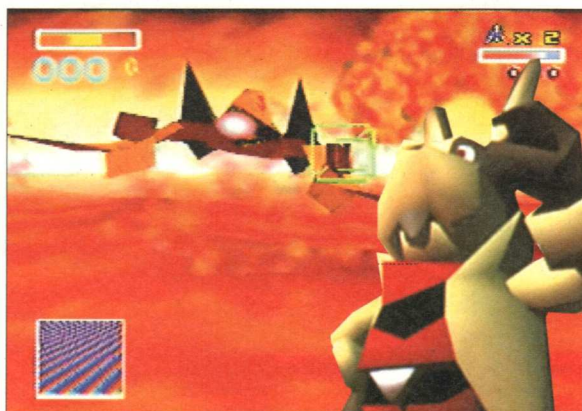
STANDARD-AUSGANG: Macbeth

MISSION HINWEISE: Das Level zeigt sich gleich zu Anfang von seiner schönsten Seite. Feuer fegt durch den Himmel und erfordert geschickte Ausweichmanöver. Wie gut Du auch immer sein magst, wegen der Hitze geht Deinem Arwing auf jeden Fall Energie verloren. Überlebst Du die einleitenden Gefahren, stürzt sich Falco ins Gefecht und entlädt sich seiner Feuerbälle. Dadurch werden zahlreiche Silver Power-Ups freigelegt, die noch nie so wertvoll waren, wie in diesem Level. In der ersten Gruppe liegt zudem ein Gold Power-Up und wenn Du auf Katina gute Arbeit geleistet hast, öffnet Bill mit Feuerbällen den Weg zu Waffen Power-Ups. Achte jetzt auf eine Lavawelle, die in periodischen Abständen kommt. Normalerweise liegen dahinter immer



Power-Ups, falls Du neugierig bist, solltest Du eine Nova Bomb einsetzen. Abgeschossene Feuerbälle und Feuervögel geben weitere Power-Ups frei. Weiter geht's über mehr Lavawellen. Die Feuervögel schaltest Du am besten mit Nova Bomben aus sicherer Distanz aus.

Hinter dem Checkpoint wird Falco von einem Feuervogel gejagt. Mehr Feuerbälle tauchen auf und nun ist Slippy dran. Weitere Feuerbälle erscheinen – feuere auf den mittleren für einen Silver Star Power-Up. Kurz vor dem Ende des Levels taucht



UH, AH, ES IST SO HEISS!

ein ganzer Schwarm an Feuervögeln aus der Lava auf. Benutze die Nova Bombe! Dann geht es weiter zum Boss...



BOSS BESCHREIBUNG: LAVA-MONSTER MIT SEHR LANGEN ARMEN UND KLAUEN!

BOSS HINWEISE: DIE ERSTE GEFAHR IST EINE LAVA-WELLE, ALSO BEWEGE DICH NACH LINKS-RECHTS-LINKS, WÄHREND DU ABBREMST. FLIEGE IM ANSCHLUSS INS ZENTRUM UND FEUERE AUF DIE ÄRME. MIT DEN BLAUEN LASERN MACHST DU KURZEN PROZESS. REGELMÄSSIG SPUCKT DER GEGNER LAVA-STEINE AUS, DIE NACH ABSCHUSS WILLKOMMENE POWER-UPS BRINGEN. AUCH DIE FEUERFONTÄNEN SEHEN GEFÄHRLICHER AUS ALS SIE SIND. FLIEGE MÖGLICHST WEIT NACH OBEN, SCHIESSE VON DORT AUF DEN KOPF UND STAUNE ÜBER EINE SPEKTAKULÄRE STERBESEQUENZ.





SCHIESSE AUF DIE SIGNALE, UM DEN ZUG INS VERDERBEN ZU LEITEN.

Macbeth

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Landmaster

MISSION BESCHREIBUNG: Lylats reichster Minen-Komplex auf dem Planeten Macbeth befindet sich unter der Kontrolle von Andross, zur Verstärkung seiner Streitkräfte. Ein interkontinentaler Zug liefert dem Komplex die nötigen Materialien. Wird er gestoppt, muß Andross große Verluste hinnehmen.

BOLSE-AUSGANG: Zerstöre den Boss mit Standard-Bewaffnung.

WEG ZU AREA 6: Zug entgleisen lassen (siehe unten).

MISSION HINWEISE: Du startest rechts neben dem Zug. Bremse abrupt ab, halte Deine Laser in den Waffen-Transporter und danach auf die Erz-Träger. Durch die Mauer entweder hindurch rollen oder zerstören. Nach Abschub der Geschütz-Plattformen geben diese Nova Bomben frei.

Sobald sich der Krieg auf dem Boden sich, mußt Du Deinen Kameraden in der Luft Unterstützung geben. Achte auf ein Alien-Geschwader, daß den Weg in einen schmalen Canyon einleitet (nach Zerstörung Gold Power-Up). Weiche den Steinen aus und halte mit den 'Homing Bolts' auf die Gegner über Dir. Als nächstes stürzt sich Dir eine Formation aus feindlichen Fliegern entgegen, mit dem Zug auf der linken Seite. Irgendwann neigt sich der Boden nach unten und die Geschütze des Zuges sollten eliminiert werden. Nutze für diese Aufgabe auch die Nova Bomben. Während Du unter einer Brücke hindurch fliegst, sollst Du den Verfolger Deines Kameraden ausschalten. Der Zug wirft nun die hinteren Wagen ab und fährt in einen Tunnel. Sämtliche Wagen sollten zerstört werden. Barrieren müssen in kühnen Ausweichmanövern



BOSS BESCHREIBUNG: EIN KLEINES FLIEGENDES OBJEKT (DRACHEN?), DASS AM ZUG ANGEHUNGEN IST.

BOSS HINWEISE: SOBALD DER ZUG DAS OBJEKT ABGEWORFEN HAT IST SEIN KOPF VERWUNDBAR. KURZ DARAUF WACHSEN IHM KLAUEN MIT DENEN ER ANDERE GEGENSTÄNDE NACH DIR WIRFT. NACHDEM DU DIE KLAUE ABGESCHOSSEN HAST, LÄDT DER ZUG EINIGE SILBERNE KISTEN AB, AUS DENEN LASER ABGEFEUERT WERDEN. HALTE DEINE WAFFEN AUF DEN ZUG – ER IST NUR 'VERWUNDBAR', WENN ER DIE

LUKEN ÖFFNET UND ETWAS HINAUSWIRFT. EIN TREFFER REICHT, DER DRACHEN FÄNGT AN ZU ZITTERN UND IST VERLETZLICH. BALD HAGELT ES BOMBEN. DANACH SCHIESST DER OBERGEGNER MIT BLAUEN LASERN AUS SEINEN FLÜGELN. BEWEGE DICH INS ZENTRUM, WO DU SICHER BIST. HALTE WEITERHIN DEN ZUG UNTER BESCHUSS. WENN DER OBERGEGNER ENDLICH BESIEGT IST, ERHÄLTST DU TROTZ ALLER MÜHEN NUR 2 BONUSPUNKTE.

überflogen werden. Hinter dem Tunnel ist rechts von Dir der Checkpoint zu sehen. Du darfst Dir jetzt die Silver Power-Ups hinter den Toren schnappen, oder nach rechts auf die Brücke fliegen und hast dann eine gute Aussicht von oben auf den Zug. Schieße auf die Signale der Pfeiler solange, bis diese in die richtige Richtung zeigen. Immer wieder versuchen Dich Aliens von dieser Aufgabe abzulenken. Die Signale 1 und 2 befinden sich rechts, Signal 4 auf einem Block zur rechten, während Signal 3 genau auf der gegenüberliegenden Seite wartet. Nach einer kurzen Pause erscheint Signal 5 auf der linken Seite der Strecke. Achte auf das Objekt, das der Boss an dieser Stelle aus dem Zug wirft. Signal 6 steht versteckt hinter einem Tor auf der rechten Seite; fliege durch dieses hindurch und ziele gleich danach nach oben. Die Signale 7 und 8 stehen auf beiden Seiten der Strecke hinter Mauern, welche äußerste Präzision verlangen. Zerstört Du die Mauern aus großer Entfernung, aktivierst Du die Signale, bevor Du sie überhaupt siehst (tausche nach dem klicken).

Das merkwürdige Objekt des Oberggners sorgt derweil für mächtigen Ärger und entlädt immer



mehr Hindernisse – 'Homing Bolts' schalten ganze Reihen aus, ansonsten besser ein bestimmtes Ziel aussuchen und durch. Sobald Du alle Markierungspfeiler hast, erscheint ein Schalter-Kasten. Einmal getroffen, öffnet er sich und bringt einen Schalter zum Vorschein. Schieße auf diesen, um die Punkte zu ändern, den Zug auf den Weg zur Zerstörung zu geleiten und für 50 Bonuspunkte.



DIE OBERE ROUTE IST HÄRTER, ABER AUCH WERTVOLLER.

Sector Y

MEDAILLE: 150

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MISSION BESCHREIBUNG: Ein merkwürdiges Gebilde aus Staub schwebt hier durch das ansonsten leere Areal. Natürlich hat sich Andross diesen Ort für seine Armee aus Raumschiffen ausgesucht, die zuvor den Verteidigungsring von Corneria zerstört hat. Grund für seinen Sieg lieferten die mobilen Anzüge, bewaffnet mit Laser-Schwertern und Schild. **KATINA-AUSGANG:** Zerstöre die Obergegner.

WEG ZU AQUAS: Zerstöre die Obergegner und kassiere 100 Treffer.

MISSION HINWEISE: Gleich am Anfang stürzen sich Dir die Kampfanzüge entgegen, und Dein System braucht einige Zeit, um die neuen Objekte anzuvissieren. Achte auf die hellblauen, denn diese hinterlassen Power-Ups. Konzentriere Dich auf das Schiff vor

Dir, aus dem zwei Geschwader herauskommen. 'Homing Bolts' oder Nova Bomben geben ihnen den Rest. Im gesamten Level ist die obere Route die schwierigere, belohnt Dich aber mit entsprechend mehr Punkten.

Fliege über das Schiff und eliminiere alle Gleiter, um an ein Gold Power-Up zu kommen. Zahlreiche Kriegsflotten mit Geschützen kreuzen nun das Geschehen. Bremsen abrupt ab und schalte so viele Geschütze wie möglich aus. Mach Dich auf einen Angriff von hinten gefaßt; bremsen, um sie in Sichtweite zu bekommen und den Raketen auszuweichen. Jetzt bist Du beim Checkpoint. Viele Flieger und noch mehr Kriegsflotten folgen, und dann zwei weitere Kampfanzüge (?) – wähle wieder die obere Route für maximale Punktzahl.

Mit den 'Homing Bolts' schlägst Du Dich durch die Aliens hindurch am



BOSS BESCHREIBUNG: DER DRITTE BOSS KOMMT MIT ZWEI WEITEREN KUMPANEN AN, DIE DIR AUF DIE PELLE RÜCKEN WOLLEN. DIESE SCHLACHT FINDET IN EINER 360-GRAD 3-D-UMGEBUNG STATT.

BOSS HINWEISE: DIE ERSTEN BEIDEN ROBOTER SIND LEICHT VERWUNDBAR. SIE BENÖTIGEN NUR EIN PAAR BLAUE LASER UND SIND SCHON SATT. BREMSE STARK UND UMKREISE SIE, JEDER ROBOTER GIBT DREI BONUSPUNKTE. SEI ABER NICHT ZU

MUTIG, DENN EIN NAHER ANGRIFF KANN DICH EINEN FLÜGEL UND DAMIT DEN BLAUEN LASER KOSTEN. NACHDEM DIE BEIDEN IDIOTEN AUSRADIERT WURDEN, STEIGT DER OBERGEGNER AUS DEM SCHIFF EMPOR UND KEHRT IMMER WIEDER DORTHIN ZURÜCK. LASS DIR IN DIESEM KAMPF RUHIG VIEL ZEIT. FÜR DEN OBERGEGNER GIBT ES ZEHN BONUSPUNKTE.



Weltraummüll vorbei. Nach einer Vollbremsung geht es auch hier den Geschützen auf dem Schlachtschiff an den Kragen. Schalte einen der Anzüge



aus und stürze Dich auf die nächsten Schlachtschiffe. Du findest noch ein paar Gold Power-Ups, bevor es endgültig zum Obergegner geht.



Aquas

FAHRZEUG/GLEITER: U-Boot

MEDAILLE: 150+

MISSION BESCHREIBUNG: Diese ausgedehnte Wasserwelt beherbergt unzählige Ruinen, welche auf intelligentes Leben schließen lassen. Andross' Invasions-Flotte hat aber kein Verständnis für Archäologie und möchte das Leben dort in seiner Verteidigungs-Maschinerie einspannen. Nur mit Slippys U-Boot kann der Planet erkundet werden.

SOLAR-AUSGANG: Zerstöre den Boss.

MISSION HINWEISE: Abgesehen von der trägen Steuerung des U-Bootes gibt es gerade Unterschiede gegenüber normalen Fortbewegungsmitteln bei der Bewaffnung. Während die Laser noch ungefähr die gleiche Wirkung erzielen, sind sie weitaus weniger effektiv als im Weltraum, vor allem, wenn es um die 'Homing Bolts' geht, denn auf diese muß nun verzichtet werden. Auch die Nova Bomben wurden durch billige Light Bomb Torpedos ersetzt. Wenigstens hat man von ihnen unzählige, und man kann sie wie 'Homing Bolts' einsetzen. Jedoch kann immer nur ein Torpedo zur gleichen Zeit eingesetzt werden. Torpedos eignen sich auch hervorragend zur Beleuchtung der Dunkelheit. Am besten drückt man kräftig auf die Bremse, feuert Laser und Torpedo gleichzeitig ab und freut sich über Treffer, während der Fisch störende Fische und andere Hindernisse aus dem Weg räumen kann. Zwei Gegner kommen



von rechts. Beschleunige durch den Fischeschwarm hindurch und wähle die beiden als feste Ziel für die Torpedos. Zerstöre jetzt den Sternenfisch (ein echter Kamikaze-Freak, wenn er mißachtet wird) und dahinter das Geschütz in der Muschel. Zwei Feinde kommen dann von links, aber laß

Dich nicht von Deinem Weg durch das Steintor auf der rechten Seite ablenken. Schwimme weiter nach rechts durch das nächste Tor und eliminiere die

Gegner. Reiß das U-Boot nach links, um durch den nächsten Torbogen zu kommen. Darunter sollte ein Waffen Power-Up in einer Muschel zu finden sein.

Rechts in der Ferne gibt es für den besiegten Gegner fünf Bonuspunkte. Ziehe nach links und achte auf den Sternenfisch

und die Silberperle. Weiter geht es nach rechts unter einen weiteren Torbogen hindurch, dann nach links. Grüne Fische kreuzen auf, die sich öffnen und mit Lasern auf Dich schießen. Für diese gibt es einen +1 Bonus. Muscheln bedecken den Boden und Schlangen stellen sich Dir in den Weg.

Du schwimmst jetzt durch Ruinen. Wenn noch Zeit bleibt, kannst Du die Säulen anvisieren und zerstören. Zur Belohnung gibt es Gold Power-Ups. Es schwimmen noch mehr Silberperle durchs Wasser und orangefarbene Fische kommen aus dem Boden. Mit Hilfe der Torpedos erzielst Du hier einen guten Bonus. Durch das offene Gebiet kommen viele Gegner von links nach rechts geschwommen; schieße so viele wie möglich ab und achte auf den größeren Feind beim Checkpoint. Zwei Gegner schwimmen durch das Bild; warte bis sich beide vereint haben und nutze die Kraft eines Torpedos. Das bringt Bonuspunkte. Ein großer Fisch schwimmt über Dir – bringt insgesamt drei Bonuspunkte und ein Gold Power-Up.

Der schmale Durchgang wird von zahlreichen Fischen und komischen elektrischen Organismen bewacht. Bremse stark ab und vernichte vor allem die Sternenfische. Bremse am Ende des Korridors ab, um nicht von den herabfallenden Steinen getroffen

BOSS BESCHREIBUNG: Eine GROSSE MUSCHEL, BEWACHT VON ZAHLREICHEN BIO-WAFFEN.

BOSS HINWEISE: ERSTE VERTEIDIGUNGSWAFFE DER MUSCHEL SIND DIE LEBENDIGEN ABSCHUSSVORRICHTUNGEN AUF DEM KOPF. DIESE SPÜCKEN WURMÄHNICHE KREATUREN AUS – SCHIESSE AUF IHRE KÖPFE. MIT TORPEDOS KANNST DU DIE ABSCHUSSVORRICHTUNGEN ZERSTÖREN, WAS DIR DREI BONUSPUNKTE BRINGT.

DIE MUSCHEL ÖFFNET SICH JETZT UND HERVOR TRITT EIN GRÜNES AUGE MIT ENTSPRECHENDER BEWAFFNUNG. ACHE AUF DIE WEISSEN ENERGIEBÄLLE. ALS ERSTES SOLLTEST DU DIR DIE OBERE HALFTHE DER MUSCHEL VORKNÖPFEN, GENAUER GESAGT DIE MUSKELN, DIE SIE ÖFFNEN KÖNNEN. DIESE BEFINDEN SICH GLEICH NEBEN DEM AUGE UND BLINKEN, WENN SIE GETROFFEN WERDEN. NACH EINIGEN TREFFERN VERFESTIGEN SIE SICH UND VERWANDELN SICH IN LEUCHTEN RÖHREN – DIESE KÖNNEN MIT EINEM EINZIGEN TORPEDO ZERSTÖRT WERDEN. NACHDEM BEIDE ELIMINIERT WURDEN, WIRD DIE OBERE SCHALE ABGESPRENGT. JETZT KANN DAS AUGE DIREKT IN ANGRIFF GENOMMEN WERDEN, INDEM DU ZUERST MIT EINEM LASER DEN SCHUTZ ZERSCHIESST UND DANACH MIT EINEM TORPEDO DEN REST ERLEDIGST. UNGLÜCKLICHERWEISE WERDEN DIR JETZT IMMER MEHR PERLEN ENTGEGEN GEWORFEN, SO DASS EIN TORPEDO MEIST GAR NICHT DAS AUGE ERREICHT. ALSO SOLLTEST DU ZUERST DIE ABSCHUSSVORRICHTUNGEN FÜR DIE PERLEN ZERSTÖREN UND DANN MIT DEN TORPEDOS WEITERARBEITEN. DAS AUGE BENÖTIGT FÜNF TREFFER.

NACH ELIMINIERUNG DES AUGES BEKOMMST DU FÜNF BONUSPUNKTE, ALSO INSGESAMT 14 FÜR DIE KREATUR.



zu werden. Ein Abschuß bringt Punkte. Schwimme nach rechts und dann durch den Torbogen. Hier begegnest Du einem Engelsfisch, einen großen roten Fisch und endlich dem Boss.





Zoness

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 250+

MISSION BESCHREIBUNG: Eine weitere Wasserwelt. Diesmal mit einigen kleinen Inseln, die aus dieser Welt früher ein beliebtes Urlaubsziel machten. Andross' Flotte hat die Ozeane verseucht und die Bewohner in Monster verwandelt. Spione vermuten den Bau einer Basis.

MACBETH-AUSGANG: Boss zerstören.

WEG ZU SECTION Z: Zerstöre alle Suchlichter und vernichte den Boss.

MISSION HINWEISE: Achte auf die Aliens, die sich aus der See auf Dich stürzen. Mit Nova Bomben lassen sich diese leicht ausschalten und bringen sogar dicke fünf Bonuspunkte. In den Kisten findest Du Gold Power-Ups. Eine Spinne schleicht sich von links heran und ist zwei Punkte wert, so wie jeder Suchscheinwerfer. Für den Z-Ausgang müssen alle Scheinwerfer ausgeschaltet werden.

Fliege durch die Bohrinselfen hindurch, während Du weitere Scheinwerfer und Spinnen ausschaltest. Als nächstes ist Slippy zu retten. Dann stößt Du auf eine vertikale Reihe von Power-Ups – bremsen und einsammeln. Kat hilft Dir bei den Scheinwerfern zwischen den Felsen, also beschleunige schnell – es bringt Punkte für die Medaille.



Achte auf die Seeschlange, die sich aus dem Wasser erhebt. Glücklicherweise sind ihr die Arwings zu klein, so daß sie Dich einfach ignoriert. Kat trifft weitere Scheinwerfer bis zum Checkpoint. Beschütze sie vor den Feinden, während sich die Seeschlange nochmals erhebt. Peppy feuert auf eine Kiste nahe des Tores und legt damit Waffen Power-Ups frei. Zwei weitere Tore folgen, und hinter dem linken Tor liegt eine Nova Bombe,

BOSS BESCHREIBUNG: EIN ROBUSTES BOOT MIT ZWEI RAKETEN-SILOES AN DER SEITE. AUS DEM ZENTRUM KOMMEND WIRD EIN STACHELIGER BALL HERUM GEWIRBELT.

BOSS HINWEISE: DER KAMPF BEGINNT MIT EINIGEN GELBEN FÄSSERN, DIE IM SEE SCHWIMMEN, ABER UNGEFÄHRICH SIND. ZERSTÖRE DIESE SCHNELL, DENN SIE VERSORGEN DICH MIT ENERGIE-KREISEN.

DER OBERGEGNER ERHEBT SICH DARAUFHIN AUS DEM WASSER UND BEREITET SICH FÜR DEN ANGRIFF MIT DER KUGEL VOR. GLEITE IN DIESEM FALL ZU EINER SEITE DES BILDES UND DANN WIEDER ZU ANDEREN, UM IHN ZU VERWIRREN. DER BOSS HAT ZWEI PRIMÄRE ANGRIFFSWAFFEN, DIE IMMER WIEDER EXPLOSIVE GELBE KISTEN UND GLEICHZEITIG WEISSE ENERGIE-BÄLLE ABFEUERN. DER ABSCHUSS DER KISTEN BRINGT WEITERE ENERGIE-KREISE, WÄHREND IN DEN KUGELN NOVA BOMBEN VERSTECKT SIND. BIS ZUM ENDE IST DER OBERGEGNER GEGEN LASER UND 'HOMING BOLTS' RESISTENT, ALSO SCHNAPP DIR DIE BOMBEN.

BLEIBE AUF EINER SEITE DES BILDSCHIRMS, HOCH ÜBER DEN KISTEN-EXPLOSIONEN, UND SCHALTE DIE WEISSEN KUGELN AUS, UM DEINEN BOMBENVORRAT SCHNELL AUF NEUN ZU ERHÖHEN. JETZT DARFST DU ANGREIFEN. FLIEGST DU AUS DEM BILD, TAUCHT DER OBERGEGNER AB



DIESES BIEST WIRD DICH NICHT ANGREIFEN, ABER DENNOCH KANNST DU MIT IHM KOLLIDIEREN.

hinter dem rechten ein Scheinwerfer. Hinter dem nächsten einzelnen Tor findest Du ein Silver Power-Up und in der Kiste ein Gold Power-Up. Ein Comms-Signal ertönt und warnt Dich vor dem Schiff, das jetzt links von Dir auftaucht. Versuche die Kästen auf dem Schiff mit 'Homing Bolts' zu treffen, dafür gibt es ordentlich Punkte. Weiterhin kommt eine Formation aus Flugzeugen von rechts, während schwebende Panzer durch

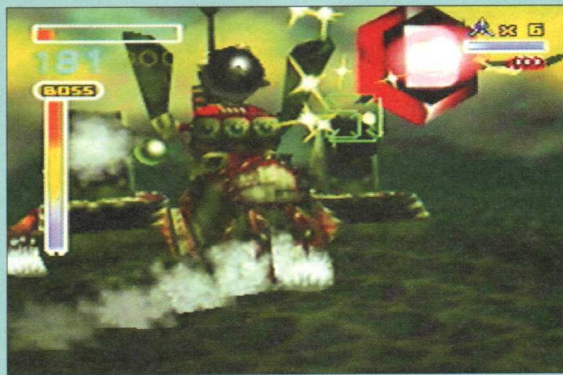
das Wasser gleiten. Einige fliegende Echsen kommen von links – benutze die 'Homing Bolts' – dann geht es weiter nach rechts durch die Struktur. Das Geschwader erledigst Du am besten mit 'Homing Bolts', zerschleße die Kisten, und achte auf die Flieger, die sich links von Dir bemerkbar machen. Mehr Panzer kommen zum Vorschein. In einer der Kisten findest Du ein Gold Power-Up. Bei den folgenden Scheinwerfern hilft Dir Falco.

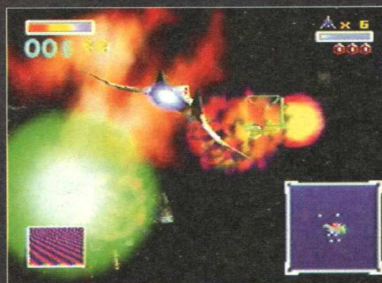
UND SCHMEISST MIT KISTEN. BÖSER, BÖSER GEGNER! DANACH TAUCH ER WIEDER AUF, IN VOLLER STÄRKE.

GREIFE ZUNÄCHST DIE BEIDEN ÄRMCHEN AUF DEM DACH AN; ZUERST DEN RECHTEN, ABER ACHE DARAUF, DASS DU NICHT DIE SEITLICHEN SILOS TRIFFST. WENN BEIDE ÄRME ZERSTÖRT SIND, DARFST DU DEN SILO ANGREIFEN, WÄHREND DU WEITERE NOVA BOMBEN EINSAMMELST. SOBALD EINES DER SILOS ABGEKNALLT WURDE, DREHT SICH DER GEGNER UM UND VERSUCHT DIESE MIT EINEM KRAN AUS DEM

WASSER ZU FISCHEN. GREIFE DEN KRAN MIT DREI NOVA BOMBEN AN. ERST WENN DER KRAN ZERSTÖRT WURDE, KANNST DU DICH AM ZWEITEN SILO ZU SCHAFEN MACHEN.

IM ANSCHLUSS BEKOMMT DER BOSS EINEN WUTANFALL, SCHLEUDERT DIR DIE KUGEL ENTGENEN UND SCHIESST MIT FLAMMEN. TRIFF DEN RUMPF DES GEGNERS MIT ALLEM, WAS DU HAST. Sogar die LASER REICHEN FÜR EINEN SCHNELLEN SIEG AUS, ABER TROTZDEM GIBT ES NUR FÜNF BONUSPUNKTE.





Sector Z

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 100+

MISSION BESCHREIBUNG: Eine bizarre Formation im Weltraum bestehend aus dem Schrott, der aus dem Kampf zwischen cornerischen Streitkräften und Weltraumpiraten hervorging. Spione vermuten, daß Andross aus dem Schiff-Friedhof neue Schiffe bergen will. Könnte eine Falle sein! **BOLSE-AUSGANG:** Verfehle eine Rakete und das Level wird sofort unterbrochen. Dann geht es wieder auf die einfache Route zurück.

AREA 6-AUSGANG: Zerstöre alle Raketen.

MISSION HINWEISE: Das Level beginnt mit einem Gleiter-Geschwader, das auf 'Großen Fox' zustürzt, der, zum ersten mal, eine interaktive Rolle spielt. Du könntest jetzt sogar andocken und Deine Schutzschilde aufladen – fliege einfach knapp über die Triebwerke und die Dock-Sequenz nimmt ihren Verlauf. Die Dronen stellen grundsätzlich keine große Gefahr dar, versorgen einen aber mit den nötigen Punkten für die Medaille. Treffer können zwar nur schwer erzielt werden, aber wenn Du

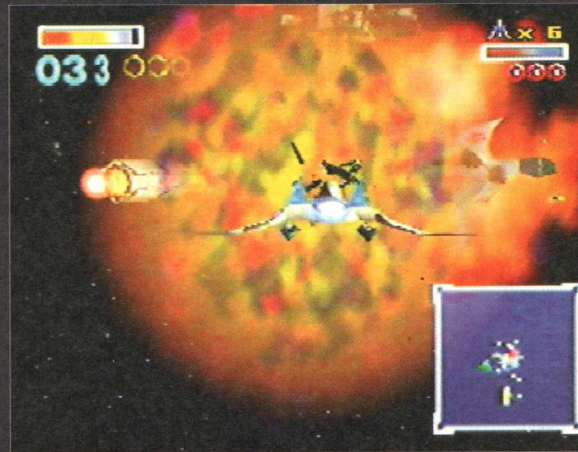
Dich schnell bewegst kannst Du die vier kleinen Kisten beim 'Großen Fox' ausmachen, in denen einige Bonuspunkte platziert sind. Power-Ups sind hier schwer zu bekommen, denn sie liegen allesamt verstreut in den Fliegern herum. Für eine Medaille bleibt nur sehr wenig Zeit! Eine riesige Rakete wurde am unteren Rand des Einsatzortes gesichtet. Mit blauen Lasern kann ihr im Sturzflug der Rest gegeben werden. Ansonsten solltest Du Dich an das Heck hängen, sie verfolgen und mit Lasern bearbeiten. Die Raketen bewegen sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie der Arwing, so ist eine Verfolgung nicht allzu schwer. Du solltest auch Deine Kameraden daran hindern die Rakete zu zerstören, denn dann gehen Dir die Punkte flöten. Nachdem die Raketen zerstört wurden, wartet beim 'Großen Fox' eine weitere Welle aus Dronen auf Dich. Bereite Dich auf zwei weitere Raketen vor, die aus der gleichen Richtung wie zuvor kommen. Nutze genau die gleiche Taktik wie bei der ersten Rakete und kehre zum 'Großen Fox' für einen weiteren Kampf zurück. Gerade als die dritte Angriffswelle naht, eilt Dir Kat zu Hilfe. Die



"Tschuldigung, geht es hier nach Babylon 5?"

nächsten drei Raketen stellen eine große Herausforderung dar aber Kat und die anderen Kameraden helfen Dir bei der Aufgabe – großartig, wenn Du einfach nur durch das Spiel kommen möchtest, aber hinderlich, wenn Du die Medaille haben willst (Punkte!). Bewege Dich in diesem Fall schnell voran. Wenn alle drei Raketen

verschrottet wurden, endet hier das Level und das Team triumphiert über den Zugang zu Area 6. Hier gibt es keinen Obergegner, da die Raketen ihren eigenen Beitrag geleistet haben. Verfehlst Du eine, wird ein Flügel des 'Großen Fox' abgerissen und das gesamte Team muß auf die Route nach Bolse zurück.



Area 6

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 300+

MISSION BESCHREIBUNG: Dieses Areal bietet die beste Möglichkeit, auf direktem Wege zu Andross zu gelangen, also ist sie dementsprechend gut bewacht. Ganze Flotten werden von Kampfstationen und vom berühmten Death Ball versorgt.

VENOM 2-AUSGANG: Überleben!

MISSION HINWEISE: Sobald Du den Level betrittst, erblickst Du zu Deiner rechten eine Weltraumstation (+3), aber laß Dich von dieser nicht ablenken. Eine sehr große Truppe von Gleitern nähert sich bald von links, und wenn Du es schaffst, diese zu eliminieren, erhältst Du einen wichtigen Waffen Power-Up. Währenddessen fliegst Du durch ein Minenfeld. Um auszuweichen, genügen starke Beschleunigungen. Hinter dem Minenfeld wirst Du von weiteren Formationen bedroht. Neue Weltraumstationen tauchen links und rechts auf. Gib auch auf Falco acht, der

von Aliens verfolgt wird.

Wenn die blumenförmigen Aliens auftauchen, mußt Du sie für eine Nova Bombe ausschalten. Auf der linken Seite siehst Du eine Weltraumstation, auf der ein Waffen Power-Up über der Scheibe liegt, ein Gold Power-Up darunter. Du erhältst im Anschluß ein Comms-Signal, das sehr nützlich für den Abschluß der Schlachtschiffe (+2) vor Dir sein kann. Das nächste Schiff kommt jedoch bald, wird von Raketen bewacht, und ist alles andere als ein leichter Gegner.

Nun gerätst Du in eine Salve von zielsuchenden Raketen. Deine Kameraden helfen Dir bei der Aufgabe diese zu zerstören, aber nur Deine eigene Konzentration ist alles, was hier zählt. Die Raketen stammen von den Schlachtschiffen ab, die sich Dir nun nähern und von Fliegern begleitet werden. Beschütze Peppy vor den Angreifern! Verrückte Aliens schwirren nun über den Schirm und bieten ein perfektes Angriffsareal für eine Nova Bombe. Ein weiteres Comms-Signal sollte nun ertönen.

Blumenförmige Aliens tauchen hier in Serien auf und hindern Dich am Erreichen des Checkpoints. Töte sie für einige Gold Power-Ups. Hinter dem Checkpoint erwarten Dich Dreier-Formationen aus Fliegern – 'Homing Bolts' oder Nova Bomben sind nützlich. Als nächstes formen weitere Aliens Verteidigungsringe. Ein 'Homing Bolt' bringt Dir einen +5-Treffer und schwächt eine Kreis-Formation. Ein weiterer 'Homing Bolt' reicht und "Hasta la vista, Baby!". Konventionelle Flieger greifen an und

BOSS BESCHREIBUNG: Der DEATH BALL (TODESBALL) WURDE WAHRSCHEINLICH VON DREIHÄNDIGEN ALIENS GEBAUT: ES HAT DREI KLAUEN UND DREI INTERNE ENERGIEKUGELN, DIE MINDESTENS DREIMAL ZERSTÖRT WERDEN MÜSSEN.

BOSS HINWEISE: ZUERST PRÄSENTIERT DIR DER OBERGEGNER SEINE VERWUNDBAREN INNEREINEN – DREI LILAFARBENE ENERGIEKUGELN, DIE UM EIN ZENTRALES HERZ KREISEN. DU MUSST SCHNELL UND MIT PRÄZISEN SCHÜSSEN DIE DREI KUGELN ZERSTÖREN, BEVOR SICH DER BOSS NÄHERT. DANACH SCHRECKT DER GEGNER ZURÜCK UND WIRBELT NACHEINANDER MIT ALLEN DREI KLAUEN HERUM. SIE HABEN EINE GROSSE REICHWEITE UND SCHLAGEN DIR NUR ALLZU LEICHT EINEN FLÜGEL AB – MIT EINER ROLLE KANNST DU AUSWEICHEN. DEIN NÄCHSTES ZIEL IST DIE ZERSTÖRUNG DER DREI KLAUEN. ZUERST MACHT SICH DER GEGNER UNSICHTBAR UND HINTERLÄSST EINE WOLKE AUS RAKETEN. EXPERTEN-SPIELER KÖNNEN AUS DIESER ANGRIFFSWELLE IHREN NUTZEN SCHLAGEN UND SILVER POWER-UPS ERGATTERN. NACHDEM SÄMTLICHE KLAUEN ZERSTÖRT WURDEN, ÖFFNET SICH DER GEGNER NOCH EINMAL, UND DU DARFST NOCH EINMAL AUF DIE DREI ENERGIEKUGELN FEuern. DIESMAL INFORMIERT DICH EIN BLUTZSTRAHL ÜBER DEINEN ERFOLG. PLÖTZLICH KOMMT ER NÄHER, KEHRT WIEDER UM, GREIFT MIT DEM ARMEN AN, SCHIESST EINIGE RAKETEN AB UND VERSCHWINDET. NIMM DIE ARME UNTER BESCHUSS UND WARTET DARAUF, BIS

ER SICH WIEDER ÖFFNET. DIE ENERGIEKUGELN SOLLTEN JETZT ROT SEIN. ZERSTÖRE AUCH DIESE UND DIESMAL FEUERT ER DIR KEINE RAKETEN, SONDERN GLEITER ENTGEGEN. SCHIESSE NOCHMALS AUF DIE ARME, ABER IM ANSCHLUSS WIRD ES KEINE KUGELN MEHR GEBEN, AUF DIE GESCHOSSEN WERDEN KANN. SEIN HERZ FÄNGT WIE EIN ARWING-TRIEBWERK AN ZU GLÜHEN – VERSTEHE DAS ALS WARNUNG! REISSE DEINEN GLEITER ZUM RAND DES BILDSCHIRMS, UM DEM GEFÄHRLICHEN PURPURNEN STRAHL AUSZUWEICHEN. WIEDER NÄHERT SICH DER GEGNER, ÖFFNET SICH UND ZEIGT ERNEUT ENERGIEKUGELN, DIE SICH ABER DIESMAL SCHNELLER DREHEN. ZERSTÖRE SIE UND DAS HERZ IST ENDLICH VERLETZLICH. PUMPE ALLES, WAS DU HAST, SO SCHNELL WIE MÖGLICH IN DAS HERZ, WÄHREND AUCH DEINE NOVA BOMBEN ZUM EINSATZ KOMMEN. SCHAFFST DU ES NICHT IN DER KURZEN ZEIT, WIRST DU ERNEUT ANGEGRiffEN. DER SCHADEN BLEIBT JEDOCH, SO DASS BEIM ZWEITEN ANLAUF DER SIEG DIR GEHÖREN SOLLTE.



FOXES ARWING WIRD VON EINEM SCHWARM FEINDLICHER GLEITER ATTACKIERT!

geben eventuell ein weiteres Waffen Power-Up frei, ein Extra, das für den Kampf gegen das nächste graziöse Super-Schlachtschiff (+5) mit all seinen Geschützen benötigt wird. Die Brücke muß für einen +5-Bonus ausgeschaltet werden. Von den Super-

Schlachtschiffen gibt es zwei, mit einem normalen Schlachtschiff dazwischen. Ein weiteres Comms-Signal ertönt, gefolgt von zwei neuen Super-Schlachtschiffen, einigen Gleitern und nochmals drei Super-Schlachtschiffen in dichter Reihenfolge.

Venom 2

FAHRZEUG/GLEITER: Arwing

MEDAILLE: 200

MISSION BESCHREIBUNG: Nach der Ankunft in Venom 2 über den Sector 6 landet das Team direkt vor Andross' Haustür: Die riesige Kuppel, die auch am Ende von Venom 1 erscheint. Unnötig zu sagen, daß Du dort hinein fliegen kannst. Im angrenzenden Schlachtfeld stehen einige Türme in der Gegend herum und im Gegensatz zu Bolse, greift das Star Wolf-Geschwader hier ein, diesmal mit Augenklappen und Bandagen. Hehehe!

SPEZIAL-AUSGANG: Keiner.

STANDARD-AUSGANG: Andross Confrontation 2.

MISSION HINWEISE: Das Team wird wie beim ersten Venom-Level sofort im Einsatzgebiet abgesetzt. Es gibt keine Dronen oder Geschütze. Lediglich das Star Wolf-Team taucht sofort auf und kommt aus südlicher Richtung. Beachte das Gelabere auf dem Bildschirm nicht, sonder nutze die Zeit, um Dich hinter die Wölfe zu bewegen. Wieder einmal haben

sie Schutzschilde, die 'Homing Bolts' und Nova Bomben unwirksam machen. Abgesehen von den wendigen Gleitern sind hier die größten Gefahren die Andross-Türme.

Die Wölfe teilen sich auf, um Deine Team-Mitglieder im einzelnen zu jagen. Wie zuvor, solltest Du am besten einen entfernten Gegner am Heck Deines Kameraden unter Laserbeschuss nehmen und ihn verfolgen. Schnell mußt Du schon sein, dann klappt es schon beim ersten Angriff. Blaue Laser gestalten die Aufgabe offensichtlich noch einfacher. Wenn die gegnerischen Flieger bemerken, daß auf sie geschossen wird, fliehen sie in einem Looping-Flug.

Sobald sich zwei Gegner an Deine Fersen gehängt haben, geht der Schutzschild rasend schnell zur Neige. Simple Ausweichmanöver bringen kaum etwas, aber Loopings schon eher. Andererseits ertönen bei großer Gefahr ein oder zwei Comms-Signale, die Dich mit Silver Star Power-Ups versorgen und meistens südlich von der Kuppel abgelegt werden. Auch die gewöhnlichen Gegner

hinterlassen oftmals silberne Sterne, also Kopf hoch und durch! Auf die faule Haut solltest Du Dich in diesem Level nicht legen, denn Dinge können sich schnell verändern. Bleib ruhig, beschütze Deine Kameraden und lasse keinen Gegner länger als zwei Sekunden in die Nähe Deines Hecks!



DIE KUPPEL BEHERBERGT DEN ZUGANG ZU ANDROSS' BASIS.



Andross

MEDAILLE: Keine.

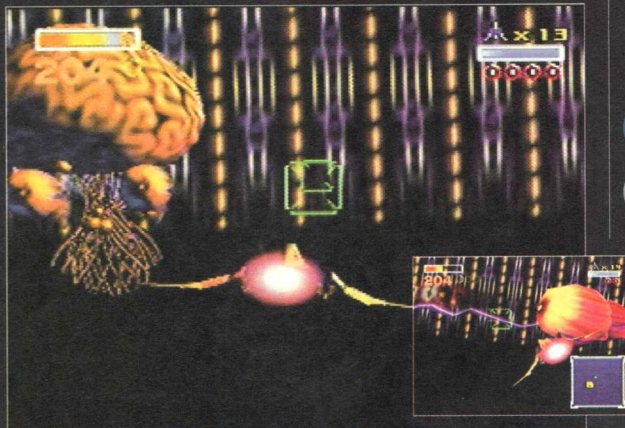
MISSION BESCHREIBUNG: Es gibt hier keine Mission als solche. Lediglich Andross muß zerstört werden und in den Korridoren liegen zahlreichen Nützlichkeiten für den Kampf herum.

SPEZIAL-AUSGANG: Keine.

MISSION HINWEISE: Wenn Du Andross über Venom 1 erreicht hast, fliegst Du durch einen langen

Korridor mit gebogenen Wänden. Hier gibt es zahlreiche Energiebarrieren und Türen, wobei letztere schon nach kurzem Laserbeschuss nachgeben und die Barrieren eher als Zielübung gelten. Jede Barriere hat zwei Generatoren, wovon der erste am besten mit 'Homing Bolts' ausgeschaltet und im Anschluß der zweite mit Lasern zerstört wird (Punkte!). Außerdem findest Du zahlreiche nützliche Nova Bomben und Waffen-Erweiterungen auf dem Weg.

(Solltest Du Andross jedoch von Venom 2 aus besuchen, befindest Du Dich am Anfang in einem Labyrinth aus Korridoren. Fliege an der ersten Kreuzung nach links und bei den folgenden nach rechts, um Deine Laser zu verbessern. Zwei Nova Bomben liegen links von Dir.)



IN DEN HÄRTEREN LEVELS BEKÄMPFT ANDROSS DICH MIT HILFE DIESER GEHIRNS!
(KLEINES BILD): ZUERST AUF DIE AUGEN UND DER REST ERLEIDET SICH WIE VON SELBST.

BOSS BESCHREIBUNG: WIE IM ORIGINAL-STARFOX AUCH HAT SICH ANDROSS AUF DAS AUSSEHEN EINES KOPFES BESCHRÄNKT, AUCH WENN DIESMAL Sogar HÄNDE ZU SEHEN SIND.

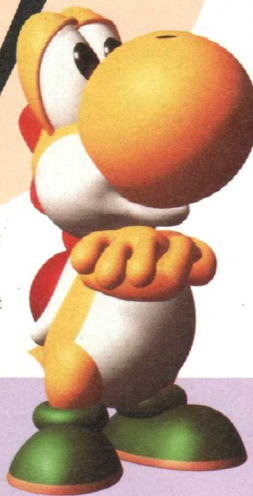
BOSS HINWEISE: ANDROSS' EINLEITENDE ANGRIFFE BESTEHEN AUS ENERGIEBLITZEN, DIE AUS SEINEN HÄNDEN SCHIESSEN. UM SCHÄDEN ZU VERMEIDEN, SOLLTEST DU NACH OBEN FLIEGEN UND VON DORT AUS DIE AUGEN ANGREIFEN. NACH EINIGEN TREFFERN REIBT ANDROSS SICH MIT EINER HAND EIN AUGE, HEBT DIE ANDERE IN DIE LUFT UND PRÄSENTIERT EINE KISTE MIT ENERGIE DARIN. ATTACKIERE DIESE UND KNÖPFE DIR DANACH WIEDER DIE AUGEN VOR. WIEDERHOLE ES, BIS BEIDE HÄNDE ZERSTÖRT WURDEN. ANDROSS VERSUCHT IM ANSCHLUSS DEINEN ARWING AUFZUSAUGEN. BREMSE ABRUPT AB UND ROLLE ZUR SEITE. SCHLÄGT DEIN AUSWEICHMANÖVER FEHL, REISST ER DEINEM ARWING BEIDE FLÜGEL AB UND ENTZIEHT IHM ENERGIE. SOLLTE ANDROSS DICH NICHT AUFGEZAUGT HABEN, SPUCKT ER EINIGE FELSEN AUS, DIE NACH ABSCHUSS POWER-UPS FREIGEBEN. DA ANDROSS JETZT KEINE HÄNDE MEHR HAT, KANNST DU DICH AN SEINEM AFFENGESICHT VERGREIFEN, WELCHES ERSTÄUNLICH LEICHT SCHADEN DAVONTRÄGT. NACHDEM ABER DIE EXPLOSIONEN ERLÖSCHEN, SCHNELLT DIR EIN MECHANISCHER SCHÄDEL ENTGEGEN. WEICHE NACH HINTEN AUS UND FEUERE MIT LASERN UND NOVA BOMBEN AUF IHN. IM LEICHTEN LEVEL KOMMT NACH ZERSTÖRUNG DES

SCHÄDELS SCHON DIE ENDSSEQUENZ, ABER IM SCHWIERIGEN MODUS KOMMEN ZUSÄTZLICH SEIN GEHIRN UND DIE AUGEN ZUM VORSCHNEIDEN (JIK!). DU BEFINDEST DICH NUN IN EINEM GROSSEN DREIDIMENSIONALEN RAUM, INDEM SÄMTLICHE FLUGRICHTUNGEN MÖGLICH SIND. ES IST EINE GUTE IDEE, BIS HIERHIN NOVA BOMBEN AUFZUBEWAHREN: SOBALD DIE ZWISCHENSEQUENZ ZU ENDE IST, SOLLTEST DU IHN DIREKT DAMIT BESCHIESSEN. EINE NOVA BOMBE KANN AUF EINEN SCHLAG BEIDE AUGEN ELIMINIEREN, WAS DIR EINEN BONUS VON FÜNF PUNKTEN BRINGT. IN ANDEREN FÄLLEN SCHNELLEN DIE AUGEN MANCHMAL NACH VORNE UND BEGINNEN AN LANGEN ENERGIESTRÄHLN HÄNGEN MIT DER ROTATION UM DAS GEHIRN. NORMALERWEISE FLIEGEN DIE AUGEN PAARWEISE, ABER WEGEN DER ZIELSUCHE-FUNKTION KÖNNEN SIE AUCH SEPARAT BESCHOSSEN WERDEN. AM EFFEKTIVSTEN IST EINE VOLLBREMSUNG MIT ANSCHLIESSENDEM FLUG HINTER DIE AUGEN, UM SIE DANN MIT ERHÖHTER SCHUSSKRAFT ZU ZERSTÖREN. ZUR ZEIT BRINGT EIN ANGRIFF AUF DAS GEHIRN GAR NICHTS, DENN DIESES WIRFT DIR DANN LEDIGLICH MERKWÜRDIGE ORGANISCHE TEILE ENTGEGEN. SOBALD DIE AUGEN BESIEGT WURDEN, KOMMT EINE NOCH SCHWIERIGERE AUFGABE AUF DICH ZU: EINE KOLLISION MIT DEM GEHIRN SCHADET DEINEM ARWING, ABER DIE GRÖSSTE GEFAHR SIND DIE LANGEN TENTAKELN IM ZENTRUM. DIESE PACKEN DEINEN ARWING, NEHMEN DIESEN ORDNENTLICH IN DIE MÄNDEL UND REISSEN BEI GEGENGEHEIT EINEN ODER ZWEI FLÜGEL AB. WENN SICH DICH PACKEN, MUSST DU DICH IN SCHNELLEN BEWEGUNGEN UNTER BESCHLEUNIGUNGS- UND BREMSMANÖVERN VERSUCHEN ZU BEFREIEN. DIE EINZIGE EMPFINDLICHE STELLE DES GEHIRNS IST EIN SCHWACHES GEWEBE IN DER NÄHE DES ZENTRUMS. NACH EINIGEN TREFFERN TAUCHEN IMMER MEHR DIESER EMPFINDLICHEN STELLEN AM GEHIRN AUF. WIE DEM AUCH SEI, DAS GEHIRN LÖST SICH IMMER WIEDER ZWISCHENDURCH AUF UND TELEPORTIERT SICH VON EINER STELLE ZUR ANDEREN. DIESE KONFRONTATION IST (WIE ES SICH GEHÖRT) DIE

HÄRTESTE ÜBERHAUPT UND ERFORDERT HÖCHSTE PRÄZISION BEIM STEUERN UND SCHIESSEN. AM BESTEN BLEIBST DU RUHIG UND VERFOLGST DAS GEHIRN IM KREIS. BLEIBE ENG DRAN UND BREMSE ENTSPRECHEND AB, SO SOLLTE DAS SCHWACHE GEWEBE STÄNDIG VOR DEINEM VISIER SEIN. EIN PAAR SCHÜSSE MIT DEN BLAUEN LASERN SOLLTEN FÜR EINEN SIEG AUSREICHEN. NICHTS IST ABER GEFÄHRLICHER ALS EIN DIREKTER ANGRIFF, WÄHREND DIE TENTAKELN IN DER NÄHE SIND. NACH EINEM SIEG ÜBER ANDROSS WIRD DEIN ARWING AUS VENOM HINAUS GEWORFEN UND LANDET IN EINER WELTRAUMSTATION, WO FOX ZU SEINER VATER TRIFFT. DER ALTE MANN WEISS IMMER NOCH GUT BESCHIED UND HILFT FOX BEI DER FLUCHT. WENN DIE WELTRAUMSTATION HINTER DIR IN DIE LUFT FLIEGT, SOLLTEST DU STARK BESCHLEUNIGEN, UM IN DER NÄHE DES ALTEN MANNES ZU BLEIBEN, DENN ER WEISS, WO ES LANGGHEHT. DIESE ROUTE SCHIENT SICH BEI JEDEM SPIEL ZU VERÄNDERN, ALSO IST ES SEHR RATSAM, BEI FOXS VATER ZU BLEIBEN. NIMMST DU DIE FALSCHE KURVE ODER VERLIERST ZUVIEL ENERGIE GEHT SCHNELL EIN LEBEN VERLOREN, ABER GLÜCKLICHERWEISE MUSS ANDROSS DANN NICHT MEHR BEKÄMPFT WERDEN. STATT DESSEN BEGINNST DU IMMER WIEDER AM ANFANG DER FLUCHT-SEQUENZ. ERST WENN DU DIESE AUFGABE MEISTERST, WIRST DU MIT DER ENDSSEQUENZ BELOHNT! HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, DU HAST SOEBEN EINEN WAHREN KLASSIKER DURCHGESPIELT!



YOSHI'S STORY



Yoshi's Insel wurde in ein Bilderbuch verwandelt, das die Yoshis allesamt schwach und hilflos werden lässt. Nun stehen zwischen Baby Bowser und der totalen Insel-Herrschaft nur noch Du und sechs kleine Baby Yoshis.

Glücklicherweise sprangen die Privat-

detektive von der 64 Power-Special ein und helfen mit einer strategischen Komplettlösung den Yoshis über den Berg!

Bevor es aber Level-für-Level auf die Suche nach Früchten auf jeder Seite geht, wird zuerst die generelle Situation von Yoshi's Story geschildert.

Objekte

EIERBOX

DARAUS ERHÄLT BABY YOSHI HAUPTSÄCHLICH SEINE EIER, JEDOCH BRINGT AUCH DAS VERTILGEN MANCHER GEGNER EBENFALLS EIER. SPRINGE EINFACH MIT DEM KOPF UNTER DEN BLOCK.



QUASSELBOX

DIESE GLÜCKLICH AUSSEHENDEN KISTEN VERSORGEN DICH MIT VERSCHLÜSSELTEN (ODER AUCH NICHT IMMER VERSCHLÜSSELTEN) HINWEISEN. MANCHMAL KOMMT DU ÜBER SIE AUCH IN HÖHERE GEFÜHLE.



?-Box

DIESER SCHWEBENDE BLOCK MARKIERT OFT DEN START EINES MELONEN-RENNENS. STOSSE MIT DEM KOPF DARUNTER UND EINE FLAGGE ERSCHEINT. DAS PASSIEREN DER FLAGGE STARTET DAS RENNEN.



FRAGE-BLOCK

HIER FINDEST DU OFTMALS VERSTECKTE MELONEN. DIESE WERDE FREISETZT, INDEM DU DEN BLOCK ZERSTAMPST. MANCHMAL IST ES JEDOCH SCHWIERIGER.



SCHWARZE UND WEISSE YOSHI-EIER

DIESE BEIDEN EIER LIEGEN AN VERSCHIEDENEN PUNKTEN IM



SPIEL VERSTECKT. SOLLTEST DU EINES DER EIER MIT AUS DEM LEVEL NEHMEN, ERHÄLTST DU EINEN SCHWARZEN ODER WEISSEN YOSHI MIT ZUSATZFÄHIGKEITEN.

MÜNZEN

DIE MÜNZEN VERSORGEN DICH MIT PUNKTEN, MANCHMAL SPUCKEN SIE AUCH BUCHSTABEN AUS, DIE EINE GEHEIME NACHRICHT ERGEBEN. EINE MELONE KANN ERSCHEINEN, WENN DU ALLE MÜNZEN EINES LEVELS HAST.



HERZFRUCHT

DIE HERZFRUCHT ERSCHEINT, WENN DU SECHS GLEICHE FRÜCHTE HINTEREINANDER AUFSAMMELST. DADURCH ERHÄLTST DU KURZFRISTIG UNVERWUNDBARKEIT UND YOSHI'S KRÄFTE STEIGEN.



SUPERHERZ

DIESE SIND WICHTIG, DA SIE NEUE LEVELS AUF DER NÄCHSTEN SEITE ÖFFNEN. EIN HERZ GIBT ZWEI LEVELS FREI, ZWEI GEBEN DREI FREI UND DREI HERZEN GEBEN DIR ALLE VIER LEVELS FREI.



!-BALL

DU KANNST DICH AN DIESEN MIT DEINER ZÜNGE NACH OBEN ZIEHEN. DADURCH KÖNNEN BREITE ABGRÜNDE LEICHTER ÜBERWUNDEN WERDEN.



BUMPER-BALL

DIESE ERHÖHEN DEINE SPRUNGKRAFT. NORMALERWEISE SIND SIE ABER



EINE GEFAHR, DA SIE DICH VON EINER PLATTFORM SCHUBSEN KÖNNEN ODER DIE SCHUSSLINIE BEIM EIERWURF BLOCKIEREN.

?-BLASEN

IN INHEN FINDEST DU UNTERSCHIEDLICHE BONUS-OBJEKTE, UNTER ANDEREM AUCH MELONEN UND SUPERHERZEN. ZERSTÖRE DIE BLASEN MIT EINEM EI.



?-SCHALTER

DIE SCHALTER GEBEN NACH BETÄTIGUNG EIN GEHEIMNIS DES LEVELS FREI. NORMALERWEISE ERSCHEINT EINE REIHE TEMPORÄRER PLATTFORMEN, DIE ZU EINEM GEHEIMNIS FÜHREN.



DAUER-SCHALTER

DIESER SCHALTER VERLÄNGERT DIE LEBENSDAUER DER DINGE, DIE DURCH DEN ?-SCHALTER AUSGELÖST WURDEN. SEHR WICHTIG, UM ALLE GEHEIMNISSE EINES LEVELS AUFZUDECKEN.



RÖHRE

JEDER, DER IRGENDWANN EINMAL EIN MARIO-SPIEL GEZOCKT HAT, WIRD AUCH DIESE RÖHREN ERKENNEN. DURCH SIE GELANGST DU MEISTENS IN ANDERE ABSCHNITTE EINES LEVELS.



MAGISCHE VASE

DIESE VASEN SIND DER



HAUPTTRANSPORT ZWISCHEN DEN LEVELS. MEISTENS STEHEN SIE EINFACH IN DER GEGEND HERUM, MANCHMAL FINDEST DU SIE IN ?-BLASEN.

CHILLI-SCHOTE

DIESE SCHARFEN FRESSALIEN SCHMECKEN SEHR ÜBEL UND REDUZIEREN DEINE ENERGIE UM EINEN PUNKT. SCHWARZE UND WEISSE YOSHIS HABEN DAMIT KEINE PROBLEME.



POWER-BIENE

DIESE KLEINEN VIECHER FLIEGEN HIER UND DORT DURCH DIE LUFT UND WARTEN NUR DARAUF, GEFRESSEN ZU WERDEN. SIE VERSORGEN DICH MIT ENERGIE.



ENERGIE-BLUME

DIESE HILFREICHE BLUME VERSORGT DICH MIT IHREN BLÜTEN MIT ENERGIE UND WÄCHST Sogar IMMER WIEDER NACH.



TULPE

DIE TULPE VERWandelt DICH IN EIN TURBO-EI, WENN DU SIE VERSCHLINGST. IN DER EIER-FORM KANNST DU WIE EINE RAKETE DURCH DEN LEVEL FLITZEN.



Eine Frage des Geschmacks

YOSHI UNTERLIEGT FÖRMLICH EINER FRESSSUCHT. JE HÜBSCHER ETWAS IST, DESTO BESSER IST ES FÜR DIE BABY YOSHIS. ZU BEGINN DES SPIELS WÄHLST DU DIE GLÜCKSFRUCHT DES TAGES. DIESE FRUCHT SCHMECKT DEN YOSHIS BESONDERS GUT. ZUSÄTZLICH DAZU HAT JEDER YOSHI EINE EIGENE LIEBLINGSFRUCHT.

ROTER YOSHI

Lieblingsfrucht: Apfel

ROSA YOSHI

Lieblingsfrucht: Apfel

GELBER YOSHI

Lieblingsfrucht: Banane

GRÜNER YOSHI

Lieblingsfrucht: Wassermelone

BLAUER YOSHI

Lieblingsfrucht: Blaubeere

HELL BLAUER YOSHI

Lieblingsfrucht: Blaubeere

SCHWARZER YOSHI

Lieblingsfrucht: Alle, selbst Chillies!

WEISSER YOSHI

Lieblingsfrucht: Alle, auch Chillies.

Neben den Glücks- und Lieblingsfrüchten mag jeder Yoshi Honigmelonen ganz gerne, und diese sind auch gut fürs Punktekonto!



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.



WELCHES MONSTER NIMMT EINEN SOLCHEN NIEDLICHEN HUND GEFANGEN?

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!

MELONEN-RENNEN

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 Melone-Leiste verspeist, und Du erhältst die übriggebliebenen



DU PASSIERST DIE FAHNE UND SCHON BEGINNT DAS RENNEN!

Melonen. Es ist besser, vor dem Rennen die Strecke von allen Gefahren zu säubern.

SUPERHERZ 1:

Im zweiten Gebiet, befreie Poochy und folge ihm an der ersten Gabelung nach unten. Das Herz schwebt ungefähr nach zwei Drittel 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, 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 Stampfsprung 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 Stampfsprung holt diese herunter. Falle in keine Lächer!

BEHALTE DIE BALANCE

Zerstöre die zweite ?-Blase im ersten Gebiet (unterhalb der beiden blauen Blöcke) und betrete die Vase. Mache einen Stampfsprung auf dem Melonen-Eimer, fange die Melonen-Kisten 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 unreichbare Objekte gelangt. Zerstöre den Ball, klettere auf den



Ballon und drücke den Stick nach oben. Du erhältst einen lila Ballon, er ist unfreundlich und kann durch einen Treffer an dem 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 im ersten Gebiet findest Du die dritte ?-Blase und kurz dahinter eine gelbe Röhre. Mache auf ihr einen Stampfsprung.

SUPERHERZ 3:

Gehe im zweiten Gebiet an den drei ?-Blöcken vorbei und zerstöre die ?-Blase beim Baum mit einem 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 Fahrtrichtung mittels der Schalter wechseln.

BALANCE-RENNEN

Der Melonen-Eimer im dritten Abschnitt startet ein Balance-Rennen.



Fange die Melonen-Kisten auf trete einen Schritt nach links, um sie etwas nach rechts kippen zu lassen. 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 schießst und den Schalter aktivierst. 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 und 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.



WIRF EIN EI AN DIE NEBEL, UND SCHON WIRD DIE FAHRRICHTUNG GEÄNDERT.

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, soweit wie möglich zu springen. Übe zunächst das Springen,

bevor Du die Kiste öffnest. Springe dann im Flatter-Flug soweit 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.

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 Wegmöglichkeiten 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 Münz-Reihe hindurch.

SUPERHERZ 3:

Zwei Drittel 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 Blechmännern, die unzerstörbar sind – versuche nicht, sie zu fressen!

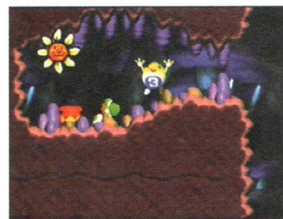
KNOCHEN-DRACHEN

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-Odor und berühre keines der Körperteile! Hinter dem dritten Drachen findest Du in Gebiet 1 eine Wolke. Reite auf ihr zu einer Vase, die Dich in eine Höhle mit drei Drachen=3 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 Melonen-Spiel, 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 Dickiwarp 3 fallen. Weiter geht's über die Plattformen nach links, bis Du unter einer stehst, über der ein ?-Ball schwebt. 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.

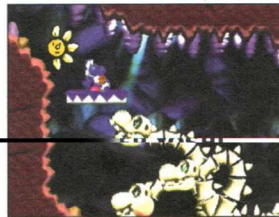
SUPERHERZ 2:

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 Feuermöner und ein großer Lava-Blargg. Zahlreiche ?-Bälle enthalten Melonen, aber viele fallen herunter, sobald Du die Blase öffnest. Sei nah genug, um sie schnappen zu können.

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 einen solchen Ball 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!

WEISSER SHY GUY

Kurz hinter der zweiten Ball in Abschnitt 2 findest Du eine blaue Röhre in der Decke, die Dich zu einem Melonen-Spiel bringt. Solltest Du bis hierhin auch nur einen Yoshi verloren haben, stößt Du in der Mitte des Melonen-

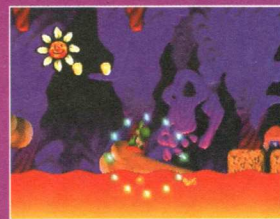


DIE GUTEN TRAGEN IMMER WEISS!
DER SHY GUY RETTET EINEN YOSHI.

Kurses ein ?-Ball, der beim Baum schwebt. Bringe ihn zum Platz 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.

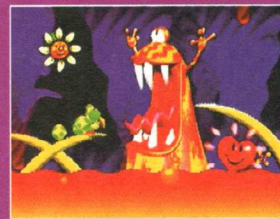
SUPERHERZ 1:

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 des gekrümmten Knochens. Stelle Dich auf die linke Seite und wirf ein Ei, wenn sich Blargg zurückzieht.



SUPERHERZ 3:

Nahe des Endes von Abschnitt 2, wieder einmal unter einem nachgebenden Knochen. Stelle Dich auf das Ende des Knochens, schnapp Dir das Herz und weiter geht's.



DIE KNOCHEN GEBEN WEGEN DEINES GEWICHTS NACH.

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. 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 Kiste, 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; die Schnecke verschwindet und hinterläßt ein Herz.

SUPERHERZ 3:

Etwas rechts von der Stelle, wo die Kisten zusammengeschoben werden mußten, begegnest Du Poochy. Mache einen Stampfsprung an der Stelle, die er anzeigt. Gehe auf den Plattformen nach oben, folge dem Tunnelverlauf bis zum Herz hinter den Blöcken. Sprengte einen, und das Herz gehört Dir!



SEITE 2: LEVEL 4:

KANALLABYRINTH

Den Namen trägt der Level zurecht, das reinste Wirrwarr! Einige Helikopter-Plattformen helfen Dir auf dem Weg, während sich Dir einige 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 im Anschluß wieder nach links zu einem kreisrunden Ausgang. Gehe hindurch in Abschnitt 2 und weiter



JEDER DIESER BÄLLE ENTHÄLT EINE MELONE – HAST DU GENUG EIER?

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



DRÜCKE DIESEN SCHALTER, UND EINE BRÜCKE AUS WOLKEN ERSCHEINT RECHTS.

SEITE 3: LEVEL 1:

HIMMELSTOUR

Blaue Jeans-Himmel und flauschige Wölkchen lassen diese Stufe ästhetisch aussehen, während die Jagd nach Früchten mit Hilfe einiger Schlangen und eines Drachen trickreich 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 ein ?-Ball stößt. In diesem liegt das Herz.



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 für zwei Melonen die beiden Kisten zusammen.



SCHWARZER YOSHI

In Abschnitt 4 gibt es ein schwarzes Yoshi-Ei. Schläge 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.

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 Stampfsprung.



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. Bah!



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 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 statt dessen 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. Trickreich ist, über sie hinweg zu kommen, ohne auf der Seite herunter zu fallen. 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, aber verschmelzt beinahe perfekt mit dem Hintergrund. Achte einfach auf Verzerrungen in der Grafik und bewirf diese mit Eiern. Brauchst Du Munition, mußt Du den gelben Vogel fressen.



SO SIEHT INVISO AUS, NACHDEM DU IHN GETROFFEN HAST. ALLZU SCHWER IST AUCH DIESER GEGNER NICHT.

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 Melonen-Kisten, 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 – es ist aber leicht vom Stamm zu fallen!



SUPERHERZ 3:

In Gebiet 7, wo Du den ?-Block geschoben hast, mußt 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 Baumstamm-Rennens. Diesmal mußt 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 Melonen-



WARTE, BIS DIE STÄMME OBEN SIND, BEVOR DU DIR DAS HERZ HOLST.

Rennens. 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



AUCH DIE BALANCE AUF DIESEN STÄMMEN SOLLTE LEICHT SEIN – BLEIBE NUR STETS IN BEWEGUNG!

SEITE 4: LEVEL 1: BAUMHAUS

Dieser Dschungel ist... ein Dschungel! Eine Reihe von Plattformen verbindet sechs Hütten. Für ein besseres 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 vorbei schleichen.

MELONEN AUS DEM HIMMEL

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.



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 MELONE

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 die rechte und die linke ein, erscheint über der Zentral-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 Unterwasser-Röhre nach einem Drittel des Weges in Gebiet 2 erreicht werden. Das Melonen-Rennen ist hier ziemlich schwierig, da einige Stufen erklimmen 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:

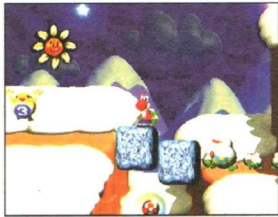
Nicht sehr weit in Abschnitt 1 findest Du einen ?-Ball. Darin liegt das Herz.

SUPERHERZ 2:

Nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 1 siehst Du ein zweites Herz am Boden des Pools treiben. Du mußt hinab tauchen 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 zusammen geschoben werden, zwei Melonen hervorbringen. Zwischen diesen Blöcken, auf einer Plattform nach der Spitze des Levels, findest Du das Herz.



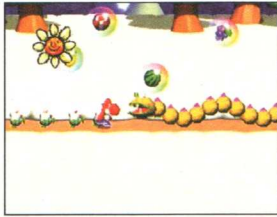
ersten rollenden Stamm bist, befindet sich im ersten ?-Ball das Herz. Versuche den Ball während des Rollens zum Platzen zu bringen.

SUPERHERZ 2:

Gleich hinter Dickiwarf drei in Abschnitt 2 siehst Du einen ?-Ball unterhalb zweier blauer Blöcke. Spreng diese und greife im Anschluß 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 diese 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 Munitions-Auffrischung und bewirf seine Lippen mit den Objekten oder Eiern. Drei Treffer reichen aus, und der Typ nervt nie wieder.



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 sechs 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:

Brich durch die vier Blöcke unten in Abschnitt 1 – falls Du ihn brauchst, wird dort ein weißer Shy Guy sein. Betritt 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.



NUR ÜBER DIESE BLAUE RÖHRE GELANGST DU ZUM DRITTEN SUPERHERZEN!



EINS DER ETWAS SCHWIERIGEREN MELONEN-RENNEN. PLANE DEINE SPRÜNGE GENAU!



DU MUSST VON LINKS ZUM HERZEN SPRINGEN, VON UNTEN KLAPPT ES NICHT SO GANZ.

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 erklimmen 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 Rollmanövern über sie hinweg. Mit der Technik solltest Du Dich mittlerweile angefreundet haben. Stell Dich



BEWEGE DIE BÄLLE ODER ES GIBT YOSHI-SCHASCHLIK!



einfach ein bißchen nach rechts auf den Ball und laufe nach links. Nimm aber nicht die ersten beiden Kugeln, da es einfach 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 Stampsprung, 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. Wurf ein Ei von der Spitze des Balls darauf, 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 Melonen-Spiel, 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 Stampsprungs 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 Dickiwarp 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 eine Stampfattacke, und das Herz gehört Dir!

SUPERHERZ 2:

Auch in Gebiet 2, diesmal nach dem



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: QUALLEN- SEE

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 beschließen, da diese unbesiegbar sind.

EIN FISCH-PROBLEM

Im Gegensatz zu anderen Unterwasser-Gebieten 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.



DER AAL NERVT, ABER ER IST ZIEMLICH LEICHT AUSZUTRICKSEN.



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 Tunnel-Eingang 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.



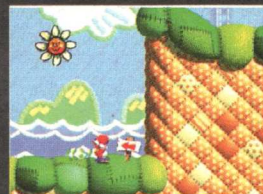
DAS HERZ IST LEICHT ZU FINDEN, ABER WO IST DER AUSGANG DES TUNNELS?

SEITE 5: LEVEL 2: FISCHWEIHER

Wieder einmal findet hauptsächlich alles unter Wasser statt. Neben ein paar 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 des Schildes und mache einen Stampsprung, so erhältst Du die benötigten Stufen. Schiebe die ?-Blöcke auf der anderen Seite zusammen, um zwei Melonen zu erhalten.



WIE KOMMT EIN KLEINER YOSHI DA HIN AUF?

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 sie nicht aufzuwecken, mußt Du so langsam wie möglich an ihnen vorbeischieben. Das ist besonders beim Melonen-Rennen in 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 stößt auf zwei Muscheln und eine Fisch-Gruppe. 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 einem Drittel des Weges links durch den Tunnel 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- Unterwasser-Levels 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 7-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.



WAHO... LIMBO! SCHAU DIR DIE RÖCKE DER SHY GUYS AN - SIND SIE NICHT NIEDLICH?

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 trägt.



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 vollspritzt will!

SUPERHERZ 3:

Das Herz liegt nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 4 in einer Wolken-Gruppe. Am besten gelangst Du hinauf, indem Du Dir Lakitus Wolke klast.

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. Zerstampfe 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



SEITE 6: LEVEL 1: TUFTELSCHLOSS

Dieses Schloß ist nicht gerade einladend. Klingen stoßen durch Decken und Böden, schwarze Shy 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.

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 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



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.



DIE KANONEN HABEN Sogar EIN ZIELSUCHSYSTEM. NUTZE DIE VÖGEL!

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 Dickiwarps. Springe nach rechts auf die Plattform, weiter auf den Fahrstuhl und schnell zum dritten Herz.



SEITE 6: LEVEL 2: ROST-SCHLOSS

Eigentlich sollte dieser Teil des Schlosses eher Sägewerk genannt werden. Du findest auch wieder zahlreiche schwarze Shy Guys, die Dich mit ihren Stachelkugeln nerven.



SCHLÜSSELBA(R)T

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 hindurch kriechen, 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 schlüpf 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 Dickiwarps 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 Melonen-Rennen in Abschnitt 5 und zerstöre den ?-Ball.



85



SEITE 6: LEVEL 3: GEISTER- SCHLOSS

Dieser spukige Abschnitt wird von unzähligen Geistern heimgesucht. Einige sind freundlich, andere weniger freundlich. 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.

HUIBUUUUUH

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, wie Du ihnen nicht den Rücken zuwendest. Mit etwas Geschick kannst Du sie ohne Probleme dirigieren.

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 Speien im Boden. Links unten findest Du in einem gelben Block das Herz.



SEITE 6: LEVEL 4: LAVA- SCHLOSS

Dieser Level ist besonders schwer. Einziger Freund ist ein roter Drache, 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 seinen 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 hinab fallen und gehe durch die Tür im Tunnel. Du begegnest zwei Schnecken. Du tötest jeweils eine, wenn 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 finden. Du findest es in Gebiet 2 unter der Plattform, über die Du zum Raum mit den Schnecken gelangst.

SUPERHERZ 2:

Benutze beim 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 Seite zu Seite. 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 nochmals dreimal und der Super-Happy-Tree gehört wieder den Yoshis!



BABY BOWSER IST SO LEICHT ZU BESIEGEN. DER BAUM HILFT DIR DABEI!

LÄNGER LEBEN MORE HÄRTER SCHLAGEN GAME SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

game buster tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DM 99,-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSÜPVEN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

EMULATOR

- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRM-GRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE – 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE • 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS
- FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE – BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

- 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD!
- UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

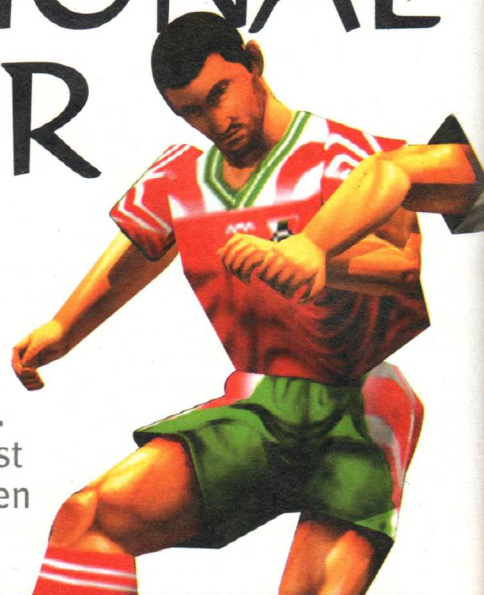
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22 / 6 85 45

INT (49) 28 22 / 6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22 / 6 85 47
INT (49) 28 22 / 6 85 47

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER⁶⁴



STELL Dir mal vor, Du sitzt mit drei Freunden vor dem TV, und Ihr **SPIELT** voller Freude ISS 64. Doch trotzdem gibt es ein Problem – Du versagst an allen **ECKEN** und **ENDEN**, Deine Freunde lachen Dich aus. Aber jetzt kommt der Zeitpunkt der **RACHE!** Lerne in unserer Spielhilfe, wie Du am **BESTEN** Tore erzielst.

10 Gebote für den ISS 64-Spieler

ES IST MAL WIEDER DAS ALTE LEID – DU RENNST VON DEINER SEITE DES FELDES ÜBER DIE MITTELLINIE, AN DEN VERTEIDIGERN VORBEI, BIS HIN ZUM GEGNERISCHEN TOR, SCHIESST UND – DANEBEN! AUCH WENN ES NOCH SO VERLOCKEND IST, DEN TORWART DEM ERDBODEN GLEICHZUMACHEN, DAS IST ES NICHT WERT. MACHE DIR STATT

DESSEN DIE ALLGEMEIN BEKANNTEN TRICKS ZUNUTZE, DIE SO GUT WIE IN JEDEM FUSSBALL-GAME FUNKTIONIEREN, GANZ ZUM ENTSETZEN DEINER MITSPIELER. ZWAR KLAPPT NICHT IMMER ALLES 100%IG, ABER ES IST IMMER NOCH BESSER, ALS KLÄGLICHE TORSCHUSSVERSUCHE VON DER MITTELLINIE AUS.

1: UMRUNDE DEN TORWART

Ein kräftiger Schuß von der Mittellinie aus reicht, um den Ball zum Stürmer zu befördern. Dieser steht kurz darauf direkt vor dem Torwart. Mit der richtigen Technik ist ein Tor so gut wie sicher. Laufe direkt auf den Torwart zu; sobald dieser auf Dich zuhechtet, wechselst Du Deine Laufrichtung, um diagonal zum Tor zu laufen. Das Tor ist nun leer, der Rest ist wohl recht simpel.



2: ABPRALLER (AKA 'PINBALL')



Es ist zwar nicht die feinste Art ein Tor zu schießen, aber das Mittel heiligt den Zweck. Der Trick besteht darin, von der letzten Linie vor dem Tor in Richtung des Netzes zu schießen. Auch wenn ein Verteidiger im Weg steht und den Ball abblockt – der Torwart springt ebenfalls dem Ball entgegen und läßt seinen Käfig unbewacht. Selbst im spitzesten Winkel kannst Du so noch ein Tor erzielen, aber nur, wenn Du so schnell wie möglich nach dem Abpraller schießt.

3: POWER SHOT

Es gibt nicht schöneres als einen kräftigen Schuß aus großer Entfernung und der Ball rast ins Netz. Wie dem auch sei, laufe bis zum Rand des Strafraums, breche plötzlich zur Seite aus, um den nahenden Verteidiger zu verwirren. Halte dann den Schußknopf möglichst lange gedrückt und ziele danach diagonal in eine der Ecken des Tores.



4: DIREKTE ECKE

Diese Methode hat sich schon tausendfach bewährt. Stelle einen Deiner Spieler direkt vor das Tor. Jetzt zielst Du mit dem Ball genau zwischen Deinen Spieler und dem Tor, beförderst ihn aber flach über das Feld. Sobald Dein Spieler den Ball im Besitz hat, drehst Du Dich in Richtung des Tores um und – Voilà!



5: ECKE – KOPFBALL

Ziele mit Deinem Pfeil parallel zum Verlauf der Torlinie. Halte den Schußknopf gedrückt (ein mittelkräftiger Schuß reicht aus) und gib dem Ball vielleicht noch einen kleinen Drall mit auf den Weg, so daß er ungefähr sechs Meter vor dem Tor landen würde.

Stürze mit Deinem Stürmer sofort dem Ball entgegen und drücke den Schußknopf, sobald dieser über den Verteidigern erscheint. Ein gekonnter Kopfball und der Ball liegt im Netz.



6: ELFMETERSCHUSS



Um beim Elfmeter einen Torschuß zu erzielen, mußt Du aus gutem Grund so nahe wie möglich an der Linie stehen. Mach Dir keine Sorgen um die Mauer, ziele einfach in die gegenüberliegende Ecke des Tores, wo sich der Torwart aufhält und schieße. Nachträglicher Drall befördert den Ball in einem Bogenflug ins Tor. Der Knackpunkt liegt in der richtigen Schußstärke – zu hoch, und der Ball segelt über die Latte hinweg, zu tief, und der Ball bleibt in der Mauer hängen.

7: PASS ZUM STÜRMER

Falls Du nicht nah genug am Tor stehst, kannst Du den Ball immer noch mittels eines Passes zum Stürmer befördern. Sollte er sich in der Nähe einer Mauer aus Verteidigern befinden, mußt Du den Ball möglichst flach zwischen der Mauer und den anderen Verteidigern hindurch schießen. Andererseits kannst Du auch von der Mittellinie aus mit der richtigen Schußstärke gerade über die Köpfe der Verteidiger hinweg Deinen Stürmer erreichen. Sobald dieser den Ball erwisch hat, steht einem schnellen Tor nichts mehr im Weg. Diese Taktik ist allerdings nur etwas für Experten.



8: KREUZWEISE

Die klassische Variante wird am liebsten von den CPU-gesteuerten Spielern bevorzugt, aber sie kann auch für Dich nützlich sein. Bewege Dich an der Außenlinie entlang und locke den Verteidiger in Deine Richtung. Überquere ruhig die Linie des Strafraums und befördere den Ball mit einem leichten Drall gerade mal bis zum Elfmeteraum. Hoffentlich landet dieser dann auf dem Kopf oder Fuß eines alliierten Spielers. Ein sofortiger Schuß und die Pille ist drin.



9: PASS UND SCHUSS



Ein andere Variante der achten Methode besteht darin, den Ball im letzten Abschnitt kurz vor dem Torschuß knapp über dem Gras zu halten. Sobald beim Strafraum eine kleine Lücke zu einem Deiner Spieler zu sehen ist, mußt Du Deinen Ball mit Hilfe eines normalen Passes zu ihm befördern. Halte sofort den Schußknopf gedrückt und lasse ihn dann los, wenn der Ball Deinen Spieler erreicht hat. Sollte er richtig stehen, kann auch der beste Torwart nichts mehr machen und kniet vor Dir auf dem Boden.



10: BLIND DATE MIT DEM TORWART

Vielleicht nicht gerade die fairste Art und Weise ein Tor zu erzielen, aber dennoch sehr wirksam. Achte darauf, wenn der Torwart den Ball vor den Füßen hat, am besten geht es nach einem Rückpass. Stürze dann mit einem Deiner Spieler dem Torwart entgegen und rutsche ihm zwischen den Beinen hindurch. Aua, das tut weh! Hast Du Kontakt, mußt Du sofort den Schußknopf betätigen und der Ball kullert ins Netz. Toll, ne?



Multiplayer-Modus

DER KAMPF GEGEN DEINE MENSCHLICHEN GEGENSPIELER KANN GANZ SCHÖN AUSLAUGEND SEIN. MANCHMAL IST HARTES DRIBBELN ANGESAGT, OFTMALS IST TEAM-WORK ABER AUCH VONNOTEN. NACH UNENDLICH LANGEM FUSSBALL-TRAINING IN UNSEREN REDAKTIONSRÄUMEN KÖNNEN WIR DIR GETROST UNSERE BESTEN TIPS OFFENBAREN.



- Beachte, daß auch zwei Spieler innerhalb eines Teams sich einem Zweikampf aussetzen können. Vermeide diese Art des chaotischen Fußballs, denn das sorgt nur für Ärger!
- Ein weiteres Problem liegt in der Spielerauswahl: Da jeder Spieler manuell die Kontrolle über einzelne Fußballer wechseln kann, herrscht meistens konfuse Treiben auf dem Feld. Drücke den R-Knopf nicht, solange Du eine defensive Position einnimmst. Dein Team-Kamerad wird nämlich äußerst böse sein, wenn Du plötzlich seinen Spieler übernimmst.

- Wenn Dein Team-Kamerad im Ballbesitz ist, lohnt es sich allemal, so weit wie möglich vom Ball wegzurennen. Gegnerische Spieler kümmern sich in diesem Fall nicht sonderlich um Dich, und Dein Mitspieler kann Dir ohne Probleme den Ball zukommen lassen, wenn's mal eng wird. Einer sollte immer nach vorne zum Tor rennen, während der andere Spieler mit dem Ball eine hohe Flanke nach vorne macht.



- Dein Team-Kamerad kann Dich beim Dribbling ruhig unterstützen, auch wenn dies nicht gerade die feine englische Art ist.
- Es gibt etwas, was computergesteuerte Spieler fast nie machen – das im Abseitsstehen! Versuche Dich dem Strafraum fernzuhalten, wenn Dein Mitspieler im Ballbesitz ist. Im Falle eines Abseits' können sogar erzielte Tore nicht mehr gewertet werden.
- Unterlasse unnötige Ballspielereien. Das bringt meistens überhaupt nichts und verwirrt Deinen Team-Kameraden zusätzlich.

Team-Taktiken

Daß Fußball ein echter Teamsport ist, braucht ja wohl nicht erwähnt zu werden. Also ist es sehr ratsam, ständig die Spieleraufstellung im Auge zu behalten und Taktiken eventuell im Laufe des Spiels zu ändern. Wenn Du all dies berücksichtigst, nährst Du Dich Deinem Sieg in großen Schritten.

AUFSTELLUNG/RESERVESPIELER

Nutze die Gelegenheit vor Beginn eines Spiels die Aufstellung zu verändern, indem Du schwächere Spieler austauschst, anstatt während des Matches einen Fußballer von der Reservebank holen zu müssen. Im Laufe des Spiels wirst Du immer wieder Sportler sehen, deren Kräfte deutlich nachlassen. Gehe dann ins Austauschmenü und nimm die Kicker mit der niedrigsten Stamina-Anzeige (Ausdauer) heraus. Aber Achtung: Ein Stürmer würde sich natürlich in einer defensiven Position äußerst schwach in Szene setzen.

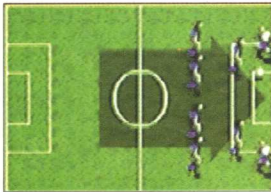


FORMATIONEN

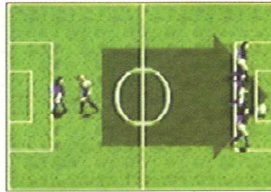
Die Wahl der richtigen Formation und Dein Spiel-Stil sind für einen Erfolg sehr entscheidend. Bei der großen Auswahl ist bestimmt eine für Dich dabei, und wenn nicht, kannst Du sie immer noch manuell verändern. Die Standard-Aufstellung mit einer Viererreihe im Rücken ist gut ausgewogen, aber dennoch sollte auf einen Libero für schnelle Angriffe nicht verzichtet werden. Für größte Verteidigung sorgt die 5-4-1-Aufstellung, aber diese grenzt Deine Angriffsmöglichkeiten stark ein. Andererseits kannst Du die Aufstellung des Gegenspielers meist mit einer fünf-Mann-Aufstellung im Mittelfeld stark beeinträchtigen. Formationen bei denen weniger als drei Spieler für Verteidigung sorgen, sind nur etwas für Leute mit starken Nerven oder aggressive Spieler.



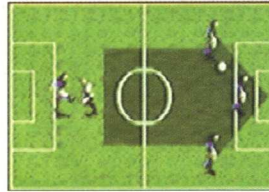
International Superstar Soccer 64



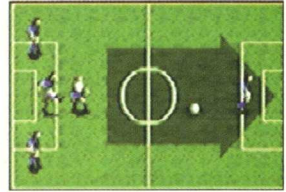
ALL OFF: Nur zu empfehlen, wenn Du verzweifelt versucht ein Tor zu erzielen. Alle Spieler stürmen nach vorne, und Deine Verteidigung ist hinüber.



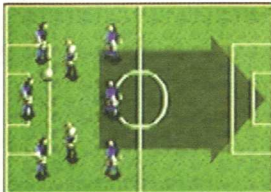
CT ATK: Verlagert Deine Angriffe auf den zentralen Bereich, also sind Flügelstürmer eher nutzlos. Ist zweckmäßig, wenn Dein Gegner im Mittelfeld zahlenmäßig überlegen ist.



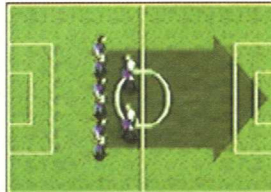
SD ATK: Eine großartige Möglichkeit, wenn Du zwei Flügelstürmer hast. Diese können an den Seiten nach vorne stürmen und diagonal den Ball ins Tor befördern.



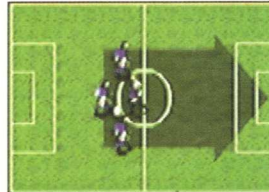
COUNTER: Die Stürmer bleiben weit vorne auf dem Feld, so daß ein kraftvoller Schuß von den hinten stehenden Verteidigern äußerst wirksam ist. Gutes Mittel gegen ein 'All Off'.



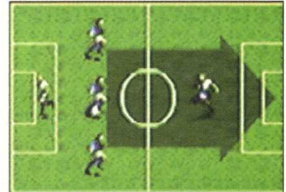
ALL DEF: Jeder Deiner Spieler steht auf Deiner Seite des Feldes und verteidigt Deinen Torraum. Dann zu empfehlen, wenn Du in Führung liegst und nur noch wenig Zeit übrig ist.



PRESS UP: Die Verteidiger und Angreifer können in einer Reihe nach vorne stürmen und gegnerische Spieler auseinander drücken. Kraftvolle Schüsse bringen den Ball so schnell in den Torraum.



ZN PRESS: Der Gegner wird sozusagen von den Verteidigern umlagert, so daß er echte Schwierigkeiten bekommt, den Ball nach vorne zu verlagern.



OS TRAP: Deine Verteidiger stürmen immer nach vorne in den Strafraum, sobald Dein Gegner mit dem Ball naht. Gut gegen Angriffe aus großer Entfernung.

Strategien

- ES GIBT INSGESAMT ACHT VERSCHIEDENE STRATEGIEN, UND ES IST WIRKLICH RATSAM, VIER DAVON AUF DIE KNÖPFE (Z- UND C-KNÖPFE). SO KANNST DU SPONTAN WÄHREND DES SPIELS DEINE FORMATIONEN ÄNDERN UND DEM SPIELVERLAUF ANPASSEN. DAS IST EIN GROSSER VORTEIL UND SOLLTE VON DIR NICHT VERNACHLÄSSIGT WERDEN!

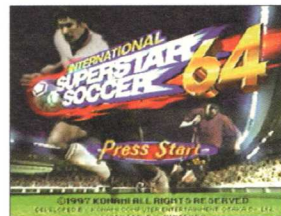
CHEATS

VERSTECKTE MANNSCHAFTEN

Um alle geheimen Star-Teams zu aktivieren, mußt Du zum Titelbild gehen und dort folgende Knöpfe betätigen: hoch, L, hoch, L, runter, L, runter, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B, A. Halte dann Z gedrückt und drücke auf Start. Jetzt ertönt eine Sprachausgabe, und im Auswahlmü sind alle sechs versteckten Teams zugänglich.

SPIELER DECKEN

Ein weitere Option, die nicht in Vergessenheit geraten sollte. Diese ermöglicht es Dir, gegnerische Star-Spieler zu effektiv zu decken. Ultradefensiv ist es, wenn zwei Deiner Mittelspieler die beiden gegnerischen Stürmer decken. Es ist aber auch nicht ratsam, zu viele Spieler auf eine Deckung anzusetzen, da dadurch das Konzept und der grundsätzliche Aufbau Deiner Verteidigung zerbricht. Angreifer haben dann leichtes Spiel mit kraftvollen Schüssen.



DICKKÖPFIGE SPIELER

Drücke im Titelbild folgende Knöpfe: C hoch, C hoch, C runter, C runter, C links, C rechts, C links, C rechts, B, A und halte, wenn Du auf Start drückst, den Z-Knopf fest. Alles Spieler auf dem Feld haben jetzt riesige Wasserköpfe!



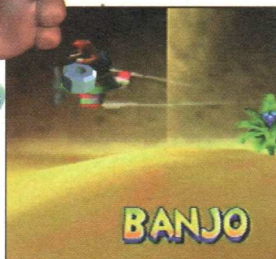
DIDDY KONG



Es macht **SPASS** und es ist verdammt **SCHWIERIG!**
Diddy Kong Racing ist eines der **BESTEN** Rennspiele
für das N64.

GENERELLE TIPS

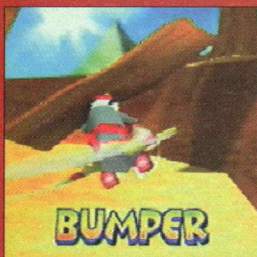
Die Charaktere in Diddy Kong Racing unterscheiden sich in ihrem Gewicht, der Geschwindigkeit, der Beschleunigung und im Handling. Hier sind sie, aufgelistet mit ihren Eigenschaften und nach Gewicht geordnet. Die schweren Fahrer sind beispielsweise im Gelände sehr langsam, können aber nicht so leicht aus der Bahn geworfen werden. Die



leichten Fahrer flitzen zwar geschwind über Stock und Stein, geraten aber schon bei der kleinsten Berührung mit einem Objekt außer Kontrolle.

CHARAKTERE

FIGUR	GESCHWINDIGKEIT	ERREICHT IN	STEUERUNG
Pipsy, die Maus	55	2,5 Sek.	Exzellent
Tiptup, die Schildkröte	55	3 Sek.	Exzellent
Conker, das Eichhörnchen	55	3 Sek.	Sehr gut
Diddy Kong	55	3 Sek.	Sehr gut
Timber, der Tiger	57,5	3 Sek.	Sehr gut
Bumper, der Dachs	57,5	3 Sek.	Gut
Banjo, der Bär	57,5	3 Sek.	Gut
Krunch, das Krokodil	60	6 Sek.	Schlecht



DIE TIERE LASSEN SICH ALLE UNTERSCHIEDLICH STEUERN – OBEN SIND SIE NACH GEWICHT GEORDNET. TIPTUP IST DER BESTE ALL-ROUNDER. UNSERE EMPFEHLUNG!

VEHIKEL-STEUERUNG

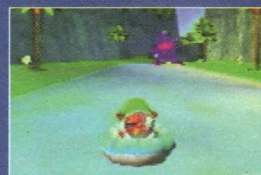
GENERELL

C-oben: Ansicht zoomen
C-rechts: Zwischen Karte und Tacho umschalten.

WAGEN

Analog-Stick: Links und rechts steuern

A: Beschleunigung
B: Bremsen
Z: Power-Up auslösen
R: Für scharfe Kurven festhalten
R&B: Halte beide für noch schärfere Kurven.
Halte den Stick diagonal zurück und B, drücke R zweimal und Du drehst Dich um 180°, blickst also in die andere Richtung. Nützlich, wenn man gegen eine Wand gefahren ist.



R: Für scharfe Kurven festhalten oder antippen für einen Sprung
R&B: Halte beide für noch schärfere Kurven.

FLUGZEUG

Analog-Stick: Steuert links und rechts

A: Beschleunigung
B: Bremsen
Z: Power-Up auslösen
R: Für scharfe Kurven festhalten
Tippe für eine Rolle R zweimal an, während Du nach links oder rechts steuerst.

Tippe für einen Looping R zweimal an, während Du nach oben steuerst. Das Gleiche gilt auch für die andere Richtung.

(Hinweis: Die Rollen und Loopings sehen toll aus, haben aber kaum einen Nutzen. Tatsächlich gehen sie oft auf Kosten der Zeit, oder aber

man knallt plötzlich wegen Manövrierunfähigkeit an eine Mauer – aua!)

R&B: Halte beide für noch schärfere Kurven

HOVERCRAFT

Analog-Stick: Steuer links und rechts

A: Beschleunigung
B: Bremsen
Z: Power-Up auslösen



RACING

Diddy Kong Racing

Dinoland

RUMPELSEE

BALLONS FÜR ZUGANG: 1

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 6

BESCHREIBUNG: Der Rumpelsee (was für ein beschauerter Name) ist eine sehr flache Strecke mit wenigen Kurven und kaum etwas, was ernsthaft für Probleme sorgen könnte, abgesehen vom Dinosaurier.

STRECKENTOUR: Auf der Strecke stößt Du auf zwei Turbo-Felder, drei Ballon-Gruppen, wobei überall Raketen und Turbos gefunden werden. Schieße vom ersten Turbo-Feld über das Gras zum Turbo-Ballon und nimm die Kurve scharf. Schießt Du den Dinosaurier mit einer Rakete ab, läuft dieser über die Strecke und blockiert eventuell folgende Gegner. Es ist aber wohl besser, sich einen Turbo-Ballon zu beschaffen.

Im Silbermünzenrennen liegen alle Münzen offensichtlich auf der Strecke.

Das soll ein Problem sein.



SKELETTSCHLUCHT

BALLONS FÜR ZUGANG: 2

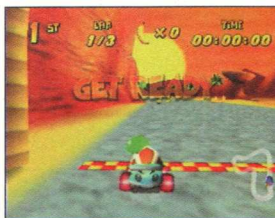
BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 7

BESCHREIBUNG: Die Skelettschlucht ist eine weitere unkomplizierte Strecke mit drei hiesigen Dinosauriern und einem großen See, der die Unachtsamen verschluckt.

STRECKENTOUR: Es gibt vier Turbo-Felder und sechs Ballon-Gruppen auf dieser Strecke. Erstmals ist auch der grüne Ballon zu finden. Der umherwandernde Dino am Anfang der Strecke kann diesmal nicht zur Blockade angeheuert werden, statt dessen läuft er nur vor und zurück. Die Hauptpunkte in diesem Level sind das Turbo-Feld vor dem See, das Dich über das Wasser schießt, die

Abkürzung bei der großen Kurve (zudem erhältst Du auf dieser die Silbermünze im Silbermünzenrennen) und zwei Wegmöglichkeiten (oben oder unten) am Ende des Kurses. Auch wenn im oberen Abschnitt ein Turbo-Ballon zu finden ist, bringt Dich die untere Route doch erheblich schneller zum Ziel.



Power-Ups

TURBO-FELDER



(Land/Wasser/Luft)

Geben Dir einen kurzen Geschwindigkeitsschub.

BANANEN



Je mehr Du einsammelst, desto schneller wird Dein Vehikel. Maximal zehn können aufgenommen werden.

Wirst Du getroffen, verlierst Du zwei.

BLAUE BALLONS



Geben Dir einen Turbo-Power-Up. Läßt sich bis auf zwei weitere erweitern, so daß der Turbo

effektiver ist.

ROTE BALLONS



Geben Dir Raketen. Ein Ballon = eine Rakete. Zwei Ballons = eine zielsuchende Rakete. Drei Ballons =

zehn Raketen, die immer wieder nachgeladen werden können, solange Du eine Rakete behältst.

GRÜNE BALLONS



Geben Dir Waffen zum Ablegen. Ein Ballon = Öl. Zwei Ballons = Mine. Drei Ballons = eine Luftblase, die

andere Fahrer für einen Moment gefangen nimmt.

GELBE BALLONS



Schild. Sammle mehrere gelbe Ballons ein, um den Schutzschild zu vergrößern und

die Dauer zu verlängern – bis zu drei Ballons.

REGENBOGEN-BALLONS



Magneten. Ein Ballon = zieht Dich zu einem Gegner. Zwei Ballons = zieht Dich zu einem entfernteren Gegner.

Drei Ballons = zieht den Gegner zu Dir zurück.

GOLDENE BALLONS



Siegesprämie, wenn Du Rennen gewinnst. Zudem gibt es vier versteckte im Zentralgebiet. Du

brauchst mehrere Ballons, um bestimmte Türen öffnen zu können.

GENERELLE TIPS

Um einen besseren Turbo bei Benutzung eines Turbo-Feldes zu aktivieren, sollst Du kurz vorher den A-Knopf loslassen und ihn erst dann wieder drücken, wenn der regenbogenfarbene Qualm zu sehen ist.

Bei den Silbermünzenrennen



DU WIRST FRÜHER ODER SPÄTER FESTSTELLEN, DASS DU DIE SILBERNEN MÜNZEN HASST, DA SIE MEIST AN DEN UNGÜNSTIGSTEN STELLEN LIEGEN.

sollst Du Dir zunächst Zeit lassen, einige Runden drehen und Dir die beste Strecke für das

Einsammeln aller Münzen aussuchen.

Du wirst bemerken, daß die Endgegner in den Boss-Rennen schummeln, und schon vor dem "Go!" von der Startlinie abhauen. Drücke und halte einfach den A-Knopf gedrückt, wenn die "Ready"-Nachricht erscheint. So erhältst Du einen Turbo-Start.

Dieser Trick funktioniert auch in den normalen Levels. Auffällig ist jedoch, daß in späteren Levels Deine Gegner ebenfalls dieses Mittel einsetzen, wenn Dir der Turbo gelingt.



DSCHUNGELSTURZ

BALLONS FÜR ZUGANG: 3

BALLONS FÜR DAS SILBERMÜNZENRENNEN: 8

BESCHREIBUNG: Mit seinen altertümlichen Tempeln, Steinsäulen und riesigen Dinosaurier-Skeletten ist dieser Kurs wohl das richtige Abenteuer für jeden Archäologen.

STRECKENTOUR: Hier gibt es vier Turbo-Felder und fünf Ballon-Gruppen. Als erstes findest Du einen Schuttschild-Ballon (gelb). Um das erste Turbo-Feld zu erreichen, mußt Du gleich nach der ersten Kurve hart nach links einschlagen, da es sich rechts an der Mauer befindet.

Weiche den Dino-Fußspuren aus, da sie Dich aus der Bahn werfen. Solltest Du das zweite Turbo-Feld verwenden, mußt Du unbedingt darauf achten, nicht neben der Brücke ins Wasser zu fallen, da dies einen erheblichen Zeitverlust einbringt. Im Silbermünzenrennen ist die Stelle besonders hart, da genau an der Kante eine Münze liegt und die anderen Fahrer schneller sind. Das vierte Turbo-Feld findest Du im Kopf des Skelettes, sowie auch eine weitere Münze.



DIE VERSCHIEDENEN WASSERSTELLEN STELLEN IN DIESEM LEVEL DIE GRÖSSTE GEFAHR DAR. HÜTE DICH VOR INNHEN, SONST VERLIERST DU ZUVIEL ZEIT!



BOSS-RENNEN

BESCHREIBUNG: Diese gefährliche Strecke führt an einem Berghang spiralförmig nach oben auf den Berg und wird zunehmend schmaler.

STRECKENTOUR: Den Bäumen, dem Dino und den Felsen solltest Du schon ausweichen, um eine Chance auf den Sieg zu haben. Es gibt keine Turbo-Felder, aber mit Hilfe der roten Ballons kann der Dino ausbremsen werden. Mit Turbo-Ballons holst Du auf. Versuche nicht ihn zu überholen, da er Dich sonst in den Boden stampft. Fahre statt dessen durch den Tunnel (erkennbar an den Büschen mit den blauen Beeren) und überhole ihn so. Falle aber nicht vom Rand!

2. STRECKENTOUR: Umfassende Steinsäulen und rollende Steine erschweren hier zusätzlich die Fahrt. Glaube es oder nicht, sie stören den Endgegner überhaupt nicht! Nimm für den Anfang einen Super-Boost und beschieße ihn nach Möglichkeit mit Raketen. Nimm auf jeden Fall die Abkürzung! Der blaue Ballon kurz vor dem Tunnel ist wichtig, da der Tunnel in der Mitte etwas nach unten geht, und das bremst Dich ab - diesmal ist kein Turbo-Feld in der Höhle.



BRODELVULKAN

BALLONS FÜR ZUGANG: 5

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 10

BESCHREIBUNG: Schmale Höhlen und Lavaströme machen den Brodelvulkan zu einer echten Herausforderung für jeden Piloten selbst für Diddy!

STRECKENTOUR: Auf dieser Strecke gibt es nur drei Turbo-Felder, aber dafür wird mit Ballons nicht gespart, derer es sieben Gruppen gibt. Gleich hinter dem Start wartet eine scharfe Linkskurve auf Dich, gefolgt von einem Tunnel-Paar. Beide Routen sind gleichermaßen OK. Im Silbermünzenrennen liegt eine Münze auf dem Felsen hinter dem Felsvorsprung in der Mitte der ersten Kurve. Im letzten Abschnitt der Strecke siehst Du zwei Turbo-Felder in einer Höhle. Doch nach Benutzung des zweiten Turbo-Feldes solltest Du



schnell den Kopf wieder einziehen, da die Decke plötzlich viel weiter unten hängt.



FEUERBERG

FUNDORT DES SCHLÜSSELS: Alter See. Der Schlüssel liegt gleich rechts von der ersten Kurve auf einer kleinen Rampe.

BESCHREIBUNG: Die Feuerberg-Arena ist mehr oder weniger rechteckig, mit Nestern hoch oben in jeder Ecke und einer Eierproduktionseinheit in der Mitte.

STRECKENTOUR: Ziel ist es, drei Eier in Dein Nest zu befördern. Fliege über die Eier, um sie aufzuheben, und lasse sie dann in Dein Nest fallen. Hören sie auf zu blinken, sind sie vollständig ausgebrütet und können dann nicht mehr geklaut werden. Am besten schießt Du zu Beginn in die Richtung eines Eis, beförderst dieses in Dein Nest



und klast Dir gleich danach das Ei eines anderen. Jetzt sollte schon ein neues Ei im Zentrum zu finden sein, welches Du im Anschluß mitnehmen kannst. Besitzt Du eine Rakete, solltest Du so schnell wie möglich einen anderen Gegner abschießen, doch denke daran: Du kannst nicht schießen, wenn Du ein Ei trägst.



Schneeberg

FROSTBEULENSPITZE

BALLONS FÜR ZUGANG: 2

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 10

BESCHREIBUNG: Die Frostbeulenspitze ist voll von Ballons und Turbo-Feldern. Am meisten sollte man auf die Eisbrücken und die Felsvorsprünge achten.

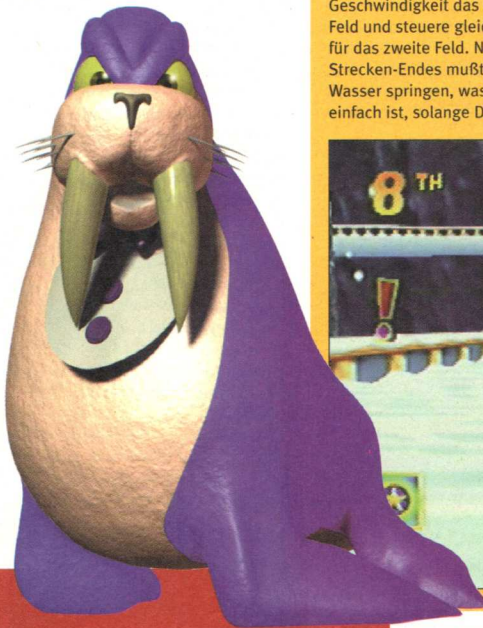
STRECKENTOUR: Obwohl Du hier wahrscheinlich mit dem Flugzeug unterwegs sein wirst, befinden sich auf dem Grund auch einige Turbo-Felder. Fliege dicht über sie hinweg, und Du kannst sie trotzdem benutzen. Füge den Turbo-Feldern die sieben Ballon-Gruppen und zum ersten Mal



den Regenbogen-Ballon hinzu, dessen magnetische Wirkung Dich an die Gegner heranzieht, und Du solltest das Rennen schon fast mit einer Runde Vorsprung gewinnen können. Auch beim Silbermünzenrennen gibt es kaum Probleme; einzig und allein anzumerken ist die Lage zweier Münzen ober- und unterhalb einer Brücke, so daß Du schon zwei Runden



brauchst, um beide ohne Zeitverlust zu bekommen.



BOSS-RENNEN

BESCHREIBUNG: Ein Achterbahn unter den Strecken mit Kurven, Tunnels und sehr steilen Hängen.

STRECKENTOUR: Auch wenn das Walroß von Anfang an einen Vorsprung hat (der Schummeler, der!) kannst Du das Rennen gewinnen, indem Du mit Vollgas fährst und nirgendwo gegen stößt. Die Hänge geben Dir mehr Geschwindigkeit, und Du benötigst nur einen Turbo-Ballon, um dem Schummeler letztendlich zu zeigen, wer hier der Bessere ist.

2. STRECKENTOUR: Diese Strecke ist so ziemlich die gleiche wie im ersten Rennen, nur daß im letzten Teilstück drei große Schneekugeln über den Weg rollen. Verwende die gleiche Technik wie zuvor.



DIESES RENNEN SOLLTE KEIN PROBLEM FÜR DICH DARSTELLEN. BLEIBE EINFACH AUF DEM WEG, DIE STEILEN HÄNGE GEBEN DIR DEN NOTIGEN SCHWUNG.

WALROSSBUCHT

BALLONS FÜR ZUGANG: 3

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 11

BESCHREIBUNG: Ein großer Looping, eisige Kurven und gefrorenes Wasser warten auf Dich.

STRECKENTOUR: Hier gibt es vier Turbo-Felder und sechs Ballon-Gruppen. Ein besonderes Element ist der Looping gleich zu Beginn des Rennens, aber bei der Fahrt durch diesen gibt es keine Probleme, da Du förmlich hindurch geschossen wirst. Nimm für mehr Geschwindigkeit das erste Turbo-Feld und steuere gleich nach links für das zweite Feld. Nahe des Strecken-Endes mußt Du über Wasser springen, was ziemlich einfach ist, solange Du Dich rechts



hältst. An der Stelle, wo sich die Strecke teilt, solltest Du nach links über das vierte Turbo-Feld ziehen und einen weiteren Sprung vermeiden (hier findest Du im Münzenrennen auch eine Münze). Die sechste und siebte Münze des Silbermünzenrennens findest Du ganz rechts von der Strecke nahe des Endes. Berühre dabei aber auf keinen Fall das Wasser!



WÄHREND DU AUF DER PISTE NACH UNTEN DONNERST, SIND LEDIGLICH DIE TUNNELLEINGÄNGE ETWAS PROBLEMATISCH, DA MAN HIER LEICHT AN DIE WAND KNALLT.

EISSTADT

BALLONS FÜR ZUGANG: 9

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 16

BESCHREIBUNG: Wow! Was für eine schöne Stadt! Hier sieht es fast schon so aus wie in einem Disney-Film. Fahre und staune selbst.

STRECKENTOUR: Auf dem letzten Teilstück der Strecke kannst Du Dir eine von drei Routen aussuchen. Fährst Du geradeaus unter den Straßenlaternen hindurch, stößt Du auf sechs Turbo-Felder und zehn Ballon-Gruppen. Fährst Du nach links, findest Du nur acht Ballons, aber



auch acht Turbo-Felder. Der rechte Weg bringt Dir acht Ballons und sieben Turbo-Felder. Letzterer gibt Dir einen kleinen Vorsprung gegenüber den anderen Teilnehmern. Nimmst Du jedesmal diese Route, solltest Du mit Leichtigkeit gewinnen, auch wenn Du kein Turbo-Feld erwischst. Passe aber auf, daß Du nicht kurz vor dem Ziel noch ins Wasser fällst. Versuche gleich zu Beginn das Turbo-Feld auf dem Hügel zu erwischen, und Du schießt förmlich ins Tal. Während des Silbermünzenrennens findest Du vier Münzen in der Nähe des Starts. Die erste ist leicht zu sehen, die zweite und dritte liegen in den linken und rechten Bögen des Viadukts, und die vierte liegt zwischen den Häusern am Fuße des Hügels. Die anderen sind leicht zu finden. Jedoch ist bei der letzten Vorsicht geboten, da diese in der Nähe des Wassers liegt. Versuchs dort mal mit einem Powerslide (R-Knopf halten und wenden).



BIBBERPYRAMIDE

FUNDORT DES SCHLÜSSELS: Schneeballschlucht. Fahre gleich zu Beginn links von der Strecke und Du entdeckst eine kleine Lichtung. Fahre in diese hinein und Du findest den Schlüssel.

BESCHREIBUNG: Die Bibberpyramide besteht aus einer dreistöckigen rechteckigen Arena mit zahlreichen Ballons.

STRECKENTOUR: Grundsätzlich gilt hier: Wer zuerst schießt, hat mehr vom Leben! Raketen-Power-Ups begrenzen sich hier auf zielsuchende Raketen (keine zehn-Schuß-Salven), also muß die harte Tour gefahren werden. Minen und Öl sollten nicht zu oft zum Einsatz kommen, da Du selbst



SCHNEEBALLSCHLUCHT

BALLONS FÜR ZUGANG: 6

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 14

BESCHREIBUNG: Ein rutschiger

Eistunnel und riesige Schneekugeln sind hier die Hauptattraktionen – lasse Dich nicht zermalmen!

STRECKENTOUR: Gleich hinter der Startlinie teilt sich der Weg. Es gibt insgesamt nur zwei Turbo-Felder auf der



in Deine eigenen Fallen fahren könntest. Am besten versteckst Du Dich in einer der oberen Etagen, schnappst Dir vorher eine zielsuchende Rakete und wartest so lange, bis sich die Computergegner selbst ausschalten. Erledige dann den übrigen Fahrer.



Strecke mit vier Ballon-Gruppen, wenn Du den rechten Weg wählst, und fünf auf dem linken Pfad. Auch wenn beide Wege ungefähr die gleiche Länge haben, sollte die linke Route genommen werden, da Du rechts in die Gefahr läufst ins Wasser zu fallen und links lediglich ein enger Eistunnel auf Dich wartet, der aber leicht zu durchfahren ist. Im Silbermünzenrennen müssen jedoch bei Routen gefahren werden. Weiche unbedingt den Schneekugeln in der offenen Landschaft aus, da Dich diese plätten,

und schnapp Dir an diesem Ort die beiden Münzen im Silbermünzenrennen.



Sherbet Island

BLAUWALBUCHT

BALLONS FÜR ZUGANG: 10

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 17

BESCHREIBUNG: Das Strecken-
design der Blauwalbucht und der
freundliche Wal lassen diesen Kurs
wie ein Erholungsgebiet



DER WAL VOR DEM SCHIFF REICHT DIR SEINE
FREUNDLICHE FLOSSE, UM EINE GUTE
ABKÜRZUNG NEHMEN ZU KÖNNEN.



erscheinen.

STRECKENTOUR: Hier stößt Du auf
vier Turbo-Felder und acht Ballon-
Gruppen. Drei Ballon-Gruppen
befinden sich in der ersten Kurve.
Fahre dann durch das erste Turbo-
Feld und über den Rücken des
Wals auf das Schiff, um die große
Kurve abzukürzen. So sparst Du
eine Menge Zeit, auch wenn Du ein
Turbo-Feld verpaßt. Folge im



Anschluß dem Verlauf der Bojen
und überfahre so viele Turbo-
Felder wie möglich. Das Level
sollte dann absolut kein Problem

mehr sein. Hovercrafts sind auf
Land schneller als im Wasser, fahre
also so oft wie möglich über
Sandbänke.

PIRATENLAGUNE

BALLONS FÜR ZUGANG: 13

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 20

BESCHREIBUNG: Viele enge Kurven
und zahlreiche Rampen machen die
Piratenlagune zu einem wahren
Hindernisrennen.



Streckentour: Auf dieser Strecke gibt
es vier wichtige Turbo-Felder und fünf
Ballon-Gruppen. Die Wellen auf dem
Wasser bringen die Steuerung
durcheinander, also ist es besser,
jedes Ziel so gerade wie möglich
anzusteuern. Nimm die Kurven in
einem sehr engen Radius oder Du
findest Dich irgendwo in einer Ecke
hängend wieder. Wichtig ist auch
der Winkel, mit dem Du in die
Burg hinein fährst. Drehe
beim Sprung von der Rampe
(im Eingangsbereich) schon
hart nach links ab, um nicht
gegen die Wand zu knallen.
Versuche den Turbo-Ballon
aufzunehmen, da Dich die Kurve



ausbremst. Die erste Kurve ist sehr
eng und die Wellen bremsen Dich
ebenfalls ab. Benutze also die
sichelförmige Sandbank, um besser
in die Kurve zu kommen und wenig
Geschwindigkeit zu verlieren. Es ist
auch besser, das dritte Turbo-Feld
zu umfahren und statt dessen nach
rechts abzudriften, da es Dich in die
Wand schießen könnte. Im

Silbermünzenrennen liegt eine
der Münzen versteckt ganz
rechts in der Bucht vor der
Burg. Leider geht bei
dem Manöver viel Zeit
verloren. Am besten
schnappst Du Dir
vorher einen
Magneten, fährst
über ein Turbo-Feld,
und wenn Du die
Münze hast, visierst
Du schnell einen
Gegner an und
aktivierst den
Magneten. So
bist Du schnell
wieder auf der
Strecke.



SCHATZHÖHLEN

BALLONS FÜR ZUGANG: 16

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 22

BESCHREIBUNG: Die Schatzhöhlen sind ziemlich flach angelegt, und der gesamte Kurs führt immer im Kreis herum. Beachte das modrige grüne Wasser in der Höhle!

STRECKENTOUR: Ein ziemlich simpler Kurs mit vier Turbo-Feldern und drei Ballon-Gruppen. Da es hier kaum scharfe Kurven gibt, eignet sich die



MIT LEICHTIGKEIT GEWINNT MAN DIESEN LEVEL, WENN ALLE TURBO-FELDER ÜBERFAHREN WERDEN.



Strecke ideal für die Verwendung von Turbos. Diese befördern Dich weit nach vorne, auch während des Silbermünzenrennens.



MONDSICHELINSEL

BALLONS FÜR ZUGANG: 11

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 18

BESCHREIBUNG: Eine gestrandete



Piraten-Galleone auf der Mondsichelinsel verschafft richtiges Piraten-Feeling – ahoi! **STRECKENTOUR:** Auf dieser Strecke warten vier Turbo-Felder und sechs Ballon-Gruppen auf einen Finder. Leider gibt es keine Turbo-Ballons, so daß Du auf Deine Raketen und Magneten angewiesen bist, um nach vorne zu kommen. An der ersten Gabelung am Anfang des Levels sollte der linke Weg eingeschlagen werden, da Du dort über ein Turbo-Feld kommst. Danach ist nur



noch eine Frage der erwischten Turbo-Felder, um vor der gegnerischen Horde zu bleiben. Befindest Du Dich auf der Galleone, solltest Du schnell nach links einschlagen, um in den Tunnel zu kommen. Fährst Du zu weit, kommst Du über eine Rampe nach oben und fällst in einen anderen Tunnel. Auch wenn die Strecke nicht unbedingt kürzer ist, braucht man nicht mehr vor und zurücksetzen, um wieder auf die richtige Bahn zu kommen. Im Silbermünzenrennen mußt Du über die Rampe fahren, denn eine der Münzen schwebt über dem Loch. Die letzte Münze ist gleich rechts hinter dem letzten Tunnel zu finden. Du mußt dort eine scharfe Kurve nehmen, also solltest Du dem Turbo-Feld besser ausweichen. Diese Route ist auch stets eine geeignete Abkürzung.

Diddy Kong Racing

SCHATZHÖHLEN

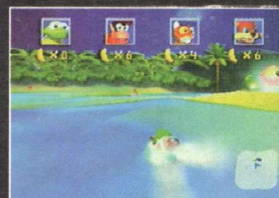
BALLONS FÜR ZUGANG: 16

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 22

BESCHREIBUNG: Die Schatzhöhlen sind ziemlich flach angelegt und der gesamte Kurs führt immer im Kreis herum. Beachte das modrige grüne Wasser in der Höhle!

STRECKENTOUR: Ein ziemlich simpler Kurs mit vier Turbo-Feldern und drei Ballon-Gruppen. Da es hier kaum scharfe Kurven gibt, eignet sich die Strecke ideal für die Verwendung von Turbos. Diese befördern Dich weit nach vorne, auch während des Silbermünzenrennens.



SCHWARZBACH

FUNDORT DES SCHLÜSSELS: Mond-sichelinsel. Fahre an der ersten Gabelung zu Beginn des Rennens nach links und, bevor sich die Wege wieder vereinen, in Richtung des Wassers. Hinter dem Felsen findest Du eine Höhle.

BESCHREIBUNG: Der Schwarzbach ist eine kleine Inselgruppe, die in einer Lagune eingeschlossen ist. Perfekt für das Hovercraft.

STRECKENTOUR: Fast das Gleiche wie auf dem Schneeberg, nur finden die Rennen diesmal auf dem Wasser statt. Wieder solltest Du so lange warten, bis sich die anderen Fahrer gegenseitig aus dem Verkehr ziehen und dem überlebenden dann auf die Pelle rücken. Achte aber auf die versteckten Minen, da diese durch die Wellen oft erst dann zu sehen sind, wenn man sich genau darüber befindet.



BOSS-RENNEN

BESCHREIBUNG: Die Strecke ist simpel und kreisförmig angelegt, bespickt mit treibenden Baumstämmen und Palmen auf den Sandbänken.

STRECKENTOUR: Der nervige Tintenfisch lässt Minen hinter sich fallen. Du mußt Dir schon einige Turbo-Ballons schnappen und ihn mit Raketen traktrieren, sonst hast Du kaum eine Chance auf einen Sieg. Näherst Du Dich ihm zu früh, ist es gut möglich, daß Du in eine Mine gerätst. Warte

besser bis zur letzten Runde und überhole ihn dann nahe des Zieles. **2. STRECKENTOUR:** Beim zweiten Anlauf verliert der Tintenfisch Blasen. Außerdem schummelt er schon fast auf unerträgliche Weise: er rauscht viel zu schnell vom Start weg, wechselt plötzlich den Kurs und beschießt Dich mit einer Blase! Ignoriere diesmal am besten die Turbos, schnapp Dir den ersten roten

Ballon auf der rechten Seite, dann links den zweiten im Tunnel und schließlich den dritten auf der kleinen Insel im offenen Gebiet. Jetzt hast Du zehn Schüsse. Feuere sie alle in Richtung des Tintenfisches vor Dir ab. Dieser dürfte jetzt nicht schlecht staunen, so daß Du in aller Ruhe innen an ihm vorbei flitzen kannst. Die letzten beiden Runden sollten nun kein Problem mehr sein.



Drachenwald

FELSENSCHLUCHT

BALLONS FÜR ZUGANG: 20

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 30

BESCHREIBUNG: Gefährliche Strömungen, treibende Baumstämme und eine große Burg komplett mit Zugbrücke machen die Felsenschlucht zu einem Horror-Trip.

STRECKENTOUR: Fünf Turbo-Felder und zehn Ballon-Gruppen warten hier

auf Dich. Den Baumstämmen sollte ausgewichen werden, da sich Dich komplett abbrensen. Schneidet ein anderer Fahrer einen Baumstamm, dreht sich dieser und kann Dich eventuell sogar zurück schleudern. Du brauchst am ersten Wasserfall einen Turbo-Ballon, um unten an der Rampe nach oben zu kommen. Die Zugbrücke bei der Burg wird hochgefahren, sobald ein Fahrer die

Glocke betätigt. Diese solltest Du jedesmal bei Gelegenheit bimmeln, da nachfolgende Fahrer erheblich gestört werden. Solltest Du selbst einmal vor hochgezogener Zugbrücke stehen, führt Dich Dein Weg nach rechts oder links in den Burggraben. Auf der anderen Seite gelangst Du wieder auf die Strecke. Nahe des Endes gabelt sich die Strecke. Die rechte Route bringt Dich zu einem Turbo-Ballon und einem Turbo-Feld, doch leider ist hier die Unfallgefahr ziemlich groß. Nimm besser die linke Strecke, steuere hinter dem Tunnel gleich nach rechts und halte Dich danach links, um den Baumstämmen auszuweichen. Auf dem linken Weg findest Du im Silbermünzenrennen zudem zwei Münzen, wohingegen rechts keine zu finden sind. Eine weitere Bremse ist die Kurve am Ende. Überfahre das Turbo-Feld, halte den R-Knopf gedrückt und drücke B, um die Kurve doch noch geschickt



zum umfahren. Das ist vor allem dann wichtig, wenn Dir Gegner dicht auf den Fersen sind.

GRÜNSTADT

BALLONS FÜR ZUGANG: 17

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 24

BESCHREIBUNG: Auf der kreisrunden Strecke in Grünstadt gibt es zwei versteckte Passagen. Eine ist ziemlich leicht zu finden, bei der anderen müssen die Äuglein weit aufgemacht werden. Extrem scharfe Kurven fordern Dich hier bis an Deine Grenzen.

STRECKENTOUR: Du findest hier sechs Turbo-Felder und acht Ballon-Gruppen. über den Brunnen auf dem Dorfplatz gelangst Du in eine geheime Passage, über die Du einer scharfen Kurve ausweichen und ein Turbo-Feld überfahren kannst. Solltest Du die lange Strecke wählen, mußt Du den blauen Ballon in der Kurve nehmen, sonst hast Du bei der nächsten Steigung Probleme. Die andere Passage findest Du auf halbem Wege auf der Strecke, genauer gesagt links hinter dem Turbo-Feld im zweiten Tunnel. Gleich danach geht es in eine extrem scharfe Rechtskurve, gefolgt von einer Linkskurve (nutze Deine Powerslides). Schnapp Dir im Silbermünzenrennen die erste Münze und so viele Bananen wie möglich. Lasse Dich dann sofort in den

Brunnen fallen. Hole Dir die beiden Münzen aus dem Wald. Fahre gleich hinter dem Tunnel nach rechts in den kleinen Seitenkanal für eine weitere Münze. Nimm Dir die nächste Münze kurz vor dem Ziel. Schnapp Dir in der

zweiten Runde die Münze auf dem Dorfplatz, die aus dem Tunnel und die Münze hinter dem alten Baum, wenn Du über das Turbo-Feld gefahren bist. Genereller Tip:



Diddy Kong Racing

WINDMÜHLENEBENE

BALLONS FÜR ZUGANG: 16

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 23

BESCHREIBUNG: Wieder einmal geht es durch die Luft. Hauptattraktionen sind diesmal einige Windmühlen und enge Tunnel.

STRECKENTOUR: Zwar gibt es hier nur vier Luft-Turbo-Felder, doch auch die auf dem Grund können eingesetzt werden. Mit Ausnahme von drei Turbo-Feldern findest Du alle unterhalb von Windmühlen. Achte aber darauf nicht an den Flügeln zu zerschellen. Außerdem können auf der Strecke noch zwölf Ballon-Gruppen gefunden werden. Am besten gehst Du folgendermaßen vor: Nutze die ersten beiden Boden-Turbo-Felder unter den Windmühlen, schieße durch das erste Luft-Turbo-Feld in den Tunnel, und wenn Du diesen verläßt, solltest Du noch einen grünen Ballon mitnehmen. Lege eine Falle, sobald Du das nächste Turbo-Feld verwendest – Deine Verfolger werden Dir dankbar sein. Im Silbermünzenrennen findest Du eine Münze sowohl unter jeder Windmühle als auch hinter dem Wasserfall, den Du links auf halbem Wege siehst. Versuche mit



Ausnahme der ersten Münze alle in der ersten Runde einzusacken; lasse



DIE WINDMÜHLEN DIESER LEVELS SIND GEFÄHRLICH, ABER DU FINDEST BEI IHNEN VIELE EXTRAS.

diese dort liegen, da Du schlecht vom Start weg unter die Windmühle kommst.



LASSE DICH AUF DEM DORFPLATZ IN DEN BRUNNEN FÄLLEN. GEHEIME ABKÜRZUNG.

Versuche viele grüne Ballons auf Deinem Wege zu erwischen, denn so bremsst Du Deine Gegner effektiv aus. Auch die Turbo-Felder sind sehr wichtig.



ZAUBERWALD

BALLONS FÜR ZUGANG: 22 (Du mußt ein Silbermünzenrennen gewonnen haben)

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 37

BESCHREIBUNG: Die verdrehte Strecke vom Zauberwald wird von zahlreichen Gespenstern heimgesucht. Gleich zu Beginn siehst Du eine Wasserfontäne.

STRECKENTOUR: Keine Überraschungen auf dieser Strecke. Du stößt auf vier Turbo-Felder (manchmal sind es Paare, aber Du kannst nur ein Feld zur gleichen Zeit überfahren) und neun Ballon-Gruppen. Fahre beim ersten

Turbo-Feld nach rechts zu einem zweiten Feld für noch mehr Speed. An der Fontäne kannst Du rechts oder links vorbeifahren. Im Silbermünzenrennen liegen jedoch auf beiden Seiten Münzen, drei insgesamt. Im Silbermünzenrennen solltest Du Dich im Wald möglichst weit links halten, um die dort liegenden Münzen mitnehmen zu können.



STOSSE NICHT AN DIE FONTÄNE, SONST FÄLLT DU WEIT ZURÜCK.



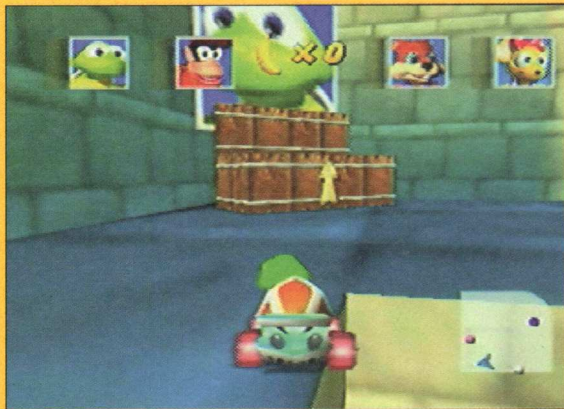
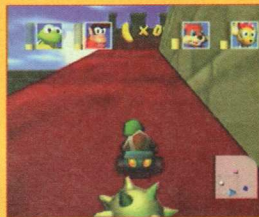
101



RAUCHBURG

FUNDORT DES SCHLÜSSELS:

Felsenschlucht. Dieser Schlüssel ist am schwierigsten zu finden. Du mußt Dir die drei Turbo-Ballons von der Zugbrücke holen. Dich umdrehen, so daß Du in die falsche Richtung schaust und die Zugbrücke aktivieren. Sobald diese nach oben fährt, kannst Du mit



einem Turbo über die Brücke zum Schlüssel gelangen.

BESCHREIBUNG: Die Rauchburg ist voll von Power-Up-Ballons und Rampen. Paß auf den Burggraben auf!

STRECKENTOUR: Der Trick zum Sieg liegt darin, als erster in den Besitz von zehn Bananen zu gelangen. Du kannst nur zwei auf einmal tragen, also stehen mindestens fünf Reisen auf dem Programm. Am besten bleibst Du dabei bei den kleinen Seitengassen unten links auf der Karte. Diese werden nur selten von den Gegnern verwendet, und die Chance, in den Graben zu fallen, ist sehr gering. Auf dem Weg zu

Deinem Ziel solltest Du einen grünen Ballon mitnehmen und auf der Rampe eines Gegners eine Mine platzieren. So gehst Du sicher, daß Deine Gegner nicht genügend Bananen einsammeln. Auf dem Weg zurück zu den Bananen eignen sich die Raketen wieder einmal, um die Gegner auszubremsen.

BOSS-RENNEN

BESCHREIBUNG: Nebel und Schlingpflanzen bedecken die Felsen in diesem Höhlensystem, die für Dich die größte Gefahr darstellen und die Feuerbälle sind auch nicht gerade hilfreich.

STRECKENTOUR: Der Drache fliegt mit konstanter Geschwindigkeit über den Kurs und wirft Feuerbälle ab, die in der Luft hängen bleiben. Am besten bleibst Du dicht hinter ihm und sammelst Dir drei von vier Turbo-



Ballons ein (der erste schwebt unter der Windmühle, der nächste liegt links hinter dem kleinen Tunnel, den dritten

findest Du rechts in der Höhle und den vierten in einem Baum hinter der Höhle) und schieße vor der Ziellinie an ihm vorbei. Sobald Du vor ihm fliegst, brauchst Du Dir auch keine Sorgen mehr um die Feuerbälle zu machen. Knalle nur nicht gegen einen Felsen.

2. STRECKENTOUR: Wie die erste, nur mit mehr Feuerbällen. Außerdem fehlt der zweite Turbo-Ballon (hinter dem Tunnel). Auch wenn Du vor dem

Drachen fliegst, solltest Du achtgeben, da die Feuerbälle permanent dableiben.



Zentralgebiet

WIZPIG-RENNEN

BESCHREIBUNG: Donner, Blitze und sintflutartiger Regen reduzieren die Sicht in diesem Level, der stets teilweise überflutet ist. Was für ein Alptraum!

STRECKENTOUR: OK, es ist der letzte Kampf (nun, zumindest der erste letzte Kampf). Du mußt Wizpig dreimal besiegen. Es gibt sechs Turbo-Felder und keine Ballons. Du mußt jedes Turbo-Feld berühren und Dir fast jedesmal einen Super-

Turbo basteln. Weiche dem Wasser aus und berühre nicht das Gras. Für einen Extra-Turbo-Boost mußt Du das vierte Turbo-Feld berühren, gleich nach links über das fünfte Turbo-Feld fliegen und den Kurs halten! Sobald Du Wizpig besiegt hast, bekommst Du eine Endsequenz und die Credits zu sehen, gefolgt von der Nachricht "Das Ende?". Keine Überraschung, aber es gibt mehr im Spiel zu sehen. Okay, vielleicht sogar noch ein bißchen mehr! Zuerst müssen alle Trophy-

Rennen gewonnen werden (falls Du das nicht schon getan hast). Jetzt geht's zurück zum Strand in das Schild, auf dem vier goldene Wizpigs zu sehen sein sollten. So gelangst Du zum Future Fun Land. (Hast Du dies einmal getan, mußt Du künftig nur noch dorthin fliegen, wo der Leuchtturm

stand.) Du mußt alle vier Weltraumstrecken viermal schaffen (ein normales Rennen und einmal im Silbermünzen-Modus), danach gelangst Du zur TT-Tür. Jetzt müssen zunächst alle Boss-Rennen in der Original-Welt gewonnen werden, bevor Du hinter der TT-Tür nochmals ein Rennen mit Wizpig austragen kannst.



DU MUSST BEI JEDEM TURBO-FELD EINEN SUPER-TURBO HINBEKOMMEN, SONST WIRD WIZPIG DICH EWIG BEZIEGEN.



Future Fun Land

BALLONS FÜR ZUGANG: 39

BALLONS FÜR

SILBERMÜNZENRENNEN: 43

BESCHREIBUNG: Fliegende Steine und ein außerirdisches Raumschiff sind nur ein paar der Gefahren, die

in diesem Level Deine Nerven strapazieren.

STRECKENTOUR: Auch wenn das Level anfangs richtig gewaltig aussieht, gewinnt man hier doch leicht die Rennen. Es gibt drei Luft-Turbo-Felder,

sieben Land-Turbo-Felder und vierzehn Ballon-Gruppen. Berühre auf jeden Fall die Luft-Turbo-Felder zu Beginn und halte Dich bei Annäherung an das Raumschiff unten in der Mitte. Im Silbermünzenrennen findest Du an dieser Stelle zwei Münzen, eine auf jeder Seite. Hol Dir eine in der ersten Runde und die nächste in der zweiten. Steigt das Gelände an, solltest Du rechts vom Weg fliegen. Du findest dort ein Turbo-Feld und eine Abkürzung in einen Tunnel. Dann ist es nur noch eine Frage der Ausweichmanöver bis hin zum Sieg. Silbermünzen findest Du sowohl auf der oberen, als auch auf der unteren Route am Ende. Entweder Du fliegst pro Runde eine Strecke oder schnappst Dir in einem Looping gleich beide Münzen.





DARKMOON CAVERNS

BALLONS FÜR ZUGANG: 40

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 44

BESCHREIBUNG: Die Darkmoon Caverns befinden sich allesamt – was auch nicht überrascht – auf dem Mond. Zwei beeindruckende Loopings stehen hier ebenfalls auf der Strecke.

STRECKENTOUR: Beim ersten Mal ist der Kurs wieder ein recht einfacher. Du mußt nur möglichst viele Turbo-Felder berühren. Von ihnen gibt es



vier, aber auch die 14 Ballon-Gruppen helfen Dir über die Runden. Zwei Gebiete werden von einem Raumschiff aus dem Orbit bombardiert. Dem Laserfeuer kannst Du ausweichen, indem Du Dich links hältst. Die zwei Loopings geben Dir automatisch den nötigen Schwung. Läßt Du bei Eintritt in einen Looping den A-Knopf los und drückst ihn nach dem Austritt wieder, erhältst Du einen zusätzlich Turbo. Die Münzen liegen offensichtlich in der Gegend herum, mit Ausnahme von einer, die zwischen zwei Kratern liegt. Am Fuße der Loopings liegt jeweils eine Münze, also müssen im Rennen beide Loopings in Angriff genommen werden.



BLEIBE BEIM ANGRIFF DES RAUMGLEITERS MÖGLICHST WEIT AM RAND.



STERNENSTADT

BALLONS FÜR ZUGANG: 42

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 46

BESCHREIBUNG: Viele steile Hänge, neunzig Grad-Kurven und schmale Tunneln machen die Sternengrad zu einer interessanten Strecke.

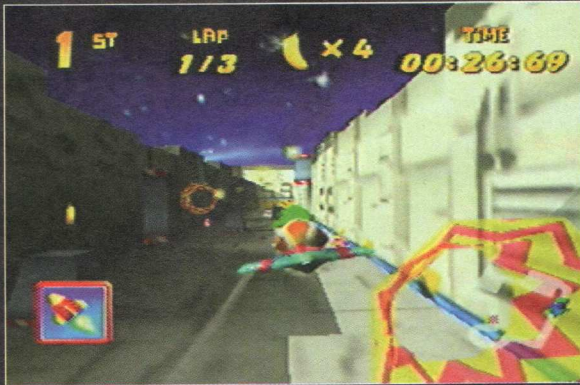
STRECKENTOUR: Mit fünf Turbo-Feldern und zwölf Ballon-Gruppen ist dieser Kurs der leichteste der Weltraum-Strecken, auch wenn man mit Powerslides (Richtung/R-Knopf/B) die scharfen Kurven nehmen muß. Sei bei dem zweiten Turbo-Feld auf dem nach oben führenden Weg bei der Bahn vorsichtig, da Dich dieser

nur allzu gerne von der Strecke schießt – solltest Du an dieser Stelle die Kurve nicht kratzen können, kannst Du das Turbo-Feld auch umfahren, für einen

Sieg ist es nicht unbedingt notwendig. Die Münzen sind auf dieser Strecke mit Leichtigkeit einzusammeln.



Diddy Kong Racing



ERREICHST DU DEN BOGENGANG, SOLLTEST DU TIEF UND SCHARFE KURVEN FLIEGEN, DAMIT DU AUCH DIE BLAUEN BALLONS ERREICHST.

RAUMSTATION ALPHA

BALLONS FÜR ZUGANG: 41

BALLONS FÜR DAS

SILBERMÜNZENRENNEN: 45

BESCHREIBUNG: Raumstation Alpha ist ein typischer Sci-Fi-Kurs. Sogar ein Todesstern-ähnliches Szenario wurde hier aufgebaut – doch manchmal wünscht man sich, dieses Level nie gespielt zu haben!

STRECKENTOUR: Hier gibt es vier Turbo-Felder und 17 Ballons. Zwei scharfe Kurven führen zu einem Turbo-Feld, das Du auf jeden Fall berühren solltest. Fliege danach weiter bis zum Tunnel, mache einen Sturzflug und fliege danach wieder nach oben. Fliege hart nach links in das offene Gebiet, wenn Du das Turbo-Feld unbedingt benötigst. Bleibe im Kanal unten rechts (obwohl im Silbermünzenrennen ein Abstecher nach links gemacht werden muß). Fliege am Ende des Kanals hart nach rechts – im Silbermünzenrennen siehst Du an dieser Stelle oben beim Tunnelleingang eine Münze. Achte unbedingt darauf, den Turbo-

Antrieb im offenen Tunnel zu erwischen.



DAS LEVEL VERLÄUFT ZIEMLICH GERADE. EINZIG ALLEIN DIE STEILEN GRÄBEN UND DIE GESCHÜTZE IM KANAL DES TODESSTERN SIND GEFÄHRLICH (FLIEGE WEIT UNTEN).

TT-RENNEN

BESCHREIBUNG: Schmale Höhlen, fliegende Steine, Energie-Strahlen und bedrohliche Raumschiffe machen den Ort zu einem gefährlichen Unterfangen!

STRECKENTOUR: Der Trick liegt darin, immer vor Wizpig zu bleiben. Hol Dir einen Super-Turbo am Start, fliege auf mittlerer Höhe nach rechts, um den Steinen auszuweichen. Mach Dich auf einen Sturz nach unten und einer scharfen Rechtskurve gefaßt, berühre aber nicht den Boden mit Deinem Flügel, sonst crashst Du in eine Wand. Schnapp Dir die zwei roten Ballons. Sollte Dich Wizpig überholen, schieße mit einer zielsuchenden Rakete auf ihn, greife Dir den blauen Ballon und flitze durch den Tunnel. Bleibe im Tunnel unter den Energie-Strahlen, ignoriere die Ballons, bis Du den gelben Ballon erreichst und aktiviere diesen, wenn Du den Reaktor-Bereich erreichst. Mit dem Schutzschild kannst Du mitten durch die Strahlen fliegen. Verpaßt Du den Schild, mußt Du nach oben über die Strahlen fliegen, die Dich abbremsen, aber hoffentlich wirst Du nicht getroffen. Schnapp Dir danach sofort den blauen Ballon rechts im Hauptgebiet und flitze über die Ziellinie. Wiederhole diese Prozedur zweimal, um zu gewinnen! Solltest Du Probleme haben und ständig an Objekte stoßen, hilft Dir vielleicht der Code für kleine Figuren,



da Du so auch durch die schmalsten Spalten hindurch kommst. Besiege Wizpig ein zweites Mal und Du hast das Spiel geschafft! Oder doch nicht? Oh, nein, noch nicht. Im Hauptmenü wird Dir jetzt das "Adventure Two" angeboten. Dabei geht es noch einmal auf alle Strecken, nur sind diese diesmal gespiegelt – das heißt, alle Kurven gehen nun in die entgegengesetzte Richtung. Die gegnerischen Fahrer sind zudem noch schwieriger zu besiegen, und die Ballons sind silberfarben! (Gibt es denn gar kein Ende?)



Magische Codes

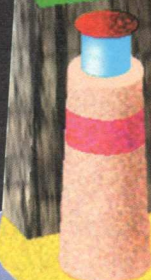
Wenn Du Wizpig besiegt hast, wird eine Endsequenz gezeigt und danach die Credits. Am Ende der Credits erhältst Du einen Code, aber wenn Du sie Dir nicht unbedingt ganz anschauen willst, hilft Dir auch diese Liste hier weiter. Einige sind nützlich, einige weniger nützlich, und manche funktionieren auch nur im Mehrspieler-Modus.

JOINTVENTURE	-	Zweispeler-Abenteuer
DOUBLEVISION	-	Gleiche Figur wählen
FREEFORALL	-	Max. Power-Up
FREEFRUIT	-	Start mit 10 Bananen
VITAMINB	-	Kein Bananen-Limit
ZAPTHEZIPPERS	-	Turbo-Felder entfernen
NOYELLOWSTUFF	-	Bananen ausschalten
BYEBYEBALLOONS	-	Waffen ausschalten
TIMETOLOSE	-	Ultimative KI
BOGUSBANANAS	-	Bananen reduzieren Tempo
BODYARMOR	-	Alle Ballons sind gelb
ROCKETFUEL	-	Alle Ballons sind blau
OPPOSITESATTRACT	-	Alle Ballons sind Regenbogen
TOXICOFFENDER	-	Alle Ballons sind grün
TEENYWEENIES	-	Kleine Figuren
JUKEBOX	-	Musik-Menü
OFFROAD	-	Vierrad-Antrieb
BLABBERMOUT	-	Hupen-Cheat

Genie-Rennen

An **UNTERSCHIEDLICHEN** Stellen im Spiel wirst Du von Taj **AUFGEFORDERT**, gegen ihn ein Rennen in der Zentralarena auszutragen. Auch wenn die Rennen sehr **LEICHT** sind, mußt Du Dich vorher mit der Umgebung gut **ANFREUNDEN**.

TAJ

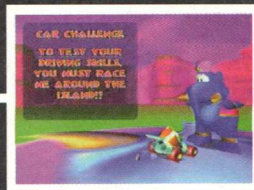


FLUGZEUG-RENNEN

- Die dritte und letzte Herausforderung ist das schwierigste Rennen von allen drei. Umfliege die Insel, folge wieder den roten Fahnen und achte beim Einflug in das Zentralgebiet auf Deinen Kopf.



Diddy Kong Racing



WAGEN-RENNEN

- Das erste Rennen ist das leichteste und auch das kürzeste. Folge dem Verlauf des gelben Pfades im Zentralgebiet durch den Tunnel und visiere stets die roten Nintendo-Fahnen an. Null Problem!



HOVER-RENNEN

- Das zweite Rennen fordert Dich ein bisschen mehr. Diesmal ist die Strecke etwas länger und führt Dich durch einen Ausgang, der hinter einem Wasserfall versteckt liegt. Sollte aber kein Problem sein, oder?



107



COOL!

FORCE PACK GR

Nintendo 100% pure Action!
Das Magazin für alle N64-Besitzer!

DM 6,80 • Sfr 6,80 • 170 Bfr
37,50 Dlr • 32,50 Frnk
L 9500 • 42 Mr • 05 55

64 power
unabhängig, unbestechlich, aktuell

FRANKREICH '98
DIE FUSSBALL-WM
Dein N64 bekommt Fußball-Fieber!

FORSAKEN
Knallhartes Review zu einem knallharten Game!

BUCK BUMBLE
Die Cyborg-Bienen sind los. Spreng
Deinen Garten aber richtig!

JEDE MENGE TIPS TRICKS

ISS '98
Konamis Super-Fußball-Simulation wird erwachsen!

JEDES NEUE N64-SPIEL IM TEST!

Zelda 64 • Earthworm Jim • Banjo-Kazooie • Turok 2

Abonniere die **64 power**,
denn die Vorteile sind
überzeugend!

Du bekommst die **64 POWER**
direkt ins Haus geliefert.
Vergiß den Ärger wegen
VERGRIFFENER Hefte!



NEU!

Wenn Du jetzt einen Abonnenten
wirbst, erhältst Du das **FORCE PACK**
aus dem Hause **VIDIS**. Damit steht
dem endgültigen Spaß nichts mehr
im Weg! Bedingungen: Der von
Dir geworbene Leser darf in
den letzten 12 Monaten nicht
Abonnent der **64 POWER**
gewesen sein! Und Du darfst
Dich nicht selbst werben!

GE PACK

ATIS!



BITTE SENDE EINEN DIESER COUPONS ODER EINE KOPIE DAVON IN EINEM UMSCHLAG AN:

**64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

ABO - COUPON

„Wenn Du JETZT noch nicht ZUPACKST...!“

DIESEN COUPON BITTE BENUTZEN, WENN DU EINEN NEUEN ABONNENTEN WERBEN MÖCHTEST.

HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 POWER-ABONNEMENT. (bitte ankreuzen)

- ☐ ICH ERHALTE 11 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 69,- INKLUSIVE PORTO UND VERPACKUNG. DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM WEITERE 11 AUSGABEN, WENN ICH NICHT SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGE.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei 64 power Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächte ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH HABE DEN NACHFOLGENDEN ABONNENTEN GEWOBBEN UND BITTE UM ZUSENDUNG DER MEMORY CARD:

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

Bitte beachten: Die Memory Card wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

DIESEN COUPON BENUTZEN, WENN DU SELBST EIN ABO BESTELLEN MÖCHTEST!

HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 POWER-ABONNEMENT. (bitte ankreuzen)

- ☐ ICH ERHALTE 6 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 37,50 (SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 47,50) INKLUSIVE PORTO UND VERPACKUNG. DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM WEITERE 11 AUSGABEN, WENN ICH NICHT SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGE.
- ☐ ICH ERHALTE 11 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 69,- INKLUSIVE PORTO UND VERPACKUNG. DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM WEITERE 11 AUSGABEN, WENN ICH NICHT SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGE.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei 64 power Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH ZAHLE (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächte ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

SNOW

RAUF auf die Berge! Und **DANN** durch den Schnee **WIEDER** runter!



SNOWBOARD KIDS IST EIN

schnelles, actionlastiges Spiel, daß aus drei verschiedenen Rennoptionen besteht. Im **Battle Race**-Modus trittst Du gegen drei andere Spieler an. Entlang der Strecke stehen Power-Up Shops, in denen Du verschiedene Dinge kaufen kannst. Jeder Kauf in diesen Shops kostet Dich 100 G oder eine Goldmünze. Bevor Du also in irgendeinen Shop darfst, heißt es erst mal Münzen sammeln. Im **Time Attack**-Modus gibt es nur einen Gegner, die Zeit. Dein Ziel: So schnell wie möglich durchs Ziel zu schießen. Shops sind in diesem Modus nicht vorhanden,

dafür bist Du mit einem Rotor ausgerüstet, der Dich ordentlich anschiebt. Pro Parcours hast Du davon aber nur einen einzigen, den Du also wohl überlegt einsetzen solltest. Der **Skill**-Modus bietet schließlich gleich drei Herausforderungen. Im **Speed Challenge** mußt Du die Rotoren einsammeln, um so schnell wie möglich ans Ziel zu kommen. Im **Shot Game** geht es darum, möglichst alle Schneemänner abzuschießen, während Du Deinen Snowboarder über die Piste jagst. Und Im **Trick**-Modus mußt Du innerhalb eines Drei-Minuten-Limits so viele Tricks wie möglich zeigen.

Power-ups

GEGENSTÄNDE

ROTOR

Mit diesem Power-Up steigt Deine Geschwindigkeit kurzzeitig an.



GEIST

Wenn Du den Geist einsetzt, verliert Dein Gegner an erster Stelle an Geschwindigkeit.



PFANNEN

Hiermit regnet es Pfannen auf die Köpfe Deiner Gegner.



FELSEN

Diese Felsbrocken werden Deine Gegner ganz schön ins Schleudern kommen lassen.



RATTENGESICHT

Mit diesem Power-Up klast Du Deinen Gegnern ihr ganzes Geld.



UNSIHTBARKEIT

Macht Deinen Snowboarder für kurze Zeit unsichtbar. Solange Du unsichtbar bist, kannst Du weder von Pfannen getroffen noch erschossen werden.



GESCHOSSE

SLAPSTICK

Eine sehr schnelle Attacke, die jeden Gegner in Reichweite betrifft. Wer davon erwischt wird, stolpert und macht sich anschließend lang.



FALLSCHIRM

Wer davon getroffen wird, fliegt durch die Luft, landet dann aber sanft per Fallschirm. Allerdings dauert der Flug eine ganze Zeit.



FROST-SCHUSS

Friert Dich in einem Eisblock ein. Um daraus zu entkommen, mußt Du Button A, so schnell Du kannst, drücken.



SCHNEEMANN

Prallt so lange auf der Piste hin und her, bis er einen Gegner trifft. Der Getroffene verwandelt sich in einen Schneemann und verliert die Richtungkontrolle.



BOMBE

Ein so explosiver Treffer schleudert den Spieler durch die Lüfte. Sollte unbedingt vermieden werden, da die Bombe einen weit weg befördern kann.



Kartensymbole

	START		BAUM
	SPRUNG		TUNNEL
	SANDMAUER		TREIBSAND
	GESCHOSS		WASSER
	GEGENSTAND		HÄNGEBRÜCKE
	PINGUIN		SCHIENENSTRANG
	SCHNEEMANN		SCHLÜCHT
	KAFFEETASSE		SKILLT/AUSGANG
			FELSBLOCK

BOARD KIDS

ROOKIE MOUNTAIN

BATTLE RACE 1

Die ist ein extrem leichter Parcours mit wenig Kurven und nur zwei Sprüngen. Das erste Rennen geht über fünf Runden, nach denen Du mit der Steuerung Deines Snowboarders vertraut sein solltest. Benutze den analogen Stick, um Deinen Snowboarder nach rechts und links zu dirigieren. Willst Du etwas schärfer in die Kurve gehen, halte einfach den analogen Stick und drehe Dich dann ganz normal.



TURBO START

Für einen Turbo-Start drücke bei Rennbeginn wiederholt den A-Button. Solange der Button gedrückt ist, kannst Du kontrollieren, in welche Richtung sich der Snowboarder dreht. Laß den A-Button erst so kurz wie möglich vor Ende der Schanze wieder los und drücke einen der C-Buttons, um die Griffposition einzunehmen. Noch mehr Punkte bekommst Du, wenn Du einen Sprung mit Griff und Drehung sicher landest. Auch ein längeres Einhalten der

TRICKS

Wenn Du auf eine Sprungschanze zufährst, drücke und halte den A-Button. Solange der Button gedrückt ist, kannst Du kontrollieren, in welche Richtung sich der Snowboarder dreht. Laß den A-Button erst so kurz wie möglich vor Ende der Schanze wieder los und drücke einen der C-Buttons, um die Griffposition einzunehmen. Noch mehr Punkte bekommst Du, wenn Du einen Sprung mit Griff und Drehung sicher landest. Auch ein längeres Einhalten der

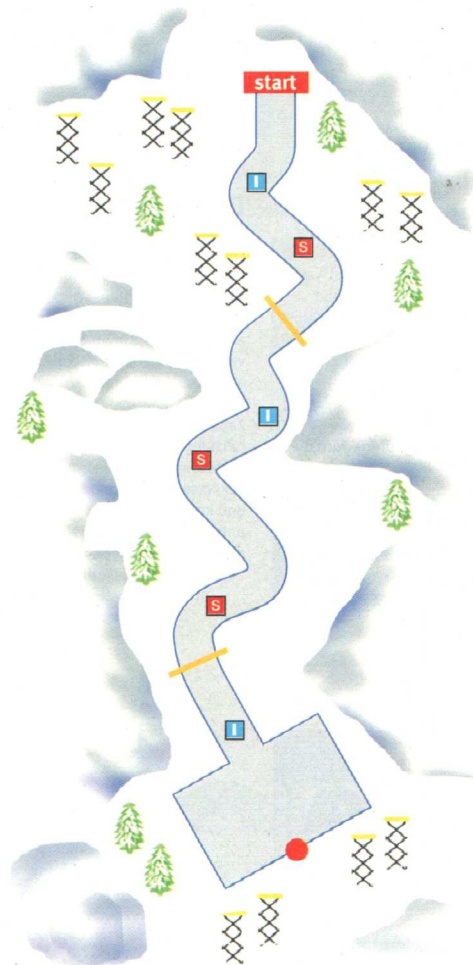
Griffposition kann Extrapunkte bringen. Aber Vorsicht: Wenn Dein Snowboarder zur Landung ansetzt, darfst Du keinen Button gedrückt halten. Ansonsten wirst Du unweigerlich die Balance verlieren und stürzen.

DAS RENNEN GEWINNEN

Um dieses Rennen zu gewinnen, brauchst Du zu gleichen Teilen Glück und Geschick. Hänge Dich so dicht wie möglich an den Führenden und setze alle Gegenstände ein, um Deine Gegner zu behindern. Achte auf die Ausrufungszeichen, die ein Geschoß im Anflug anzeigen, und versuche diesem auszuweichen. Manchmal kannst Du über Hindernisse springen oder durch seitliches Ausweichen einen Treffer verhindern. Alternativ dazu kann die Unsichtbarkeit dafür sorgen, daß Du keinen Treffer abbekommst.



DENK DRAN: DU BEKOMMST ERST GEGENSTÄNDE, NACHDEM DU GENÜGEN MÜNZEN GESAMMELT HAST.



BIG SNOWMAN

BATTLE RACE 2

Dies ist die längste Strecke im Spiel, und Du brauchst nur zwei Runden zu schaffen. Die Kurven sind ziemlich simpel, und auch auf die meisten Sprünge kannst Du Dich in Ruhe vorbereiten. Trotzdem gibt es einige Stellen, vor denen Du Dich in acht nehmen solltest.

DER WALD

Wenn Du das bewaldete Gebiet entdeckst, mußt Du zwischen den Bäumen durchfahren. Hier gibt es einige Münzen einzusammeln, und es stehen auch ein paar Shops herum. Um alle Münzen zu erwischen, fang auf der rechten Seite an und schwenke erst dann nach links, wenn Du keine weiteren Münzen mehr siehst. Von der linken Seite aus fährst Du auch sicherer in die scharfe Rechtskurve, unmittelbar vor Ende des Waldes.

DER ENGPASS

Nach dem nächsten Sprung wird die Strecke in der Nähe einer



Linksbiegung plötzlich schmaler. Bleib' immer schön dicht am rechten Rand, um nicht seitlich hinunterzufallen.

DOPPELSCHANZE

Wenn die Strecke hinter dem Felsvorsprung auftaucht, erkennst Du zwei Schanzen direkt hintereinander. Auf der ersten sollst Du nur einen einfachen Grifftrick zeigen und auf der zweiten einen großen Sprung versuchen. Wenn Du schon auf der ersten Rampe versuchst, ein Zauberkunststück hinzulegen, landest Du fast immer mit der Nase im Schnee und kullerst unbeholfen über die zweite Schanze.



MIT DEN TRICKS VERDIENST DU GELD FÜR POWER-UPS. JE SCHWERER DER TRICK, DESTO MEHR GELD BEKOMMST DU DAFÜR.



PASS AUF! MANCHMAL FOLGEN ZWEI SCHANZEN UNMITTELBAR AUF EINANDER. KONZENTRIERE DICH AUF DIE GESCHWINDIGKEIT, UM DIE HALTUNG KANNST DU DICH SPÄTER NOCH KÜMMERN.



Nancy Neil

ALTER: 10

GESCHWINDIGKEIT: ★

KURVENVERHALTEN: ★★★

TRICKS: ★★★

Sie sieht zwar niedlich aus, kommt aber nicht sehr gut vom Fleck – nur mit dem allerschnellsten Board kannst Du überhaupt was aus ihr rausholen. Dafür läßt sich Nancy aber sehr gut manövrieren.



SUNSET ROCK

BATTLE RACE 3

Diese Strecke ist eine echte Herausforderung. Die Kurven sind schnell und ein paar der Schanzen verdammt ungünstig platziert. Es gibt mehrere Hindernisse, die Deine



WEICHE DEN HERABFALLENDEN FELSEN AUS, ODER DU BIST PLATT!

Talfahrt extrem verlangsamen könne, und um die kümmern wir uns jetzt.

DAS TAL DER PINGUINE

Versuche, den Pinguinen in diesem Gebiet auszuweichen. Wenn Du Deine Geschwindigkeit halten kannst, machen sie Dir keine großen Probleme. Aber wenn Du langsamer wirst, rennen sie in Dich hinein und Du beginnst zu stolpern.

DER SLIDE

Es gibt einen Schienenstrang über den Fluß auf halber Strecke. Um auf diese Schienen zu kommen, mußt Du direkt darauf zu fahren und unmittelbar vor den Schienen den Sprung-Button drücken. Wenn Du diesen Slide korrekt hinlegst, gibts auch noch 300 Trickpunkte!



DIE PINGUINE STOSSEN MIT DIR ZUSAMMEN UND BRINGEN DICH INS STOLPERN.

ROLLING ROCKS

Paß gut auf, daß Dich die riesigen Felsbrocken, die auf die Piste fallen, nicht erwischen. Wenn Dich auch nur einer davon erwischt, hinterläßt Du einen schönen Abdruck im Schnee.

DER GROSSE SCHNEEMANN

Sofort nach den fallenden Felsen erwartet Dich mitten auf der Piste ein riesiger Schneemann. Er feuert wahllos auf alle Snowboarder und kann selbst nicht abgeschossen werden. Die beste Möglichkeit, nicht erwischt zu werden, besteht darin, sich immer möglichst rechts zu halten.



DIESER RIESIGE SCHNEEMANN NIMMT DICH UNTER BESCHUSS, SOBALD DU DICH IHM NÄHERST. TRIFFT ER DICH, VERWANDELT DU DICH SELBST IN EINEN UNBEWEGLICHEN SCHNEEMANN.



NIGHT HIGHWAY

BATTLE RACE 4

Auch diese Piste kann problematisch werden: Es gibt einige schwere Schanzen und ein paar echt schnelle Kurven. Außerdem gibt es zwei Abkürzungen, die Deine Zeit verbessern können, wenn Du sie korrekt erwischst.

ABKÜRZUNG 1

Gleich nach dem Power-Up Gegenstand findest Du ein kleines Loch im Zaun auf der rechten Seite. Nimm eine scharfe Kurve, um diese Ecke zu erwischen, und fahre dann schnell nach unten. Wenn Du Dich nicht hinlegst, solltest Du das Feld jetzt anführen.

DER FLASCHENHALS

Fahre weiter durch den Tunnel und über die Rampe. Vor dem nächsten Sprung muß Du Dich genau in der Mitte der



Piste halten. Die Piste wird jetzt schmaler, Du mußt also noch mehr auf die Steuerung achten. Wenn Du vom Parcours abkommst, verlierst Du wertvolle Sekunden. Am Ende dieses Engpasses kommt noch eine Schanze, auf der es eine ziemliche Lücke zu überspringen gilt – versuche also keine schweren Tricks!

ABKÜRZUNG 2

Nach der nächsten Schanze findest Du eine Lücke in der Baumreihe auf der linken Seite. Diesen Eingang zu erwischen ist sehr schwer, besonders wenn Du einen weiten Sprung versuchst: Du landest nämlich direkt neben dem Eingang und wirst unweigerlich gegen die



Wand rasen. Aber wenn Du nur eine sehr kurzen Sprung hinlegst, kriegst Du auch diese Kurve!

DER LETZTE SPRUNG

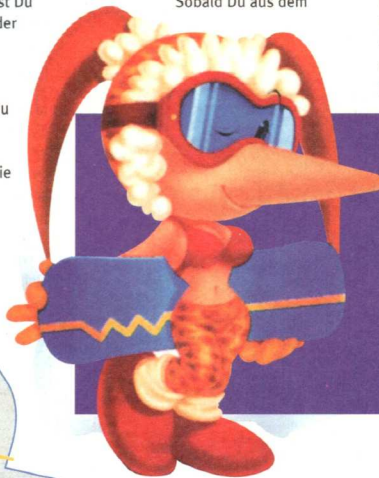
Sobald Du aus dem

folgenden Tunnel kommst, fährst Du auf eine riesige Betonrampe zu. Hier finden sich drei aufeinanderfolgende Schanzen, auf denen Du aber wahrscheinlich nur zwei Tricks hinlegen kannst. Versuche von der ersten so weit wie möglich zu springen, um so direkt vor der dritten zu landen. Dann hast Du noch genügend Zeit, um beim nächsten Sprung geldbringende Tricks zu zeigen.

Linda Maltinie

Alter: 11
Geschwindigkeit: ★★★
Kurvenverhalten: ★★
Tricks: ★★

Nach der Figur zu schließen, stimmt das Alter nicht! Aber Linda ist schnell und bewegt sich sehr gut. Auch ihre Stunts können sich sehen lassen.



AUF DER LINKEN SEITE BEFINDET SICH DER EINGANG ZUR ZWEITEN ABKÜRZUNG. MIT VOLLER GESCHWINDIGKEIT HAST DU ABER KEINE CHANCE, INN ZU ERWISCHEN.



GRASS VALLEY

Slash Kamei

ALTER: 10
GESCHWINDIGKEIT: ★★
KURVENVERHALTEN: ★★
TRICKS: ★★

Für Neueinsteiger ist Slash eine gute Wahl. Er verhält sich in allen Bereichen sicher, verfügt aber nicht über herausragende Eigenschaften. Spezialisten werden daher jemand anderen bevorzugen.



115

mehr



DREISPRUNG

Wenn Du an der ersten Gabelung rechts abbiegst, mußt Du drei Sprünge hinlegen, die unmittelbar aufeinander folgen. Halte Dich, soweit es geht, in der Mitte der Piste!

GEFÄHRLICHE ABKÜRZUNG

Wenn Du bei der zweiten Gabelung rechts abbiegst, erwartet Dich eine Strecke durch den Wald. Und die ist nicht so leicht wie sie aussieht: Es gibt zwei große Löcher im Boden, die Du überspringen mußt. Da es sich aber nicht um markierte Rampen handelt, mußt Du Dich auf Deinen Instinkt verlassen. Wenn Du also die Strecke vor Dir nicht mehr sehen kannst, wird es Zeit für einen Sprung.

BATTLE RACE 5

Auf den ersten Blick sieht dieser Parcours etwas verwirrend aus, weil es gleich mehrere Strecken sind, die Dich ins Ziel bringen. Du erwischst die beste Route, wenn Du Dich links hältst. Obwohl sich die Länge der Strecken nur geringfügig unterscheidet, stehen hier weniger Hindernisse im Weg herum.



DIZZY LAND

BATTLE RACE 6

Ein langer und trickreicher Parcours mit vielen Hindernissen – und jedes davon muß überwunden werden, es gibt keinerlei Abkürzungen! Also: Ein harter Kampf bis zur Ziellinie!

KAFFEETASSEN-FLIPPER

Vermeide unbedingt, in eine der herumstehenden Kaffeetassen zu crashen. Denn dann würdest Du durch die Gegend ticken wie eine Flipperkugel. Die beste Taktik besteht darin, immer schön mittig zu fahren und erst kurz vor dem Ziel auf die rechte Spur zu wechseln.

TRICKSPRUNG

Etwas weiter hinten im Parcours gibt es einen steilen Berg mit einer Rampa dahinter. Um über die Lücke zu springen, mußt Du sehr schnell reagieren. Vor dem Absprung wirst Du nur ganz kurz den Boden berühren – eine ziemlich stressige Angelegenheit, die Du erst mit etwas Übung beherrschst.

DER FLUSSLAUF

Du wirst merken, daß Du auch in dieser Wasserregion gut weiterkommst. Anfangs kommt es Dir vielleicht schwer vor, um die Kurven zu biegen, aber auch das ist bald kein Problem mehr. Halte auf jeden Fall Deine Geschwindigkeit, das Ziel ist nicht mehr weit!

GEWINNE DEN KUPFER-PASS

Wenn Du auf allen sechs Strecken den ersten Platz gemacht hast, bekommst Du den Kupfer-Pass. Dann kannst Du auf einer Extrastrecke sogar ein spezielles Snowboard einfahren.



AN DIESEM PUNKT DER STRECKE IST DAS TIMING SEHR WICHTIG. DIESE LÜCKE AM FUSS DES BERGES MUSSST DU ÜBERSPRINGEN.



QUICKSAND VALLEY

BATTLE RACE 7

Hierbei handelt es sich um den schwierigsten Parcours des ganzen Spiels. Wieder führen verschiedene Routen zum Ziel, aber die rechten Strecken scheinen etwas schneller zu sein. Trotzdem: Es gibt sehr viele scharfe Kurven und zahlreiche Hindernisse zu umfahren.

DIE HÄNGEBRÜCKE

Nicht erschrecken: Das Überqueren der Hängebrücke macht einen ziemlich Krach. An der Gabelung dahinter solltest Du Dich für die rechte Strecke entscheiden.

TREIBSAND

Sowohl auf den rechten wie auch auf den linken Strecken findest Du Stellen mit Treibsand. Dein fatales Versinken vermeidest Du am besten mit einem Rotor. Falls Du aber keinen zur Verfügung hast, halte Dich so weit rechts wie möglich, sonst zieht Dich der Sand von der Strecke.

DIE SANDMAUER

Achte darauf, daß Du Dich in der Mitte

der Piste befindest, wenn Du durch die Sandmauer knallst. Am Fuße des Berges wartet wieder eine Rampe auf Dich, mittiges Fahren ist also sehr wichtig.

DER FLUSS

Der Flußbereich ist zwar nicht sehr groß, kann aber Deine Geschwindigkeit drastisch reduzieren. Springe so weit wie möglich über das Wasser und führe sofort einen zweiten Sprung aus, dann wirst Du nicht wesentlich langsamer werden. Du bist jetzt ganz kurz vor dem Ziel.

GEWINNE DEN SILBER-PASS

Wenn Du auch auf diesem Parcours den ersten Platz belegst, bekommst Du den Silber-Pass. Damit kannst Du ein weiteres Battle Race auf einem Extra-Parcours fahren.





SILVER MOUNTAIN

BATTLE RACE 8

Dieser Parcours ist schon deshalb nicht leicht, weil Du nicht immer siehst, wo Du hinfährst. Die Kurven sind ziemlich scharf, und in einigen Bereichen wird die Strecke auch noch enger. Obwohl die meisten Sprünge locker zu schaffen sind, muß man doch über ein paar Schluchten kommen. Und die befinden sich meist dort, wo Du wenig Platz zum Manövrieren hast. Der Nebel macht die Sache nicht leichter, aber meist

kannst Du gerade noch erkennen, was auf Dich zukommt. Um diesen Parcours gewinnen zu können, brauchst Du entweder ein Alpine- oder ein Allround-Board – was sich allerdings aufs Kurvenverhalten auswirkt.



GEWINNE DEN GOLD-PASS

Wenn Du als erster die Ziellinie überquerst, erhältst Du den Gold-Pass. Damit bist Du in der Lage, auch auf dem letzten der Battle Race-Parcours an den Start zu gehen.



Jam Kuehnemund

ALTER: 10

GESCHWINDIGKEIT: ★★

KURVENVERHALTEN: ★★★

TRICKS: ★★★

Was Stunts und Tricks angeht, liegt Jam gleichauf mit Nancy. Allerdings macht ihn seine Geschwindigkeit zur ersten Wahl bei den Rennen. Und sein Kurvenverhalten kannst Du auf den schweren Strecken auch gut brauchen.



NINJA LAND

BATTLE RACE 9

Dies ist der kürzeste Parcours im Spiel, was ihn aber noch lange nicht zu einer leichten Übung macht. Die Strecke ist extrem schnell, und um zu gewinnen, mußt Du schon in Top-Form sein. Es gibt auch Sprünge und ein paar enge Kurven, worauf es hier aber ankommt, ist die schiere Geschwindigkeit. Willst Du als Sieger ins Ziel fahren, mußt Du erst einmal den ansässigen Ninja namens Sinobin schlagen. Dazu brauchst Du unbedingt ein Alpine-Board, achte auch darauf, daß der Ninja Dir nie zu

weit davonzieht. Setze Deine Power-Ups wohlüberlegt ein, dann kannst Du bald den Siegerpokal in Empfang nehmen.

BONUS-FIGUR

Wenn Du dieses letzte Rennen gewinnst, wirst Du mit einer Bonus-Figur belohnt: Der Ninja Sinobin ist nicht nur schneller als Deine anderen Fahrer, er besitzt auch spezielle Boards. Jetzt, wo Du den Battle Race-Modus durch hast, kannst Du Dich ja in Ruhe in den Time Attack- und Skill-Modi amüsieren!



WENN DU SINOBIN, DEN NINJA, BESIEGST, STEHT ER DIR ANSCHLIESSEND ALS FAHRER ZUR VERFÜGUNG!



Tommy Parsy

ALTER: 10

GESCHWINDIGKEIT: ★★★

KURVENVERHALTEN: ★

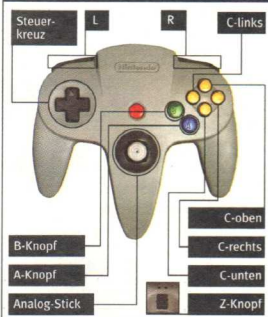
TRICKS: ★

Nein, fett ist er nicht, er hat einfach einen stabilen Knochenbau! Wegen seines Gewichts geht er auch ab wie eine Rakete, einmal in Bewegung ist er kaum noch zu stoppen.



Manche Leute nehmen die **REGELN** eines Spiels sehr **ERNST** und lassen bei ihrem Versuch, es durchzuspielen, den **HARTEN** Mann raushängen. Und dann gibt es da noch die, die **GERNE SCHUMMELN** – herzlich willkommen in der **CHEAT BOX**!

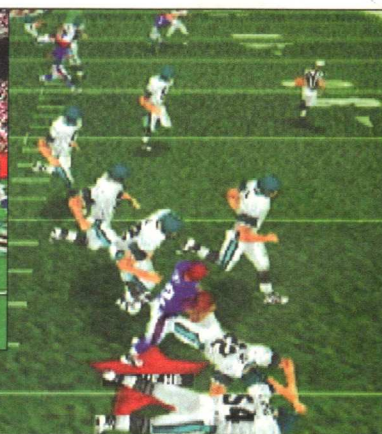
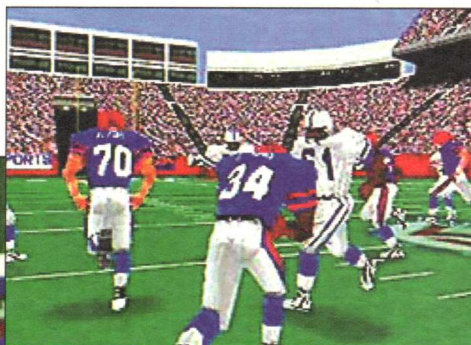
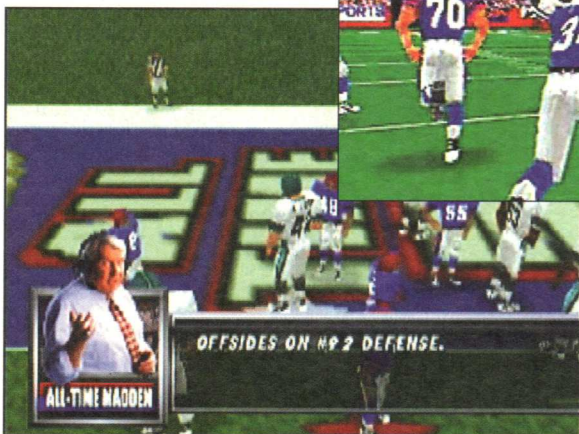
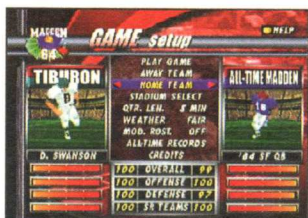
Pad im Überblick



John Madden⁶⁴

ALL TIME MADDEN TEAM

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

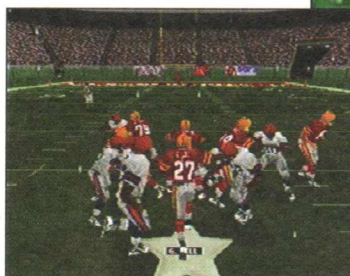


EA STADIUM

Falls Du mal in einem geheimen Stadion spielen willst, mußt Du **SAN MATEO** im Spieler-Kreierungs-Menü 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!



Top Gear Rally

Ob Du nun die englische, amerikanische oder japanische Version spielst – hinter der Garagentür warten Cheats auf Dich! Sie funktionieren, vertraue uns – am besten drückst Du ganz schnell Knöpfe, wenn das Kemco-Bild erscheint, nachdem das Gerät eingeschaltet wurde.

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.

Extreme G

HIER EINIGE EXTRA-CHEATS FÜR ACCLAIMS HIGH-SPEED-SCI-FI-RACER. GIB SIE ALS SPIELNAMEN EIN...

FERGUS-MODUS

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

VORZEITIGES ENDE

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



Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

VOLLE URNEN

Abgedruckt wurde NXCVR, sollte aber NXCVSZ heißen.



CREDITS ANSCHAUEN

Abgedruckt wurde GRVDT, sollte aber CRVDT heißen.

WECHSEL ZU QUAN CHI

Sollte Sub-Zero vor einem Checkpoint sterben, muß A gedrückt gehalten werden.

WECHSEL ZU SHINNOK

Sollte Sub-Zero vor einem Checkpoint sterben, muß B gedrückt gehalten werden.

BESIEGE SHINNOK

Shinnok hat einen undurchdringlichen Schild, der sogar dann noch wirkt, wenn er gefroren ist, aber er kann besiegt werden. Wenn er auf Dich schießt, senkt er seinen Schild für einen Moment. An diesem Punkt muß Du mit einem Ice Blast kontern. Wenn alles geklappt hat, ist er jetzt erfroren, kann aber immer noch nicht erreicht werden. Lasse ihn erneut gefrieren und renne zurück zum Teleporter, der Dich zum Teleporter hinter Shinnok bringt. Renne schnell zu ihm, da sein Schild nur vorne funktioniert und

drücke A, um sein Medaillon zu packen. Nach der Tat verwandelt sich Shinnok in ein Monster und Raydens Portal erscheint. Springe in das Portal und Du triffst auf Rayden und Shang Tsung.

COMBOS

3 Treffer (Hit) – benötigt 18 Erfahrungspunkte:

HK, HK, Zurück (Back) + HK

6 Treffer (Hit) – benötigt 36 Erfahrungspunkte:

HP, HP, LP, LK, HK, Zurück (Back) + HK



SPECIAL MOVES

1. Ice Blast: Unten, Vorwärts, LP
2. Slide: BL + LP + LK + Zurück (Back)
3. Directional Ice Blast
Hoch: Unten, Vorwärts, HK
Unten: Unten, Zurück, LK
4. Air Ice Blast: Springen, dann runter, Vorwärts, LP
5. Ice Clone: Unten, Zurück, LP
6. Ice Shatter: Zweimal Freeze, dann 'Uppercut' oder 'Roundhouse Kick'
7. Super Slide: BL, LP, HP, Zurück
8. Freeze On Contact: Unten, Vorwärts, Vorwärts, HP
9. Polar Blast: Vorwärts, Zurück, Zurück, HP

FATALITY

Spine Rip: Vorwärts, Vorwärts, Unten, Vorwärts, HP
Du mußt einen Schritt entfernt stehen, um diese Technik auszuüben.



San Francisco Rush

AUTO-ABBRUCH AUSSCHALTEN

Gehe zum Setup-Screen und drücke C-oben viermal hintereinander. Dieser Trick schaltet die Funktion aus, die Dich automatisch über die Strecke hebt, wenn Du zu lange an einer Stelle stehst.

ANZIEHUNGSKRAFT ÄNDERN

Gehe zum Setup-Screen und halte den Z-Knopf gedrückt. Drücke zunächst Oben und dann Unten auf dem Steuerkreuz. Lasse Z los und drücke Oben, Unten, Oben, Unten. Dieser Cheat justiert das

Gewicht Deines Wagens. Zuerst wird er schwerer und dann leichter, wenn der Code noch einmal eingegeben wird. Nützlich für sehr hohe Sprünge.

KOLLISIONEN AUSSCHALTEN

Gehe zum Setup-Screen, drücke Links auf dem Steuerkreuz, halte Rechts, drücke C-rechts und lasse beide los. Drücke dann C-oben, C-links, C-unten, Z. Jetzt können andere Verkehrsteilnehmer nicht mehr gerammt werden.

SOFORTIGER RESTART

Gehe zum Setup-Screen, halte den Z-Knopf gedrückt und drücke C-links, dann C-rechts und lasse die C-Knöpfe los. Dann (während immer noch Z gehalten wird) muß C-rechts gehalten werden und C-links gedrückt werden. Lasse dann die Knöpfe los. Du erscheinst nach einem Unfall direkt wieder an Ort und Stelle.

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



KOLLISIONEN AUSSCHALTEN

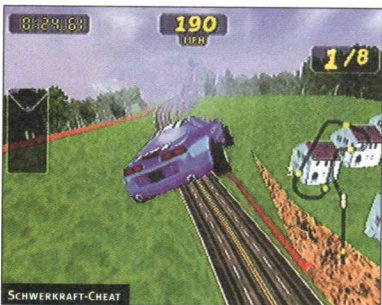
gedrückt werden. Lasse dann die Knöpfe los. Für die Suche nach Schlüsseln hast Du nun genug Zeit.

TEXTUREN WECHSELN

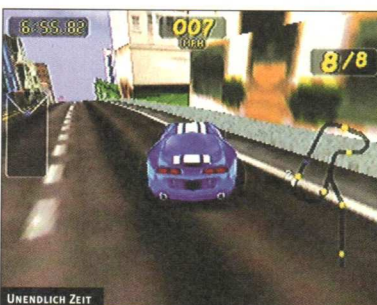
Gehe zum Setup-Screen, halte C-rechts gedrückt und drücke L. Lasse beide Knöpfe los und drücke Z. An was haben die Programmierer noch alles gedacht?



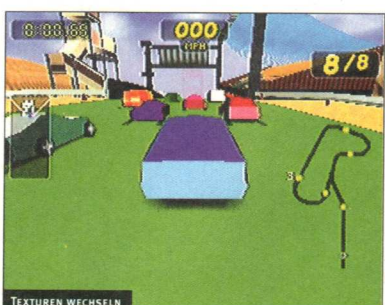
EIN TOLLES BILD DES OPTIONS-MENÜS. SELECT



SCHWERKRAFT-CHEAT



UNENDLICH ZEIT



TEXTUREN WECHSELN



Chameleon Twist

Falls Dir in diesem verrückten Jump'n'Run die Puste ausgeht, dann versuche 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.

Sammele in jedem Level 20 Kronen ein, und eine Kiste mit einem Fragezeichen erscheint im Level.

Auswahl-Schirm. Mit dieser Funktion kommst Du ohne große Umwege jeweils zu den End-gegnern im Spiel. Die Markierungen auf der Tür beschreiben den Gegner.



Fighter's 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...

AUSSEHEN ÄNDERN

Um die Farben und die Uniform Deines Kämpfers zu ändern, mußt im Auswahlmü lediglich der R-Knopf festgehalten werden. Meistens sieht das alternative Outfit besser als das Original aus!

SPIELE MIT ROBERT THE ROBOT

Bevor der Roboter Dir gehört, müssen zunächst sämtliche Charaktere über die Kämpfer-Auswahl 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 USHI THE COW

Bevor die Kuh (!) Dir gehört, müssen zunächst sämtliche Charaktere über die Kämpfer-Auswahl geschlagen werden. Danach erhältst Du eine

Nachricht vom Meister. Dieser Trick funktioniert nur dann, wenn er Dir erzählt, daß Du Ushi 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 Kämpfer-Auswahl 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 Kämpfer-Auswahl 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!

1080° Snowboarding



AUCH HIER HABEN WIR ES WIEDER MIT EINEM SPIEL DER ETWAS EINFACHEREN ART ZU TUN, ABER WIE SO OFT, SIND AUCH HIER EINIGE ÖSTEREIER VERSTECKT.

TRANSPARENTER BOARDER

Beende den Expert-Modus, wähle Akari Hayami, halte C-Links gedrückt und drücke auf dem Statistik-Schirm A.

GOLDENER BOARDER

Beende den Expert-Modus, wähle Akari Hayami, halte C-Links gedrückt und drücke auf dem Statistik-Schirm A.

PANDA

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

TÖDLICHER STURZ

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

DRACHENHÖHLE

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

PENGUIN SNOWBOARD

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

NHL Breakaway '98

HOCKEY-FANS, AUFGEPASST – ACCLAIMS NEUES SPIEL AUF DEM EIS HAT EINIGE CHEATS!

CHEAT MENU

Um ins Cheat-Menü zu kommen, mußt 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 Cheat-Menü. Hier kannst Du den Spieler-Typ und die Größe für beide Teams einstellen, den Schieler wachsen oder schrumpfen lassen, in ein Sound-Menü gelangen, die Regeln ändern und vieles andere mehr! Probier's aus!

SPIELER-INSPEKTION

Im Spieler-Erschaffungs-Menü 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 Spiel-Optionen-Menü ins Einstellungs-Menü. Wähle die "Controller-Einstellung"-Option und bewege Dein Pad auf die andere Seite, so daß Du das andere Team steuerst. Wähle die "Pull Goalie"-Option (ziehe den Torwart?!), aus den "Team-Optionen" und gehe wieder zu den "Controller-Einstellungen", um die Teams wieder 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!

Jeopardy

HAT ES ÜBERHAUPT JEMAND GEKAUFT? IRGEND JEMAND? IRGENDWO BELLT EIN HUND IN WEITER FERNE. FÜR MEHR GELD, DRÜCKE L, R, L, L, R, R, C-UNTEN, C-OBEN.

F1 Pole Position

Normalerweise helfen einem Cheats in Formel 1-Rennen dabei, die Gegner von der Straße rammen zu können, nicht so auf dem N64!

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.



GEHEIMER WAGEN

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



FIFA: Road To The World Cup '98

Alle bereiten sich auf Frankreich '98 vor, doch Du kannst Deinem Team schon jetzt zum Sieg verhelfen – mit unseren Cheats!

SPIELER UND FARBEN EDITIEREN

Drücke auf dem EA Sports-Schirm A, B, A, B, B, A, Z.

LAUTE MENGE

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

VERSCHIEDENE TORSCHUSS-SZENEN

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 STADIUM

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

Wayne Gretzky's 3-D Hockey '98

AUCH FÜR DIE 98ER-VERSION DES EISHOCKEY-GAMES GIBT ES EINIGE CHEATS.

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-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 tätigst.
C-unten + R – ändert Bits 1 und 2
C-links + R – ändert Bits 3 und 4
C-oben + R – ändert Bits 5 und 6



C-LINKS

- 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.
- 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.



Shadows Of The Empire

SOLLTEST DU DENKEN, DASS DU IN DIESEM SPIEL SCHON ALLES GESEHEN HAST, DANN IRRST DU DICH VIELLEICHT GEWALTIG!

CHEAT-MENÜ

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

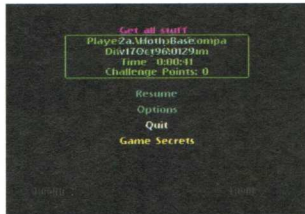
1. Gehe wie gewohnt mit dem Namen "Wampa..Stompa" (Punkte kennzeichnen Leerstellen) ins Spiel. Der Name muß richtig geschrieben sein. Auf Groß- und Kleinschreibung achten. Vor dem Wampa eine Leerstelle und zwischen den Wörtern zwei Leerstellen.

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.
[Anm. v. Chef: Thomas ist doof. Wer nicht unbedingt seinen Stick vollsabbern will, kann auch sein Kinn einsetzen. Funktioniert ganz gut.]

5. Lasse alle Knöpfe los, drücke sie erneut, aber halte diesmal den Stick halb nach rechts – wieder so lange, 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 Cheat-Menü zurückzukehren, muß Du zunächst in den Pause-Modus 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 Pause-Menü Zugang zu allen Geheimnissen eines jeden Levels erhältst.



Nagano Olympic Hockey '98

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

ANDAUERENDE KÄMPFE

Stelle sicher, daß die "Fighting" (oder "Kampf") Option 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 SPIELER-ERSCHEINUNG

Drücke im Options-Menü 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

100000
010000
100000
001000
000100
000010
000001
110110
010010
010101
010001

EFFEKT

Kauernde Spieler
Kauernde Spieler, große Köpfe
Kauernde Spieler, kleine Köpfe
Kauernde Spieler, kleiner Kommentator (Stimme)
Große Spieler, großer Kommentator
Kauernde Spieler, kleiner Kommentator
Langgezogene Spieler, großer Kommentator
Große Spieler, kleine Köpfe, großer Kommentator
Kauernde Spieler, große Köpfe, kleiner Kommentator
Große Spieler, große Köpfe, großer Kommentator
Langgezogene Spieler, große Köpfe, großer Kommentator

NFL Quarterback Club '98

CHEAT-MODUS

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

EFFEKT CODE

Acht "Downs"
8DWNDRV
Große, dünne Spieler
BBMNTBL
Experten-Verteidigung
BGBFYDF
Starke Fänger
BGBFYFF
Weitere "Dives"
BGSPRDV
Wirbelnder Fänger
BGTWSTRS
Top-Quarterback
BRDWYNMTH
Weitere Sprünge
CRLWYS
Slow-Motion
FRMBYFRM
Tast-Modus
GTNHNS
Wiederholtes Tasten

GTNHNS
Kleine Spieler
JPNMWR
Sofortiger Pass
LDSTRTRK
Cheats deaktivieren
LLCHTSFF
Lausige Verteidigung
LLDFSK
Lausiger Angriff
LLFFSK
Andere Ballabgabe
LWYSTPSS
Wiederholte "Dives"
MNFLDMD
Keine Angriffe
NBCTKLS
Kriechende Spieler
PBYBYMD
Lausige Spieler
PWHYRMN
Rodel-Modus
SNWSLDS
100-Yard-Abgabe, Kicks u. ä.
SPRGRMS
Ständiger Angriff
SPRDPRTCKL
Experten-Spieler
SPRTMMD

Aero Gauge

Dieser miese *Wipeout*-Klon bekam deshalb von uns eine schlechte Wertung, weil es fast unmöglich ist zu gewinnen. Mit dieser Turbo-Funktion erhöhen wir jedoch Deine Chancen um ein Vielfaches!

TURBO START

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

TURBO

Ah, der Welts unkomfortabelste 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.



NBA In The Zone '98

Du hast mit Konamis Basketball-Spiele Probleme? Versuch's mal hiermit.

LEICHTE FREIWÜRFE

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



Automobili Lamborghini

EHER TIPS ALS CHEATS, ABER DU SOLLST JA AUCH NOCH ETWAS ZU TUN HABEN!

GESPIEGELTE STRECKEN

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

VERSTECKTE WAGEN

BUGATTI EB110 – BEENDE DIE MEISTERSCHAFT IM ANFÄNGER-MODUS.

FERRARI F50 – BEENDE DIE MEISTERSCHAFT IM EXPERT-MODUS.

FERRARI TESTAROSSA – BEENDE DEN BASIC-ARCADE-MODUS IM ANFÄNGER-MODUS.

PORSCHE 959 – BEENDE DEN BASIC-ARCADE-MODUS IM EXPERT-MODUS.

VECTOR – BEENDE DEN PRO-ARCADE-MODUS IM ANFÄNGER-MODUS.

DODGE VIPER – BEENDE DEN PRO-ARCADE-MODUS FÜR EXPERTEN.



Automobili Lamborghini Game Buster-Codes

FÜR DIE AMERIKANISCHE VERSION VON AUTOMOBILI LAMBORGHINI HIER EINIGE CODES FÜR DEIN GAME BUSTER-MODUL. EVENTUELL FUNKTIONIEREN SIE AUCH BEI DER PAL-VERSION, ABER DAS KANN MAN NICHT MIT ALLER SICHERHEIT SAGEN.

UNENDLICH VIEL ZEIT

800CE76F 0063

100 PUNKTE

800CE743 0064

EXTRA-FAHRZEUGE

800985C3 0001

800985C5 0001

800985C7 0001

800985CB 0001

800985CD 0001

800985CF 0001



Dataflash Gamebuster Codes

BOMBERMAN

64
Unendlich Leben
802AC617 0063
Unendlich Credits
802AC61B 0063
Knopfdruck für 99 Steine
882AC61F 0063

DUKE NUCKEL 64

Unendlich Rüstung
812A5AC2 0064
Unendlich Vitamin K
812A5AC0 0010

Unendlich Jet-Pack-Fuel
812A5ABE 0060
Unendlich Scuba-Gear
812A5ABC 1900

Alle Schlüssel
802A5A77 000F

Unendlich Pistolen-Ammo
802A5A31 00FF

Shotgun
802A5AEB 0001

Unendlich Shotgun-Ammo
802A5A33 00FF

SMG
802A5AEC 0001

Unendlich SMG-Ammo
802A5A35 00FF

Granatenwerfer
802A5AED 0001

Unendlich Granatenwerfer-Ammo
802A5A37 00FF

Pipe Bombs
802A5AEE 0001

Unendlich Pipe Bombs
802A5A39 00FF

Shrinker
802A5AEF 0001

Unendlich Shrinker-Ammo
802A5A3B 00FF

Expander
802A5AF0 0001

Unendlich Expander-Ammo
802A5A3D 00FF

Raketenwerfer
802A5AF1 0001

Unendlich Raketenwerfer
802A5A3F 00FF

Plasmakanone
802A5AF2 0001

Unendlich Plasmakanonen-Ammo
802A5A41 00FF

Laser Trip Bomb
802A5AF3 0001

Unendlich Laser Trip Bomb
802A5A43 00FF

EXTREME G

Unendlich Turbos
801651CB 0003
801651CF 0003

255 Rennpunkte

80169837 00FF

Roach bike
8016983F 0008

Neon bike
8016983F 0009

Antigrav- und Fisheye-Modus
80097687 000A

Antigrav-Modus
80097687 0008

Boulder-Modus
80097687 0001

Boulder- und Fisheye-Modus
80097687 0003

Boulder- und Wireframe-Modus
80097687 0011

Extreme-Modus
80097687 0002

Fisheye-Modus
80097687 0002

Ghost-Modus
80097687 0040

Magnify-Modus
80097687 0004

Stealth-Modus
80097687 0020

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

SILVEREYE

Dam:

Unendlich Ammo
800AB977 FFFF

Unendlich Energie
810BA3DC 3F80

Facility:

Unendlich Ammo
8009DF97 FFFF

Unendlich Energie
8109D7DC 3F80

Runway, Surface, Depot:

Unendlich Ammo
800C0F97 FFFF

Unendlich Energie
810C07DC 3F80

Frigate:

Unendlich Ammo
800A3977 FFFF

Unendlich Energie
810ADBDC 3F80

Unendlich Ammo
800CD797 FFFF

Unendlich Energie
810CFDCD 3F80

Statue Park:

Unendlich Ammo
800ACF97 FFFF

Unendlich Energie
810AC7DC 3F80

Archives, Caverns, Cradle and Egyptian:
Unendlich Ammo
800B4797 FFFF

Unendlich Energie
810B3FDC 3F80

Streets:

Unendlich Ammo
800B7977 FFFF

Unendlich Energie
810BDFDC 3F80

Train, Jungle and Control Centre:

Unendlich Ammo
800A7F97 FFFF

Unendlich Energie
810A77DC 3F80

Arzt:

Unendlich Ammo
80097B97 FFFF

Unendlich Energie
810973DC 3F80

Für die folgenden Codes muß mindestens ein Cheat schon aktiv im Cheat-Menü sein.

Alle Waffen
80058593 0001

Unsichtbarer Bond
8005859A 0001

Donkey Kong-Modus
8005859C 0001

Gegner-Raketen
800585AC 0001

Schnelle Animation
800585AA 0001

Unendlich Ammo
8005859B 0001

Unverwundbar
80058592 0001

Line-Modus
80058597 0001

Kein Radar (Multi)
800585A7 0001

Paintball-Modus
8005859F 0001

Langsame Animation
800585AB 0001

Kleiner Bond
8005859E 0001

Turbo-Modus
800585AB 0001

Alle Levels öffnen

Für diese Codes muß eine Kopie des Spielstands im Spiel angelegt sein.

81058950 0101

80058952 000F

80058954 000F

80058956 000F

80058958 000F

8005895A 000F

8005895C 000F

8005895E 000F

80058960 000F

80058962 000F

HEXEN

Unsiehtbarkeit
8113F11C FFFF

Axe/Staff/Frost Shards
013F147 00FF

Hammer/Firestorm/Arc of Death
8013F149 00FF

Quietus/Wraithverge/Bloodscur
188

Unendlich blaues Mana
8013F14D 00CF

Unendlich grünes Mana
8013F14F 00CF

Alle Items und Artefakte
8013F119 0020

8013F091 0001

8013F093 00FF

8013F095 0002

8013F097 00FF

8013F099 0003

8013F09B 00FF

8013F09D 0004

8013F09F 00FF

8013F0A1 0005

8013F0A3 00FF

8013F0A5 0006

8013F0A7 00FF

8013F0A9 0007

8013F0AB 00FF

8013F0AD 0008

8013F0AF 00FF

8013F0B1 0009

8013F0B3 00FF

8013F0B5 000A

8013F0B7 00FF

8013F0B9 000B

8013F0BB 00FF

8013F0BD 000C

8013F0BF 00FF

8013F0C1 000D

8013F0C3 00FF

8013F0C5 000E

8013F0C7 00FF

8013F0C9 000F

8013F0CB 0010

8013F0CD 00FF

8013F0CF 0001

8013F0D1 0002

8013F0D3 00FF

8013F0D5 0003

8013F0D7 00FF

8013F0D9 0004

8013F0DB 00FF

8013F0DD 0005

8013F0DF 00FF

8013F0E1 0006

8013F0E3 00FF

8013F0E5 0007

8013F0E7 00FF

8013F0E9 0008

8013F0EB 00FF

8013F0ED 0009

8013F0EF 00FF

8013F0F1 000A

8013F0F3 00FF

8013F0F5 000B

8013F0F7 00FF

8013F0F9 000C

8013F0FB 00FF

8013F0FD 000D

8013F0FF 00FF

8013F101 000E

8013F103 00FF

8013F105 000F

8013F107 00FF

8013F109 0010

8013F10B 00FF

8013F10D 0011

8013F10F 00FF

8013F111 0012

8013F113 00FF

8013F115 0013

8013F117 00FF

8013F119 0014

8013F11B 00FF

8013F11D 0015

8013F11F 00FF

8013F121 0016

8013F123 00FF

8013F125 0017

8013F127 00FF

8013F129 0018

8013F12B 00FF

8013F12D 0019

8013F12F 00FF

8013F131 001A

8013F133 00FF

8013F135 001B

8013F137 00FF

8013F139 001C

8013F13B 00FF

8013F13D 001D

8013F13F 00FF

8013F141 001E

8013F143 00FF

8013F145 001F

8013F147 00FF

8013F149 0020

8013F14B 00FF

8013F14D 0021

8013F14F 00FF

8013F151 0022

8013F153 00FF

8013F155 0023

8013F157 00FF

8013F159 0024

8013F15B 00FF

8013F15D 0025

8013F15F 00FF

8013F161 0026

8013F163 00FF

8013F165 0027

8013F167 00FF

8013F169 0028

8013F16B 00FF

8013F16D 0029

8013F16F 00FF

8013F171 002A

8013F173 00FF

8013F175 002B

8013F177 00FF

8013F179 002C

8013F17B 00FF

8013F17D 002D

8013F17F 00FF

8013F181 002E

8013F183 00FF

8013F185 002F

8013F187 00FF

8013F189 0030

8013F18B 00FF

NINDEX

Von A-Z eine **KOMPLETTE** Übersicht der N64-Spiele.
So haben wir **GEURTEILT...**

128

Im Dauertest

NAME: Super Mario 64
LÄNGE DES TESTS: 15 Monate
REPLAY-WERT: 5/5
Wir wollten mal wissen, ob uns das einst so überzeugende Mario 64 auch heute noch in seinen Bann ziehen kann und haben es prompt noch einmal eine Zeit lang probegespült. Und was sollen wir sonst anderes sagen? Das Spiel weiß auch heute noch zu begeistern! Eine ganz einfache Formel bewirkt dies, und zwar die ausgewogene Mischung aus nahezu perfekter Grafik, atmosphärischem Sound und jede Menge Abwechslung. Steuere Mario durch eine phantastisch gestaltete Welt, hüpf, renne, schlage Salto, fliege, tauche, schwimme... ach, es ist so ziemlich alles möglich! Zudem ist der Schwierigkeitsgrad genau richtig und überfordert auch nicht gleich Anfänger in diesem Genre. Man sieht dem Spiel richtig an, daß es mit viel Liebe gemacht wurde. Und da es zu den ersten Spielen des N64 gehörte, hat man sich wahrscheinlich deshalb so viel Mühe gegeben, um die Konsole auch verkaufen zu können. Wenn man nur mit allen Spielen in der Entwicklungsphase zu umgehen würde... tja, dann wäre nicht mehr Sony, sondern eindeutig Nintendo heute der Sieger. Aber mal abwarten, was uns Super Mario 64 2 bringen wird, denn das wurde ja immerhin schon angekündigt. Auch Zelda 64 könnte Mario 64 den Rang ablaufen, da man sich beim großen Rollenspiel-Projekt ebenfalls viel Zeit gelassen hat. Die Spannung steigt...

Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding*	1-2	128M	●	●		4/98	86%	So schön war Snowboarding nie!
Aero Gauge*	1-2	64M			●	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	64M	●	●		1/98	41%	Tiefflug auf Niveau-Ebene...
Air Boarder 64*	1-2	64M	●		●	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
Automobili Lamborghini	1-4	64M	●		●	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Bombberman 64	1-4	64M		●	●	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Blast Corps	1	64M		●	●	6-7/97	82%	Originelle und brillant präenterte Action.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M			●	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Chameleon Twist	1-4	96M	●	●		1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M				13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Cruis'n USA	1-2	64M		●	●	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Dark Rift	1-2	64M				11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Diddy Kong Racing	1-4	128M	●	●	●	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Doraemon*	1	64M		●		8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
DUAL HEROES*	1-2	96M			●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Extreme G	1-4	128M	●			12/97	91%	Geniales, Sci-Fi-Rennspiel mit Bikes!
F1 Pole Position	1	64M			●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
FIFA 64	1-4	64M			●	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel. Kotz!
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	128M			●	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
Fighters Destiny	1-2	64M	●	●	●	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Forsaken	1-4	128M	●		●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M			●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M		●		11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	96M	●		●	5/98	70%	Kampfspiel mit Höhen und Tiefen.
Habu Shogi*	1-2	64M			●	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Human Grand Prix*	1	64M		●	●	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
ISS 64	1-4	64M	●			4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	64M				6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
J-League Dynamite Soccer*	1-4	64M			●	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	64M			●	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	96M	●	●		6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	64M				13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	128M	●		●	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Mahjong Master*	1-4	64M		●		8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	64M		●		8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Kart 64	1-4	96M	●	●	●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mischief Makers	1	64M		●		12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	●	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M			●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Nagano Winter Olympics	1-4	128M			●	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
NBA Courtside	1-4	64M			●	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	64M			●	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Pro '98	1-4	64M	●		●	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M			●	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●		●	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
Olympic Hockey '98	1-4	96M			●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!

So haben wir geurteilt...

Spiel					Nr.	Wertung	Wir sagen...
Pilotwings 64	1	64M	●	●	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Powerful Pro Baseball 64 *	1-2		●	●	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Pro Baseball King *	1-2		●		8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64 *	1-2	64M			1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Rampage World Tour	1-3	64M	●	●	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Robotron 64	1-2	64M			3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
San Francisco Rush	1-2	128M	●		1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
Shadows of the Empire	1	96M		●	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Sim City 2000 *	1	64M		●	4/98	69%	Städte bauen auf dem N64. Interessant.
Snowboard Kids	1-4	64M	●	●	3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Super Mario 64	1	64M		●	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Taisen Puzzle Dama *	1-4	128M	●	●	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World *	1-4	64M			4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	64M	●	●	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
Top Gear Rally	1-2	96M	●	●	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan) *	1-2	96M	●	●	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Turok: Dinosaur Hunter	1	64M		●	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Wave Race 64	1-2	96M		●	4-5/97	87%	Spaßiger Wassersport mit geiler Grafik!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	64M		●	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multiplayer-Spaß.
War Gods	1-2	96M			8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M	●	●	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wheel of Fortune *	1-3	64M	●	●	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würst!
Wild Choppers *	1	64M	●	●	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wonder Project J2 *	1	64M		●	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Soccer 3 *	1-4	64M		●	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Yoshi's Story	1	128M	●	●	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.

Legende



Spieler



Kapazität (M=Mbits)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak



Die mit einem roten Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Import-Weg zu haben.

Hinweis: Indizierte Spiele nehmen wir nicht in die Liste auf!

129



Hit-Listen

Jump'n'Runs

1. Super Mario 64 95%
2. Yoshi's Story 87%
3. Mischief Makers 85%

Ballerspiele

1. Indiziert
2. Lylat Wars 94%
3. Turok 82%

Puzzle

1. Puyo Puyo Sun 64 87%
2. Taisen Puzzle Dama 83%
3. Tetrisphere 77%

Sport

1. ISS 64 93%
2. NHL Breakaway 91%
3. FIFA: RTWC 98 85%

Rennspiele

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Extreme G 91%
3. Top Gear Rally 90%

Im Dauertest

NAME: Shadows of the Empire

LÄNGE DES TESTS: 12 Monate

REPLAY-WERT: 3/5

Bei Shadows of the Empire kann man geteilter Meinung sein. Da sich die Levels untereinander vollkommen unterscheiden, sollte eigentlich jeder Level separat bewertet werden. Beispielsweise ist das erste Level eine heiße Schlacht auf dem Planeten Hoth äußerst gelungen, während die Jump'n'Run'n'Shoot-Levels ganz und gar nicht gefallen können. Schuld daran ist nicht

unbedingt die Grafik, sondern die verkorkste Steuerung. Die zu steuernde Spielfigur reagiert teilweise träge, und Sprünge lassen sich nicht gezielt ausführen. Im Gegensatz dazu sind beispielsweise die Flugsequenzen in einem Raumschiff richtig gut. Die Grafik ist weich und schnell, vielleicht für heutige Verhältnisse nicht mehr ausreichend detailliert dargestellt, und auf dem Bildschirm fliegen ordentlich die Fetzen. Es bleibt dabei: Star Wars: Shadows of the Empire ist für echte Star Wars-Fans ein Muß.

64
power
special

Ninfo!

VERLAG
BriStein bv
Raadhuisstraat 2h
7511 HK Enschede
Holland

REDAKTIONSANSCHRIFT

64power
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 - 43 43 202
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

REDAKTION

Chefredakteur (V.i.S.d.P.)
Klaus Trafford
E-Mail: kate@bristein.com

**STELLVERTRETENDER
CHEFREDAKTEUR UND TEXTCHEF**
Thomas Richter

REDAKTEUR
Frank Fischer

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com

HERAUSGEBER

Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHÄFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK

EMRO
Phileas Foggstraat 36
Postbus 2018
7801 CA Emmen
Holland

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

64power-special ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzvergabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder.

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.

BriStein bv



WÜRDEST DU DIESEN TYPEN TRAVEN...?



VIC TOKAI INC.



NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



NOVA
N
SPRING

DARK RIFT™

Dies sind nur einige der
freundlichen Typen, die beim
härtesten Turnier des
Universums zwischen Dir und
dem Siegereppchen stehen!

DAS 3D -Actionspiel
mit rasend schneller
Grafik und faszinierender
Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken
mit unzähligen Combo-
Moves und individuellen
Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97
für Nintendo® 64 und
Windows® 95 erhältlich.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Proftsoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

NOVA SPRING is a registered trademark of VIC TOKAI INC. 22904 Lockness Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kronos™, their logos and characters are trademarks of and © 1996 Kronos Digital Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

Super Mario⁶⁴



Turok



ISS



Lylat Wars



64
power
special