

DAS NINTENDO LÖSUNGS-MAGAZIN
FÜR ALLE N64-BESITZER

100% PURE CHEATS

DM 9,80 • Sfr 9,80 • Bfr 239 • Dkr 50
Lfr 239 • L14000 • Ptas.1100 • £S 80

64

power
special

Nummer **2**

Sonderheft 2 - Feb.-April 1999

**Auf 55 Seiten
komplett gelöst!**

ZELDA

STACHELIG

BUCK BUMBLE

Hummel auf Kollisionskurs!

MISSION: IMPOSSIBLE

Schaffe das Unmögliche!

F-ZERO X

Schneller als die Polizei erlaubt!

BIO FREAKS

Alle Moves zum Prügel-Schocker!



PLUS!

Auf zehn Seiten alle neuen Cheats
der aktuellsten Spiele! Game-Buster-Codes!!

BS
BriStein by

4 394703 909804 02



SEIT ÜBER 6 JAHRE
ZUVERLÄSSIG UND

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Die Stoffpuppen sind wieder da !!!!



Ca. 12cm groß - 14,90 DM/Stück

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181

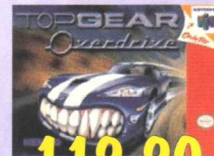
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

ACHTUNG ROT=SONDERANGEBOTE !!!
SOLANGE VORRAT REICHT

Allst. Baseball dt. 109,90
Banjo-Kazooie dt. 89,90
Bust A Move 3 dt. 109,90
Biofreaks(uncut) 139,90
Battle Tanx dt. verb.
Chopper Attack 129,90
Extreme G dt. 49,90
Extreme G 2 dt. 99,90
FIFA 98 dt. 79,90
F-ZERO dt. 89,90
Forsaken dt. 109,90
Frankreich 98 dt. 79,90
Glover dt. 89,90
GASP dt. 119,90
Holy M. Century 139,90
Lylat Wars dt. 89,90
MicroMachines64 verb.
Mario Party dt. 89,90
Mission Imposs. dt. 109,90

NHL 99 dt. 114,90
NFL Quarterb99dt 109,90
Nascar 99 dt. 114,90
SCARS dt. 119,90
Starshot dt. 109,90
Southpark dt. 109,90
Topgear Overd. dt. 119,90
Tonic Trouble dt. 119,90
Twisted Edge dt. 119,90
WCWvsNW0Rev.dt 139,90
Zubehör N64
N64+ Mario dt. 249.--
Pad (ver. Farben) 59,90
Gamebuster 109,90
LX4 Lenkrad+ Ped. 139,90
LX4 Rumble 29,90
LX4 Rum.+ 1Meg. 49,90
Padverl. (2m) 19,90
Adapter (us.-jp. Sp. laufen)

TOPHITS



119,90



89,90



139,90



119,90



119,90



114,90

Ladenpreise können abweichen Irrtümer

EN
CHNELL

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

N 64 Spiele - Box

2,90 DM / Stück



DUKE NUKEM
ZERO HOUR
AB MÄRZ

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

Unser Dankeschön für jeden
Kunden. Zu jedem bestellten
Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig

Tokio Gameshow Video
Dreamcast-N64-PSX
120 Min-VHS 24,90



ZELDA64 KOMPL. DT. 114,90

ZELDA64 SPIELEBERATER 24,80



OFFICIAL
STRATEGY
GUIDE
TURK 2
Aktiv
LOSUNGSBUCH
ENGL. 39,90 DM

4MB SPEICHERERWEITERUNG
69,90

DES MONATS



4,90



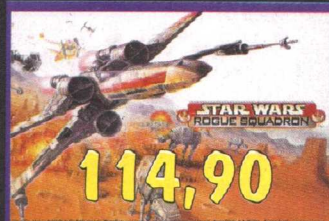
109,90



139,90



89,90



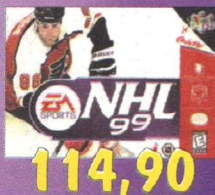
114,90



9,90



119,90



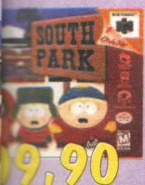
114,90



89,90



109,90



9,90



139,90



139,90



104,90

MARIO PARTY dt. 89,90
FIFA 99 dt. vorb.
DN ZERO HOUR vorb.
SF RUSH 2dt. vorb.
NIGHTMARE CREATURES
V.-POOL 64.dt. 109,90

Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM (inklusive NN Gebühr)

64

power
special

Nummer 2

Sonderheft | Febr.-April 1999

DAS LÖSUNGS-MAGAZIN FÜR DAS N64!

THE LEGEND OF ZELDA -
OCARINA OF TIME

ZELDA

06

Nach über dreijähriger Programmierzeit wurde das zweifellos beste Action-Adventure aller Zeiten endlich fertig gestellt: Ocarina Of Time. Da das Spiel um den jungen Helden Link nicht gerade einfach ist, haben wir uns schon mal für Dich durch Hyrule gekämpft und berichten Dir auf 55 Seiten ausführlich von unseren Erlebnissen.

64 Power-Special Nummer 2

INHALT



BUCK BUMBLE

64

Er ist klein, süß und hat eine Zielscheibe auf seinem Hintern. Buck Bumble ist hier, um die Welt zu retten. Weil diese Aufgabe alles andere als leicht zu lösen ist, beschreiben wir sämtliche Missions in aller Ausführlichkeit – so kann einfach nichts mehr schiefgehen!



MISSION IMPOSSIBLE

84

Dem hohen Bekanntheitsgrad des Films und einer riesigen Werbekampagne Infogrames' ist es zu verdanken, daß Mission Impossible zu einem der Topseller des Jahre 1998 wurde. Wir haben Ethan Hunt auf seinen aufregenden Abenteuern begleitet – was wir erlebt haben, erfährst Du in diesem Heft.



F-ZERO X

102

Die Neuauflage des SNES-Klassikers definiert den Begriff "Geschwindigkeit" neu. Kein anderes Rennspiel schaffte es bisher, Gameplay und Temporausch so gut miteinander zu kombinieren. Wer perfekt die Kurve kratzen möchte, studiert aufmerksam unseren Streckenführer.



BIO FREAKS

108

Wunder gibt es immer wieder... und eines dieser Wunder ist, daß Bio Freaks noch nicht aus den Händlerregalen genommen wurde! Uns soll's recht sein, und so lange wir noch "dürfen", bieten wir Euch alle nur erdenklichen Special-Moves für jeden einzelnen Kämpfer!



NINDEX

128

Übersicht über sämtliche bisher von uns getesteten Spiele!



CHEATS

Die besten Tips, Tricks und Cheats haben wir für Dich gerettet. Diesmal von folgenden Spielen...

118

ab Seite

AERO FIGHTER AUSSAULT	118
AIRBOARDER 64	118
BANJO-KAZOOIE	120
BODY HARVEST	123
BOMBERMAN HERO	123
BUCK BUMBLE	119
BUST-A-MOVE 2	124
CHOPPER ATTACK	119
F-1 WORLD GRAND PRIX	122
FORSÄKEN	122
F-ZERO X	119/124
GT 64	119
IGGY'S RECKIN' BALL	125
MYSTICAL NINJA	120
NACSAR '99	125
NBA COURTSIDE	119/120
OFF-ROAD CHALLENGE	121
WCW/NWO REVENGE	122
WETRIX	120
WWF WARZONE	118/122

GAMEBUSTER
CODES

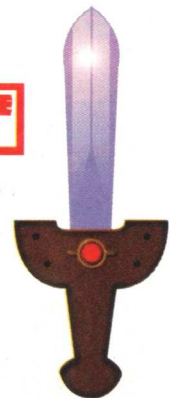
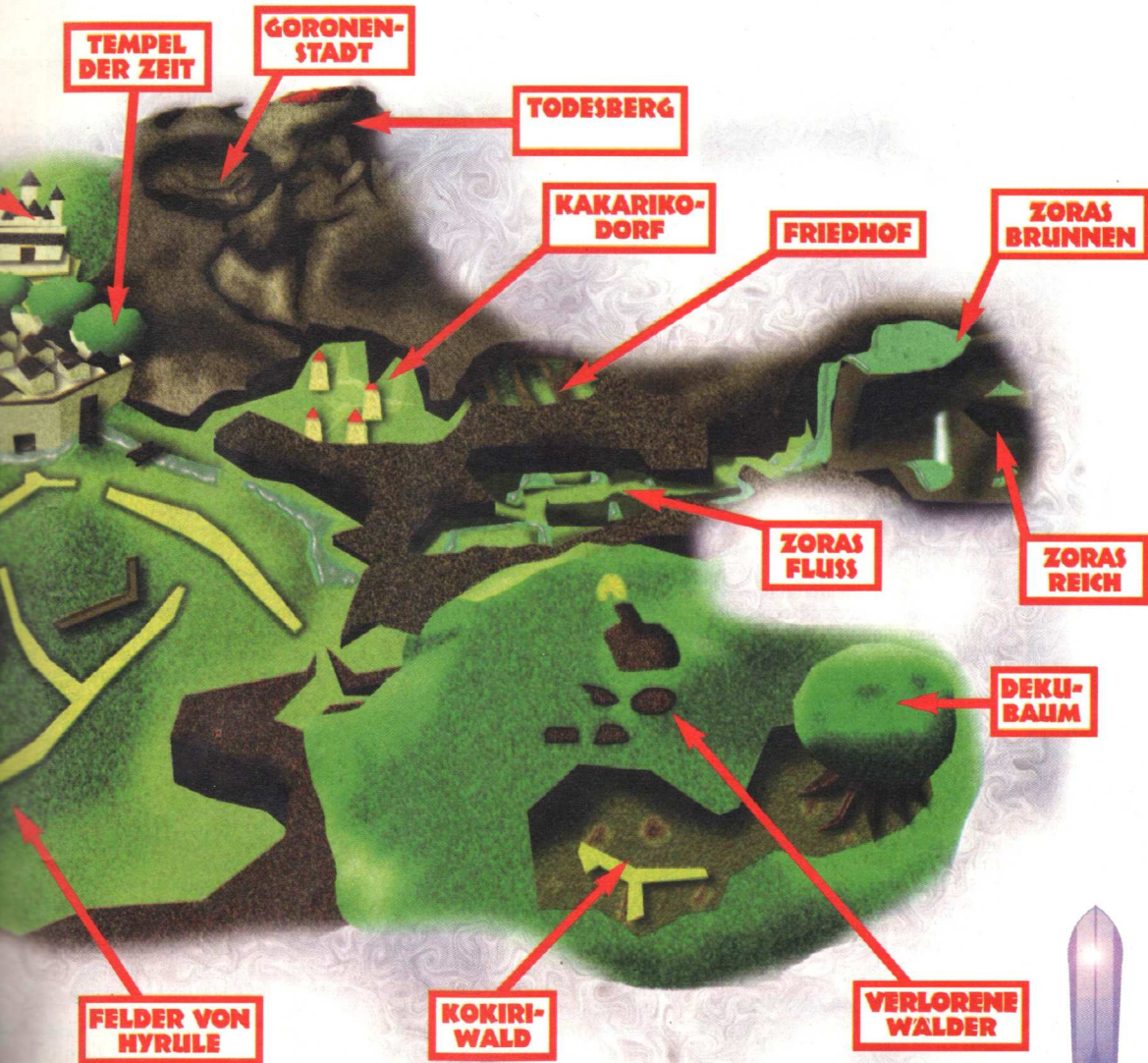
119/123/124

05



WEISTEN
KOLOSSGERUDOS
FESTUNGSCHLOSS VON
HYRULEMARKT VON
HYRULELON LON-
FARMDIE
EINODENGERUDO-
TALSEE VON
HYLIA

DIES IST DIE KARTE
DER WELT VON
HYRULE. DU MUSST
JEDES GEBIET GRUND-
LICH DURCHSUCHEN,
UM DEM BOSEN EIN
ENDE ZU BEREITEN.
WIR HABEN AUF DER
KARTE ALLE ORTE
MARKIERT, DIE
IRGENDWIE VON
BEDEUTUNG SIND.
JETZT WÜNSCHEN WIR
DIR NOCH VIEL GLÜCK
BEI DER JAGD UND BEI
DER SUCHE!





ES IST DAS GROßARTIGSTE ABENTEUER ALLER ZEITEN, UND ES FANGT GLEICH HIER AN. NICHT MIT EINEM KNALL, SONDERN MIT EINEM BAUM...



ELF TIP

● Sprich mit jedem im Dorf und höre immer gut zu. Jeder gibt Dir nützliche Hinweise oder lehrt Dich was.

Der Geist des mächtigen Deku-Baums wacht über den tiefen Wald von Hyrule, in dem die Kokiri-Elfen leben. Jeder Kokiri hat seine eigene Schutzfee, mit Ausnahme eines kleinen Jungen namens Link. Eines Tages schickt der Deku-Baum die Fee Navi zu Link, mit der Nachricht, daß nur er den Untergang von Hyrule verhindern könne. Legend of Zelda: The Ocarina of Time beginnt!

Navi findet Link schlummernd in seinem Haus vor. Sie klärt ihn über seine Mission auf. Sobald Du die Kontrolle über Link hast, solltest Du vom Baumhaus klettern und unten mit Saria sprechen. Dann gehst Du zum Deku-Baum. Gehe nach rechts zu Sarias Haus, in dem Du vier große Energieherzen findest. Diese brauchst Du noch nicht, verlasse also das Haus und klettere an der Rampe bei Sarias Haus nach oben.



Weiter geht's über die beiden Holzbrücken zu einer Fee, die Dir die Ich-Perspektive erklärt.

JAGD NACH GELD!

Gehe von der Fee bei den Brücken nach rechts zum Haus der Zwillinge und hole Dir einige Informationen über die Währungen. Grüne Juwelen sind einen Rubin wert, blaue sind fünf wert und rote ganze 20 Rubine. Zerbrech auch die Töpfe, und Du wirst sechs Rubine finden.

Verlasse das Haus. Gehe links an Links (haha!) Haus vorbei und quatsche mit den Elfen. Du sollst zum Trainingscamp auf dem Hügel gehen. Gehe dorthin und betrete das Haus der "Wir-wissen-alles-Brüder", die Dir einiges über Icons verraten.

C-KNÖPFE

Die gelben Icons oben rechts auf dem Schirm stellen C-Knöpfe dar. Sie zeigen an, welcher Gegenstand mit C-Links, C-Unten und C-Rechts benutzt werden kann. Hast Du einen C-Knopf-Gegenstand gefunden, muß dieser im Inventar einem Knopf zugewiesen werden. **BLAUER KNOPF** - Das blaue Icon ist der Action-Knopf, der Dir zeigt, was passiert, wenn Du A drückst. **C-OBEN** - C-Oben verändert nicht nur die Kameraeinstellung, sondern öffnet auch ein Panel für die Kommunikation zwischen Dir und Navi. Drückst Du diesen Knopf, gibt sie Dir oft nützliche Tips.

DIE KARTe - Die Karte wird unten rechts im Schirm eingeblendet. Der gelbe Pfeil zeigt Deine derzeitige Position an und die Richtung, in die Du schaust. Der rote Pfeil zeigt den

Eintrittsort in das Gebiet an. Schalte die Karte mit L an und aus. Drücke Start, um ins Untermenü mit einer Karte von Hyrule zu gelangen.

GEGENSTÄNDE - Es gibt drei Arten von Gegenständen: Ausrüstungsgegenstände, C-Knopf-Gegenstände und Quest-Gegenstände.

Zu den Ausrüstungsgegenständen zählen Schwerter, Schilde und Klamotten, die Du anlegen kannst, sobald Du sie findest.

C-Knopf-Gegenstände können auf drei gelbe C-Knöpfe gelegt und dann verwendet werden.

Quest-Gegenstände sind Objekte, die zur Erfüllung Deines Abenteuers notwendig sind.

VERBRECHEN LOHNEN!

Zeige Deine Dankbarkeit im Hause der Wir-wissen-alles-Brüder, indem Du ihre Töpfe gegen die Wand schmeißt. Klau ihnen ihr Geld! Ha! Anscheinend zahlen sich Verbrechen in Kokiri aus! Verlasse das Haus und gehe ins Trainingsgebiet auf dem Hügel. Folge den Anweisungen, um Dich mit der Steuerung vertraut zu machen, und krieche durch den Tunnel im Berg.

FINDE DAS SCHWERT

Im Gebiet hinter dem Tunnel findest Du etwas Geld. Schnapp es Dir und verlasse den Platz. Weiche dem rollenden Stein aus. Rechts findest Du noch mehr Rubine und auch eine Truhe mit dem Kokiri-Schwert.

Gehe in den Inventar-Bildschirm und lege das Schwert mit dem A-Knopf an. Durch Druck von B kannst Du künftig das Schwert einsetzen.

FELSEN WERFEN

Stelle Dich neben einen Felsen und drücke A. Du kannst ihn jetzt tragen und mit A wegwerfen.



Verlasse den Ort durch den Tunnel, laufe nach rechts und sprich mit der Elfe. Diese zeigt Dir neue Techniken!

SEITWÄRTSSPRUNG - Halte Z und bewege Dich nach links oder rechts. Drücke dabei A, um Link seitwärts springen zu lassen.

RÜCKWÄRTSSALTO - Halte Z und bewege den Analog-Stick nach unten. Drücke im gleichen Moment A.

ROLL-ATTACKE - Halte Z und gehe nach vorne. Drücke gleichzeitig A, um Link eine Rollattacke ausführen zu lassen. Wenn Du rollst, nimmst Du keinen Schaden.

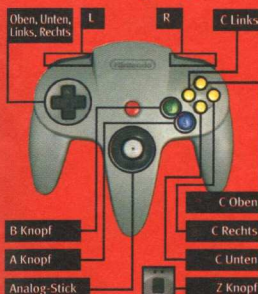
SPRUNG-ATTACKE - Lege das Schwert an, halte Z und drücke A.

ZIELEN - Siehst Du einen grünen Pfeil über einem Objekt, heißt das, daß Du es mit Z anvisieren kannst. Drücke erneut Z, um die Visierung zu lösen.

ANGRIFF ABBRECHEN - Sollten

ALLES ANSICHTSSACHE

Drücke C-Oben und bewege dann den Analog-Stick, um Link ausführlich die Gegend erforschen zu lassen. Drücke nochmals C-Oben, um in den Normalmodus zu gelangen.



sich zu viele Feinde in Deinem Umfeld befinden und Du willst fliehen, drücke Z, während Du den Analog-Stick nach unten bewegst. Damit brichst Du den Zielvorgang ab.

GRAS MÄHEN! - Um mit dem Schwert Gras zu mähen, mußt Du nur B drücken oder Z halten und B drücken.

STOßANGRIFF - Drücke den Analog-Stick nach oben, während Du mit Z das Ziel anvisierst, und drücke B.

TÖTE DIE STEINE!

Um sicher mit dem Schwert umgehen zu können, solltest Du Deine Kampfkünste an den Steinen erproben. Sie bewegen sich aber nicht und schlagen nicht zurück!

Verlasse das Gebiet und gehe zum Haus von Mido am Fuße des Hügels. Darin findest Du Truhen mit Rubinen. Hilf dem Elfen beim Wegtragen der Steine vor Midos Haus, und Du findest einige Rubine. In den Büschen findest Du weitere Juwelen. Laufe von den Steinen aus nach links und springe über die drei Quader. Jetzt solltest Du mindestens 40 Rubine haben. Suche ansonsten weiter in Töpfen und Büschen. Du gelangst anschließend zum Kokiri-Shop mit dem roten Dach. Eine Elfe klärt Dich über das Kommunikationssystem auf.

SHOPPING

Gehe jetzt in den Kokiri-Laden. Bewege den Stick zum Gegenstand, den Du kaufen möchtest. Kaufe an dieser Stelle den Schild. Außerdem kannst Du kaufen:

- 10 Pfeile für 20 Rubine (Du brauchst vorher einen Bogen)
- 30 Pfeile für 60 Rubine (Du brauchst vorher einen Bogen)
- 30 Deku-Samen für 30 Rubine
- 5 Deku-Nüsse für 15 Rubine
- 1 Deku-Stock für 10 Rubine
- 10 Deku-Nüsse für 30 Rubine

VERWENDUNG DES SCHILDS

Drücke R, um Dich zu ducken und zu verteidigen. Drücke R während



des Anvisierens (Z), um Dich dabei zu bewegen.

AB ZUM BAUM

Verlasse den Laden, gehe nach links und springe über den Teich zum Kerl, der Dir den Weg versperrt. Du brauchst Schild und Schwert, um an ihm vorbeizukommen.

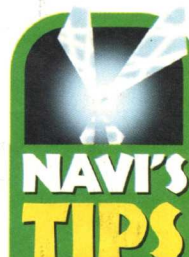
Vernichte die Killerpflanzen, und Du erhältst einige Deku-Stöcke. Du kannst bis zu zehn davon gleichzeitig tragen und mit A wegstecken.

Komme im Kampf den Pflanzen nicht zu nahe, sonst beißen sie Dich. Hast Du genug Stöcke eingesammelt, gehe zum Deku-Baum.

Höre der Geschichte gut zu. Antworte mit "Ja" und gehe in den Baum.

Betrete den Mund des Deku-Baumes...

Link springt nicht nur automatisch, sondern krabbelt auch von ganz allein. Das ist Kindern eben angeboren...



- Deku-Stäbe sind nützlich. Kaufen brauchst Du sie eigentlich nie.

STEIN-ZEITEN

Hinter dem Baum steht ein weiterer Baum mit eingraviertem Auge. Schlägst Du ihn, wird Dir die Zeit angesagt. Das wird erst später von Nutzen sein...





● Sprich mit jedem im Dorf und höre immer gut zu. Jeder gibt Dir nützliche Hinweise oder lehrt Dich was.

10

Sobald Du den Baum betrittst, stehst Du vor einem kreisrunden Gebiet. Erschlage hier sämtliche Pflanzen. Du findest Deku-Nüsse. Legst Du diese auf einen C-Knopf, kannst Du Angreifer lähmen.

Gehe vom Eingangsbereich aus nach links und klettere an der Leiter hinauf. Springe auf die nächste Plattform und schnapp Dir das große Energieherz, falls Du es brauchst. Folge dem Verlauf des Pfades bis zur Truhe. In ihr findest Du eine Höhlenkarte.

An den Weinranken kannst Du weiter nach oben klettern, doch an den zweiten Pflanzen hängen Skullwalltulas – Skelettspinnen genannt –, so daß Du erst mal nicht nach oben gelangst. Laufe stattdessen weiter auf der Holzplattform entlang, springe über den Spalt bis zur nächsten Tür und gehe hindurch. Der Deku-Busch feuert mit Nüssen auf Dich. Wehre sie mit Deinem Schild so ab, daß sie abprallen und den Busch treffen. Fange ihn danach ein. Er gibt Dir einen nützlichen Hinweis.

SPRUNG AUS DER HÖHE

Halte den Stick nach einem Sturz aus großer Höhe nach vorne, um Dich nicht zu verletzen. Link macht dann eine Rolle. Das klappt natürlich nicht bei allen Höhen.

Sobald der Busch fort ist, öffnest sich die Tür am Ende des Raums. Laufe in den nächsten Raum, springe schnell weiter über die Plattform und erledige auf der

anderen Seite die Pflanzen. Klettere an den Weinranken nach oben zur nächsten Truhe. Darin findest Du die Feen-Steinschleuder. Lege sie auf einen C-Knopf.

FEEN-SCHLEUDER

Drücke zunächst den zugewiesenen Knopf und ziele mit dem Analog-Stick. Drücke nochmals den Knopf, um zu schießen.

Schieße mit Deiner neu erstandenen Schleuder eine Nuß auf die Leiter über dem Durchgang. Sie fällt herunter und bringt Dich weiter. Kehre aber noch nicht um, sondern klettere an der Weinranke hinauf, über die Du zu einer anderen Truhe gelangst. Darin liegt ein Energieherz. Springe wieder nach unten und zerstücke die Pflanzen, um weitere Extras zu erhalten.

Klettere über die Leiter und gehe zurück durch den Raum mit dem Deku-Busch zur Holzbrücke. Gehe nach rechts, springe über den Spalt und erledige mit der Schleuder die Skullwalltulas. Klettere dann nach oben auf die nächste Etage. Laufe einmal rundherum und töte die großen Skulltulas. Schieße auf sie, wenn sie Dir ihren Bauch zeigen. Komme ihnen nicht zu nah.

Gehe durch die Tür in der Wand. Laufe auf der anderen Seite nach rechts und stelle Dich auf den kleinen Schalter. Drei Plattformen erscheinen. Sie bleiben nur für kurze Zeit dort. Renne und springe direkt über die beiden Plattformen vor Dir zur anderen Seite. Töte die Pflanze. Anschließend findest Du in der Truhe einen Kompaß. Dieser zeigt geheime Gebiete auf der Karte an.



Drehe Dich um und laß Dich nach unten fallen. Aktiviere erneut die Plattformen und springe diesmal nach links. Töte die goldene Skulltula, und Du erhältst ein Symbol als Beweis. Nimm das Herz aus der Truhe und kehre zur Tür zurück.

Lege einen Deku-Stock auf einen der C-Knöpfe und zünde diesen an der brennenden Fackel an. Die Tür öffnet sich. Gehe hindurch. Stecke den Stock wieder ein, bevor er abbrennt.

Gehe aus der Tür und töte wieder alle großen Skulltulas. Springe jetzt von einem der drei Vorsprünge nach unten in die Mitte des Raums. Lande exakt in der Mitte des Spinnennetzes. Du fällst in die Tiefe ins Wasser.

Klettere nach links aus dem Wasser und untersuche die Pflanzen nach Munition. Klettere nach rechts auf die höhere Plattform und stelle Dich auf den Schalter nahe der Truhe mit dem Energieherz. Töte die Spinne und schnapp Dir das Symbol. Wähle den Deku-Stock. Zünde ihn an der Fackel an und renne über das Wasser. Fackele das Spinnennetz in der Ecke ab.

Hinter der Tür findest Du einen weiteren Deku-Busch. Lege ihn auf altbewährte Weise um und fange

DUNGEON-KARTE

Auf der Karte sind alle bereits besuchten Bereiche blau dargestellt. Dein momentaner Aufenthaltsort ist der blinkende Raum. Bewege den Stick nach oben und unten.





ihn. Er erzählt von seinen Brüdern. Die müssen in der Reihenfolge 2, 3, 1 getroffen werden. Hole Dir die Extras aus den Pflanzen und schieße auf das Auge über der Tür. Im nächsten Raum erklärt Dir Navi, wie Du tauchst.

Springe ins Wasser und tauche links zum Schalter. Berührt Du den Schalter, wird der Wasserstand gesenkt; Du kannst dann aus dem Wasser krabbeln und gelangst über die fahrende Plattform auf die andere Seite. Beeile Dich aber!

In den Pflanzen findest Du Munition und Geld. Töte die Spinne und folge Navis Anweisungen.

BABY-SPINNEN

Schiebe den Block nach rechts und klettere nach oben. Gehe durch die

Tür in den neuen Raum. Töte alle Deku Baba-Pflanzen. Zünde den Deku-Stock an der Fackel an und stecke die anderen beiden Fackeln an. Die nächste Tür öffnet sich. Töte die Spinne mit der Schleuder. Du bist nun in einem kreisrunden Raum. Betrittst Du die Mitte, wirst Du von drei Gohma-Larven angegriffen. Halte Deinen Schild hoch und steche zu. Sie können einige Schläge einstecken.

In den Pflanzen findest Du Munition und Gesundheit. Verbrenne das Netz mit einem brennenden Stock und gehe durch den kleinen Tunnel. Du erreichst einen bekannten Raum. Zerschlage die Deku Baba-Pflanzen und schiebe den Block den Weg entlang, so daß er ins Wasser fällt. Du mußt das Netz in der Mitte verbrennen, doch die Fackel befindet sich auf der anderen Seite des Wassers. Zünde einen Stock an, springe übers Wasser und verbrenne das Netz. Laufe auf das Netz und drücke den B-Knopf. Du landest in einem anderen Gebiet mit noch mehr Wasser.

Im Wasser findest Du drei Energieherzen. Drei Deku-Büsche warten oben auf Dich. Wehre ihre Angriffe mit dem Schild ab und

vernichte sie in dieser Reihenfolge: 2 – 3 – 1. Den Linken mußt Du einfangen. Er verrät Dir etwas über die Gohma-Königin.

Gehe durch die nächste Tür, um die Königin zu treffen. Abspeichern!

GOHMA-KÖNIGIN

BOSS

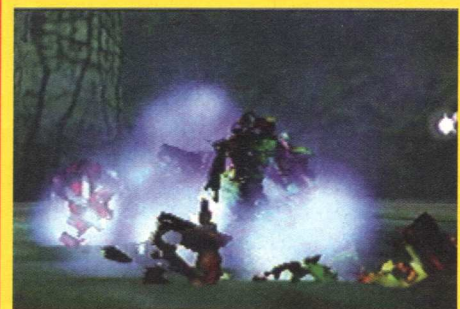
Der nächste Raum ist sehr groß und dunkel. Die Tür fällt hinter Dir ins Schloß. Schau Dich ein bißchen um, und Du siehst ein leuchtendes Auge. Das ist das Auge von Gohma. Sie greift Dich an. Du mußt ihr ins Auge schießen, wenn es rot ist, und sie dann, wenn sie auf dem Boden liegt, mit dem Schwert verletzen. Manchmal klettert sie wieder an der Wand hinauf und läßt Gohma-Larven fallen.

Nach dem Sieg über die Königin erhältst Du einen Herz-Container! Hurra! Betrete den Teleporter, um zum Deku-Baum zurückzukehren.



Triff das Auge der Königin und schlage sie mit dem Schwert.

Wenn die Königin stirbt, erscheint ein blaues Teleporter-Feld.



BLOCKE VERSCHIEBEN

Stelle Dich vor einen Block und drücke A. Hältst Du A gedrückt, kannst Du den Block mit dem Stick vor- und zurückbewegen. Stellst Du Dich vor einen Block, drückst Link dagegen und drückst dann A, klettert er hinauf. Achte auf das, was das blaue Icon sagt.





ELF TIP

- Höre auf das, was Dir der Deku-Baum sagt. Er gibt Dir nützliche Tips. Wer so lange rumsteht, muß ja einiges wissen.

12

Wenn Du zum Deku-Baum zurückkehrst, erzählt er Dir mehr über Deine Aufgaben. Angeblich soll es einen bösen Mann geben, der auf der Suche nach dem mächtigen Triforce ist. Also ab zum Schloß Hyrule!

Der Baum erklärt, daß Din, die Göttin der Macht, die Erde erschuf, die Göttin der Weisheit namens Nayru den Geist der Gesetze kreierte und Farore, die Göttin der Courage, alle Lebensformen erschuf, die nach den Gesetzen leben. Als die Göttinnen wieder verschwanden, hinterließen sie drei goldene Dreiecke, die das Symbol der Welterschaffung und der Kraft formen – das Triforce!

Der Baum gibt Link den Befehl, niemals zuzulassen, daß der Mann in Schwarz seine Hand auf das Triforce legt. Mit seinen letzten Worten schickt er Link zum Schloß von Hyrule, genauer gesagt, zu Prinzessin Zelda, um ihr das Kokiri-Juwel zu überreichen, den Stein des Waldes. Auf geht's, zum Schloß von Hyrule! Gehe zum Tunnel nach links auf der Karte. Auf dem Weg in die Felder überreicht Saria Link eine Feen-Okarina.

TRIFF MR. EULE!

Du betrittst die Felder von Hyrule und wirst von einer fetten Eule angequatscht. Du sollst direkt zum Schloß gehen. Verirrst Du Dich, reicht ein Blick auf die Karte. Der blinkende Cursor zeigt Deine Marschrichtung an.

FEEN-OKARINA

Auch die Okarina kann auf einen C-Knopf gelegt werden. Drücke C, um mit der Musik zu beginnen! Mit A und den C-Knöpfen spielst Du unterschiedliche Melodien. Du hörst mit B auf zu spielen.



Folge dem Verlauf des Weges, erledige eventuell einige Skelette (echt leichte Beute, die Typen) und warte vor der Zugbrücke, bis diese im Morgengrauen herabgelassen wird. Betrete das Dorf.

Laufe weiter zum Marktplatz. Sprich mit den Dorfbewohnern. Einige geben Dir nützliche Informationen. Gehe nach rechts, und Du triffst ein Mädchen namens Malon, das rote Haare hat. Auch die Eule triffst Du wieder. Diese warnt Dich vor den Wachen.

Laufe weiter auf der Straße entlang. Ein Wächter blockiert das Tor und läßt Dich nicht durch. Klettere an der Weinranke auf der rechten Seite nach oben. Laufe weiter über das Gras nach links über die Brücke und laß Dich von den Wachen rauswerfen. Kehre zu den Weinranken zurück. Malon übergibt Dir ein Ei. Klettere diesmal wieder nach oben und laß Dich bei der Brücke durch das Loch fallen. Renne die Straße entlang, etwas nach links und den Hang hinauf. Halte Dich von den Wachen fern! Klettere auf der anderen Seite an den Steinen nach oben zum Burggraben. Springe hinein, klettere am anderen Ende aus dem Wasser und gehe nach links. Du findest Talon. Das Huhn müßte langsam aus dem Ei geschlüpft sein. Zeige es Talon, und er wird erwachen. Schiebe danach die beiden Kisten übereinander ins Wasser. Du kannst jetzt über das Wasser springen und durch den Tunnel krabbeln.

Du kommst jetzt nur weiter, wenn es Tag ist. Nachts schmeißen Dich die Wachen sofort raus. Jetzt wird's schwierig: Die Wachen dürfen Dich auf keinen Fall sehen. Laufe von Bild zu Bild und verstecke Dich immer hinter den Hecken oder Säulen. Du kannst auch vorsichtig den Wachen hinterherlaufen. Irgendwann erreichst Du dann den Hofgarten vom Schloß. Plaudere



ein bißchen mit Prinzessin Zelda über das Juwel, das Triforce und Ganondorf. So, jetzt weißt Du erstmal Bescheid.

Zelda überreicht Dir am Ende einen Brief, der Dir gewisse Vorteile verschafft. Lege ihn auf einen der C-Knöpfe. Impa bringt Dir dann Zeldas Wiegenlied bei.

ZURÜCK ZU SARIA

Nachdem Du die Melodie nachgespielt hast, führt Dich Impa aus dem Schloß. Sie weist Dir den Weg zum Todesberg, der Heimat der Goronen, die den Stein des Feuers bewachen. Am Fuß des Berges liegt die Stadt Kakariko. Du befindest Dich jetzt in den Feldern von Hyrule.

Laufe über den Weg zurück zum Wald der Kokiris und nimm den Ausgang im oberen Abschnitt der Karte. Du erreichst ihn über die Weinranken bei Midos Haus. Du gelangst in die Verlorenen Wälder. Untersuche hier jeden Tunnel und folge Deinem Gehör auf dem Weg, der zur Musik führt. Du findest Saria. Auch der Eule beegnest Du erneut.

Folge weiter der Musik, und Du gelangst in einen anderen Wald. Hier wirst Du von Wolfos angegriffen. Halte Deinen Schild hoch und triff ihn, wenn er zum Angriff ansetzt. Hast Du Wolfos getötet, öffnet sich das Tor vor Dir, und Du gelangst in ein Labyrinth.

Laufe hinter dem Tor nach rechts



und folge dem Verlauf der Passage. Töte die verrückten Büsche, indem Du ihre Nüsse auf sie zurückschießt und sie dann mit einem Schwerthieb erledigst. Gehe an der nächsten Kreuzung nach links durch das Gras und dann nach rechts. Folge dem Verlauf dieser Passage bis zum Pool und schwimme rüber zur anderen Seite. Gleich dahinter findest Du links eine Leiter und rechts Stufen. Gehe auf den Stufen nach oben, wo Du Saria findest, die eine Okarina spielt.

Sie erzählt Dir etwas von der Kommunikation mit den Geistern durch das Spielen der Okarina. Folge ihren Anweisungen und spiele die Melodie nach. Spielst Du ihren Song, kannst Du jederzeit mit ihr Kontakt aufnehmen. Beim Verlassen des Waldes gibt Dir die Eule noch ein paar Infos mit auf den Weg.

Kehre zurück zum Schloß von Hyrule und gehe über den Markt bis zu den Toren des Schlosses. Warte bis die Nacht hereinbricht und gehe zurück zum Markt. Hier sind jetzt überall Hunde. Gehe in die Gasse links im Bild und sprich hinter der ersten Tür mit der Frau über ihren Hund. Kehre um und sprich den weißen Hund an, der Dir dann auch folgt. Kehre zur Frau zurück. Sie gibt Dir einen neuen Herz-Container – noch drei weitere, und Du erhältst ein Extra-Herz in Deiner Energie-Leiste!

PURE GELDGIER!

Laufe gleich durch die erste Tür rechts vom Eingang. Zerstöre hier sämtliche Töpfe! Merkwürdig – der Wächter hat scheinbar nichts dagegen. Folge seinem Rat und hebe die Töpfe auf. Mit A wirfst Du sie an die Wand. So findest Du Juwelen und andere Gegenstände. Du kannst stets wieder zurückkehren und Dein Konto aufbessern, da die Töpfe immer wieder erscheinen.

Dieser Soldat ist offensichtlich eine Art Anarchist!



Sei vorsichtig, wenn Du das Gelände des Schlosses betrittst. Die Wachen halten Augen und Ohren offen!

NAVI'S TIPS

- Übe den Umgang mit der Schleuder. Die ist nämlich nicht nur gut im Kampf gegen Monster, sondern auch bei Puzzles nützlich!

SCHIESS- BUDE

Betrete diesen Laden bei Tage und bezahle für ein Spiel 20 Rubine. Mit Deiner Schleuder schießt Du auf die Juwelen, die am Schießstand erscheinen. Du hast 15 Schüsse und mußt alle zehn Ziele treffen. Hast Du das geschafft, bekommst Du eine Tasche, mit der Du 40 Schüsse für die Schleuder tragen kannst. Bei neun oder zehn Kristallen gibt es ein Freispiel!



ZELDAS WIEGENLIED

Impa spielt das Lied zweimal vor, und die Noten erscheinen in der Form von C-Knöpfen auf dem Schirm. Merke Dir diese Melodie, was nicht sonderlich schwer sein sollte. Die Melodie kannst Du Dir auch immer wieder vorspielen lassen, wenn Du in den Statusbildschirm gehst.





Hühner mögen es gar nicht, wenn man sie aufhebt. Aber so ist nun mal das Leben!



Da der Hund nun wieder bei seinem Besitzer ist, kannst Du das Schloß von Hyrule verlassen und nach links gehen. Gehe über die schmale Brücke und die Rampe hinauf zum Kakariko-Dorf. Unterhalte Dich mit dem Wächter am Tor. Der Zugang zum Berg befindet sich im nördlichen Abschnitt des Dorfes.

Gehe in das Dorf, nach rechts den Hügel hinauf und dann nach links zu der Frau, die all ihre Hühner verloren hat. Du mußt sieben Hühner einfangen. Bringe sie zurück zur Frau und wirf sie ins Gehege. Das erste Huhn ist nahe des Geheges. Das nächste am Eingang des Dorfes. Ein weiteres ein Stück links nach Betreten des Dorfes. Hast

Du dieses in den Händen, mußt Du vom Dach eines der Häuser springen und zum vierten Huhn schweben, das sich hinter einem Zaun rechts auf einer Plattform befindet. Wirf das dienliche Taxi-Huhn hinunter, das andere hinterher und verfrachte sie beide ins Gehege.

Zerstöre die Kiste links hinterm Eingang des Dorfes. Darin ist das fünfte Huhn gefangen. Trage dieses Huhn hoch über die Rampe zum Brunnen. Gehe nach rechts zu einer weiteren Rampe, die zu einer anderen Plattform mit einer Kiste führt. Renne zum Ende der Plattform und springe – das Huhn trägt Dich über den Zaun. Wirf das Huhn zurück über den Zaun und schnapp

Dir von unten das sechste Huhn.

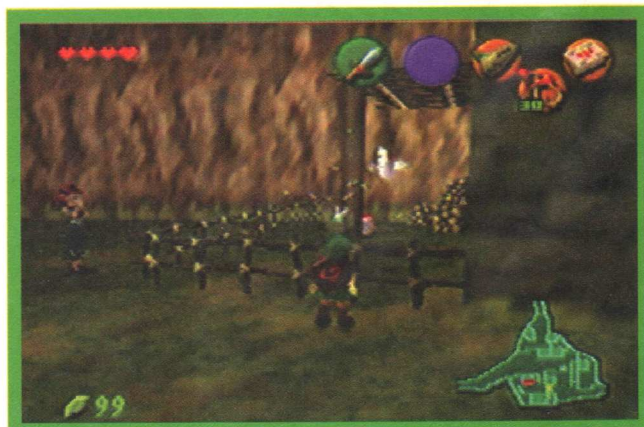
Gehe über die Rampe zurück zum Zaun, über den Du geflogen bist, und wirf das neue Huhn rüber zur anderen Seite. Gehe dorthin zurück, wo Du das sechste Huhn aufgehoben hast und klettere über die Leiter in ein neues Gebiet, wo das siebte Huhn wartet. Schnapp es Dir und laß Dich zurück ins Dorf fallen. Lege das Huhn ab und hole auch die anderen beiden. Sprich jetzt mit der Frau, und sie gibt Dir eine leere Glasflasche. Hinweis: Fängst Du nochmals für sie die Hühner ein, gibt sie Dir 50 Rubine!

Gehe zurück zum Dorfeingang und frage den Soldaten nach der Zeit. Verlasse das Dorf, so daß die Zeit vergeht. Kehre erst wieder zwischen 18 und 21 Uhr zurück. Es ist 18 Uhr, wenn Stalchild auf den Stufen zum Dorf erscheint. Gehe zur anderen Seite des Dorfes, zum Friedhof. Finde Dampe, den Grabwächter, und sprich mit ihm über die Grabgräber-Tour. Wenn Du willst, gräbt er für Dich Löcher, in denen Du Rubine und einen Herz-Container findest! Das kostet Dich aber zehn Rubine. Finde den Grabstein mit den drei Pflanzen davor und ziehe daran. Laß Dich ins Loch fallen und öffne die Truhe. Du findest einen Hylianischen Schild.

Ziehe an einem anderen Stein, um den Geist zu finden. Tötest Du ihn mit dem Schwert, kannst Du seinen Geist in der Flasche gefangen nehmen. Im Moment solltest Du die Flasche jedoch noch nicht füllen. Gehe jetzt zum großen Grabstein am Ende des Friedhofes und stelle

CHICKEN WINGS

Nur mit einem Huhn in den Händen gelangst Du über diesen Spalt zur anderen Seite.



Finde alle Hühner dieser Frau. Es macht sich bezahlt.



Dich auf das Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied. Der Grabstein explodiert und gibt einen Durchgang frei. Laß Dich fallen.

Gehe die Stufen nach unten, und Du findest Dich in einem Raum wieder, wo Du von schwarzen Fledermäusen angegriffen wirst. Visiere sie mit dem Z-Knopf an und erledige sie mit der Schleuder. Hast Du die letzte getötet, wird die Tür vor Dir geöffnet.

ÜBERZEUGUNGSSACHE

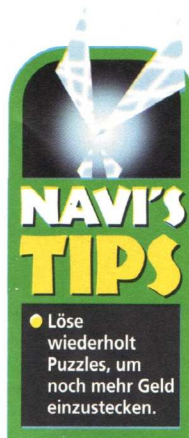
Im nächsten Raum steigt grüner Nebel vom Boden auf, und zwei große Skelett-Figuren stehen dort. Renne an ihnen vorbei und laß Dich

nicht erwischen. Bleibe im nächsten Raum auf dem Pfad und weiche den giftigen Pools aus. Klettere an den Stufen hinauf und lies das Gedicht, um die geheime Melodie zu finden. Präge sie Dir ein und spiele sie mit der Okarina nach. Gehe zurück zum Dorfplatz. Wenn es immer noch nicht Nacht ist, verlasse das Dorf, kehre in der Nacht zurück und suche nach den goldenen Spinnen. Eine ist im Turm, eine hinter dem Haus der Skultulas, eine im halbfertigen Haus und eine hinter dem Haus auf der linken Seite, wenn Du zum Wächter im Norden der Karte läufst. Hast Du alle vier getötet, sprich mit dem

Wächter und zeige ihm Zeldas Brief.

Er läßt Dich vorbeigehen, aber nicht, solange Du nicht den Hylianischen Schild bei Dir trägst. Du sollst ihm auch eine Maske aus dem Maskenladen besorgen. Lege den neuen Schild an und folge dem Verlauf des Weges zum Todesberg!

Du wirst von merkwürdigen Kreaturen angegriffen. Visiere sie mit Z an und schlage mit dem Schwert zu, wenn sie auf Dich zuspringen. Oben angekommen, findest Du den Eingang zu den Höhlen der Goronen. Laufe hier nach links und sprich mit dem Goron, der die Bomben-Pflanzen bewacht. Du brauchst erst ein Armband, um die Bomben tragen zu können. Laufe weiter auf dem Weg entlang zur Stadt der Goronen.



15



Die Okarina ist wohl der wichtigste Gegenstand in Links Besitz.

Achtung! Dieses Vieh explodiert beim Ableben!



Betrete die Stadt der Goronen und sprich mit dem ersten Goronen über die Felsen. Laufe über das Seil durch das Zentrum und unterhalte Dich mit dem Goronen auf der zentralen Plattform über den Stein.

Kehe zur Plattform zurück, die das Gebiet umrundet, und betrete den Durchgang links vom Eingangsbereich. Gehe an der Kreuzung nach links und weiter auf eine andere Plattform. Weiter geht es nach rechts zu den nächsten Stufen. Du gelangst in ein kreisrundes Gebiet mit einer gigantischen Urne im Zentrum. Stelle Dich auf die Türmatte vor der roten Tür und spiele auf der Okarina Zeldas Wiegenlied. Das öffnet die Tür. Du gelangst zum großen Goronen Darunia. Unterhalte Dich ein wenig.

Stelle Dich auf die Matte von Darunia und spiele Sarias Song (C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Unten,

C-Rechts, C-Links). Du bekommst die Aufgabe, die Monster in den Dodongo-Höhlen zu vernichten. Erst dann erhältst Du den Stein des Feuers. Darunia überreicht Dir ein Geschenk.

DREHE DIE URNE!

Kehe zurück zur Plattform über dem Gebiet mit der Urne. Zünde auf Deinem Weg alle Fackeln an, um die Urne zum Rotieren zu bringen. Wurf eine Bombe drauf, und Du erhältst einen Herz-Container. Sprengte jetzt im Tunnel die drei Steine mit den Bomben. Du entdeckst einen Teleporter zu den Verlorenen Wäldern. Verlasse die Stadt der Goronen, gehe auf der Schräge hinauf und dann nach rechts zu dem Goronen, der die Blumen-Bombe bewacht. Nimm die Bombe und wirf sie links vom Goronen über die Absperrung. So sprengst Du die Felsen, die den Eingang zu den Dodongo-Höhlen versperren. Betrete das Loch, das Du gerade geöffnet hast, folge dem Verlauf des Tunnels und sprengte die Steintür. Navi warnt Dich vor den Lava-Löchern.

Auf der zentralen Plattform wartet ein Beamos auf Dich. Laß Dich nicht erwischen! Springe über die beweglichen Plattformen rüber zum Zentrum. Weiter geht es nach links zur Plattform mit der Tür und der Leiter. Vernichte mit einer Bombe den nächsten Beamos und schlage Dich auf der linken Seite durch bis zum aggressiven Gebüsch. Du mußt Dich noch nicht auf einen Kampf einlassen, allerdings erhältst Du dadurch den Deku-Schild zurück, falls Du diesen mal verlierst. Sprengte die Tür auf der Plattform, und Du findest in einer Truhe eine Höhlenkarte. Trage eine Bombe hinüber zum Zentrum und vernichte den Gegner. Springe rüber nach rechts auf die sinkende und steigende Plattform. Sprengte die Tür. Du entdeckst ein Steinauge.

Wirfst Du eine Bombe auf diese Statue, explodiert sie und knallt an die Decke der Höhle. An dieser Stelle wirst Du dafür nicht belohnt, doch überall in Hyrule liegen fortan Steine verstreut, die Extras beherbergen.

Sprengte rechts die Tür und gehe in die nächste Höhle zum Baby-Dodongo. Vernichte es, aber bleibe auf Distanz, da es explodiert. Schlage Dich bis zur Steintür durch. Zerstöre das Baby-Dodongo, so daß sie aber wieder erscheinen, wenn Du vom Schalter runter gehst. Schiebe also eine der Statuen auf den Schalter.

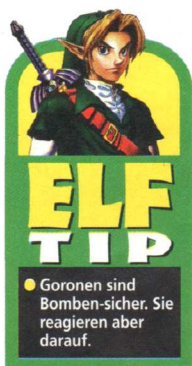
Kehe um und gehe nach rechts; kämpfe Dich durch die Baby-Dodongos bis zur Plattform mit einem Schalter und zwei Statuen. Der Schalter entfernt die Stangen von der Tür hinter den Stufen, läßt sie aber wieder erscheinen, wenn Du vom Schalter runter gehst. Schiebe also eine der Statuen auf den Schalter.

Hinter der Tür stößt Du auf weitere Gegner. Töte alle und gehe auch durch die nächste Tür. Wieder wirst Du angegriffen. Wehre die Schläge mit dem Deku-Schild ab und erschlage die Feinde mit dem Schwert. Achte darauf, nicht in die Lava zu fallen. Bist Du siegreich, öffnet sich eine weitere Tür.

Folge dem Verlauf des nächsten Weges an der blockierten Tür vorbei und schnapp Dir die Bombe. Sprengte mit dieser den Durchgang frei und lege Dich im nächsten Raum wieder mit einem Busch an. Er gibt Dir einen Deku-Stock. Verlasse den Raum und gehe an der brennenden Fackel vorbei zu den nächsten Dodongos. Diese spucken Feuer. Warte, bis sie es tun, und erschlage sie dann von hinten mit dem Schwert.

Folge weiter dem Höhlenverlauf und töte insgesamt drei Dodongos, bis Du zu einer abgesperrten Tür gelangst. Gehe zurück und zünde an den Fackeln den Deku-Stock an. Auf dem Weg zurück zur Tür müssen drei Fackeln angezündet werden.

Gehe im nächsten Raum nach vorne und stelle Dich auf den Schalter. Du öffnest so eine Tür auf der linken Seite, wenn Du die Höhle betrittst. Gehe durch diese hindurch. Folge dem Verlauf des kleinen Korridors in einen Raum mit einer Vielzahl an Blumen-Bomben. Schnapp Dir eine und sprengte die Tür nahe den Blumen. Gehe durch



ELF TIP

● Goronen sind Bomben-sicher. Sie reagieren aber darauf.

GORONEN-ARM BAND

Damit kannst Du Dich neben eine Blumen-Bombe stellen und sie mit A aufheben! Bewege Dich nach vorne und drückst A, wirfst Du sie weg.





die erscheinende neue Tür. Du wirst von einer Statue angegriffen. Halte Dich von Armos fern und wirf eine Bombe auf ihn, wenn er zu seinem Startpunkt zurückkehrt. Wiederhole diesen Vorgang, bis er explodiert, und öffne die Truhe. Du findest einen Kompaß. Verlasse sofort den Raum und schnapp Dir eine Bombe von den Blumen. Lege sie zwischen die Reihe aus Bomben, um eine Kettenreaktion auszulösen und die Stufen zu senken. Du gelangst auf eine Holzplattform und dann zu Weinranken mit einem Skullwalltula und einer goldenen Skulltula. Mache sie mit Deiner Schleuder fertig und klettere über die Weinranken nach oben. Gehe jetzt in den gegenüberliegenden Raum, wo Du unter anderem von drei Armosen angegriffen wirst. Spreng sie mit den Bomben. Ziehe die vierte Statue von der Leiter im Zentrum des Raumes fort. Klettere nach oben zum Schalter auf dem zentralen Podium.

Dieser öffnet eine neue Tür. Der

KÖNIG DODONGO

Visiere ihn zunächst mit Z an. Bleibe nahe der Lava im Zentrum, wenn er auf Dich zugerollt kommt. Verfolge ihn dann, wenn er an Dir vorbei ist. Er dreht sich um, blickt Dich an und öffnet das Maul – wirf eine Bombe in seinen Rachen. Schlage danach mit dem Schwert zu. Wiederhole dies, bis er stirbt.



Gang dahinter führt Dich nach oben über die Höhle, die Du zuerst betreten hast. Überquere die Brücke, aber erledige vorher die fliegenden Kreaturen. Gehe durch den Durchgang auf der entfernten anderen Seite.

Im neuen Gebiet bewegen sich Bälle auf und ab. Schlage Dich bis zum grauen Block durch, der aus der Wand ragt. Ziehe diesen heraus, und Du findest ein Energieherz. Schiebe jetzt den Block unter die Leiter und klettere an ihr hinauf. Schau Dich um, und Du siehst eine Plattform mit einer Truhe und einer Blumen-Bombe. Springe auf diese Plattform und nimm den roten Rubin aus der Truhe.

Schnapp Dir eine Bombe von der Blume und wirf sie auf die Plattform, von der Du gerade kamst. Du sprengst so die Wand und kannst den nun freigelegten Durchgang begehen. Der Weg vor Dir wird von Flammen blockiert. Triff mit der Schleuder das Auge an der Wand auf der gegenüberliegenden Seite. Springe über den Spalt und töte einige Baby-Dodongos im Korridor. Hinter der Tür erwarten Dich Gegner. Halte Deinen Deku-Schild bereit. Gehe danach durch die Tür, die nun offen ist.

Im neuen Raum gibt es zwei Flammen-Plattformen. Schieße auf das Auge an der Mauer, um die erste Feuer-Plattform zu löschen. Springe auf sie und schieße links auf das zweite Auge. Sei aber schnell! Folge dem Verlauf des Korridors in einen Raum mit stacheligen Kugeln. Springe über den Spalt und klettere rechts auf die Plattform zu einer weiteren Truhe mit einer Bombentasche und 20 Bomben.

AUGEN ZU!

Laufe weiter durch die Tür in das ursprüngliche Zentralgebiet und stelle Dich auf den Schalter. Eine Plattform erscheint.

Gehe nach rechts über die Plattform, bis Du eine Holzbrücke erreichst. Überquere diese und spreng am Ende die Mauer. In der Truhe findest Du einen blauen Rubin. Überquere die Brücke, bei der einige Planken fehlen, und wirf durch die beiden Spalten Bomben in die Augen des großen Schädels. Diese leuchten dann rot. Das Maul des Schädels öffnet sich. Kehre um zu dem Gebiet, über das Du diesen Bereich betreten hast, und springe



rüber zur Plattform im Zentrum, wenn sich diese auf Deiner Höhe befindet. Springe weiter nach unten und gehe in das Maul des Schädels.

Folge dem Verlauf des Tunnels nach rechts und lege die Gegner um. Laß Dich im nächsten Raum auf den Boden fallen und gehe zur Tür am oberen Ende der Karte. Lege eine Bombe vor der Tür ab und betrete einen kleinen Raum mit einer goldenen Skulltula an der Mauer hinter der Statue. Töte sie, nimm das Symbol und verlasse den Raum durch den Tunnel oben links auf der Karte. Am Ende des Tunnels stößt Du auf einen Block. Schiebe den Block in den Raum darunter und ziehe und schiebe ihn in das Loch im Zentrum des Bodens. Eine Tür wird geöffnet.

Gehe durch die Tür in eine hell erleuchtete Kammer mit einer Truhe. Darin findest Du Bomben. Lege eine im dunklen Feld im Zentrum des Raumes ab. Du gelangst über das entstehende Loch zum Dino-König Dodongo!

TÖDLICHER DINO

Wenn König Dodongo im Lavasee stirbt, erscheint ein weiterer Herz-Container, der Deine Energie auf fünf Einheiten bringt. Reise über den Teleporter zu Darunia, die Dir den Stein des Feuers übergibt.

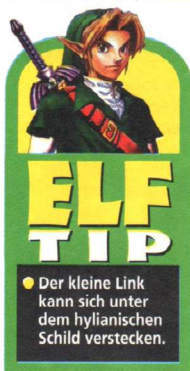


Die sogenannten "Keesen" kommen in verschiedenen Varianten vor. Diese können Dich unter Feuer setzen!



NAVI'S TIPS

- Töpfe stehen meist wieder mit Inhalt an Ort und Stelle, wenn Du ein zweites Mal vorbeikommst.



Der kleine Link kann sich unter dem hylianischen Schild verstecken.

Darunia gibt Dir den Rat, die Große Fee auf der Spitze des Berges zu besuchen. Folge der Richtungsangabe des Schildes am Hügel der Goronen. Sprende die störenden Felsen. Springe über den Spalt und erklimme den Hügel, bis Du einen einzelnen Stein erreichst. Sprende diesen. Ein Loch entsteht. Springe hinein.

Du stehst in einer Höhle. Einige Rubine und Energieherzen liegen hier herum. Eine Kuh ist auch anwesend! Sammle ein, was Du benötigst, und verlasse die Höhle über die glühende Plattform. Folge dem Verlauf des Kliffs, bis Du an eine Senke gelangst. Hier fallen Steine auf Dich herab. Drücke R, um Dich mit dem Schild zu verteidigen.

Du erreichst eine Kletterwand. Erschieße die beiden Skultulas und klettere auf die kleine Plattform mit dem Augen-Stein. Erschieße von

hier den dritten Skultula. Schlage Dich bis nach oben durch und plaudere mit der Eule.

Sprende links den Felsen und betrete den Berg der Großen Fee. Stelle Dich auf das Triforce-Symbol vor dem Wasser und spiele Zeldas Wiegenlied. Die Fee erscheint. Sie bringt Dir eine neue Schwerttechnik bei: die Wirbelattacke.

FREUNDLICHE FEE!

Verlasse den Brunnen und sprich noch einmal mit der Eule. Sie bietet Dir an, Dich zum Fuße des Berges zu tragen. Nimm das Angebot an. Die Eule setzt Dich auf einem Haus im Kakariko-Dorf ab. Laufe zum Rand des Raums, laß Dich nach unten fallen und gehe durch das Loch in der Wand. Du findest einen Herz-Container. Sprich im Dorf mit Navi. Du sollst Saria über den letzten Stein befragen. Kontaktiere Saria mit der Okarina, und sie erzählt Dir vom Stein des Wassers.

Offenbar befindet sich dieser im Besitz von König Zora, dem Herrscher des Zora-Reichs.

Verlasse das Dorf und folge am Fuße der Stufen links dem Flußverlauf. Du begegnest wieder der Eule. Sie erzählt Dir, wie Du in Zoras Reich gelangst. Sprende die Felsen vor Dir und laufe weiter am Fluß entlang, bis Du auf einen Mann triffst, der aus einer kleinen Tasche ißt. Sprich mit ihm und kaufe ihm vier magische Bohnen ab. Pflanze eine im weichen Boden in der Nähe ein.

LUFTLINIE

Schnapp Dir das in der Nähe umherflatternde Huhn und schweb mit diesem über den Fluß zur anderen Seite. Gehe nach links und folge weiter dem Flußverlauf. Es geht nach links, nach rechts, nach rechts und dann wieder runter zum Fluß. Laufe zum Ende der Plattform und klettere auf die etwas höher gelegene. Laufe über

WIRBELATTACKE

Halte B gedrückt, um Dein Schwert aufzuladen, und laß den Knopf los, um einen mächtigen Energie-Angriff auszuführen. Alternativ dazu kannst Du auch den Stick rotieren und dann B drücken, um einen schnellen Wirbelangriff aufs Parkett zu legen. Das Aufladen raubt Dir Energie aus Deiner Magie-Skala am oberen Bildschirmrand.



König Zora hat seine Tochter verloren. Doch wo steckt sie?

den flachen Abschnitt des Flusses. Gehe nach links und folge dem Verlauf des Pfades. über eine Holzbrücke erreichst Du ein Gebiet mit verschlungenen Wegen. Stelle Dich auf das Quadrat vor dem ruhelosen Wasserfall und spiele Zeldas Wiegenlied. Der Durchgang zu Zoras Reich erscheint. Betrete es.

Im neuen Areal siehst Du eine Menge Wasser. Folge dem Pfad, der in Zoras Kammer führt. Sprich mit ihm. Prinzessin Ruto ist verschwunden. Gehe links durch den Tunnel zum Wasserfall und sprich mit der Frau, die an der Kante steht. Bezahle Deine 20 Rubine und spiele das Tauchspiel.

TAUCHABZEICHEN

Sobald Du das Tauchspiel erfolgreich hinter Dich gebracht hast, kannst Du fortan länger unter Wasser bleiben. Du kannst jetzt ein weiteres Mal für 20 Rubine ins Wasser hüpfen. Diesmal liegen die Rubine in tieferen Bereichen des Wassers. Abgesehen davon ist das Spiel das gleiche.

Kehre in Zoras Kammer zurück und zünde einen Deku-Stock an. Renne über die Stufen nach unten und zünde die erste Fackel im Korridor an. Nimm einen anderen Stock, zünde ihn an der Fackel an und laufe über die Schräge nach unten. Weiter geht es nach links, um dort eine weitere Fackel anzuzünden. Renne ins Wasser, um die zweite Fackel anzuzünden, und quetsche Dich hinter den Wasserfall, wo die letzten beiden Fackeln warten. Eine Truhe erscheint.

Darin findest Du ein Energieherz,

das so viel wert ist wie zwei Energie-Container. Gehe ins Wasser und fange mit der leeren Flasche aus dem Kakariko-Dorf einen Fisch. Tauche jetzt hinab in die tiefste Region des Wassers und schwimme durch den Durchgang zum Hylia-See.

Gleich nach Deiner Ankunft findest Du eine Flaschenpost. Lege sie auf einen C-Knopf und lies sie.

Swimme zurück zu Zoras Reich. Stelle Dich vor den König und zeige ihm den Brief aus der Flasche. Der König geht beiseite, so daß Du jetzt durch den rechten Tunnel gehen kannst. Du gelangst zu Zoras Brunnen. Der mächtige Lord Jabu-Jabu ist also ein Fisch! Stelle Dich vor sein Maul und zeige ihm mit einem C-Knopf die Flasche mit dem Fisch. Du wirst in seinen Schlund gesogen.

Du befindest Dich jetzt in Jabu-Jabus Maul. Wehre mit dem Schild die Steine ab und töte damit die beiden Octoroks. Schieße mit der Schleuder auf die Mandeln, die oben am Gaumen hängen. Danach kannst Du mit A die Tür öffnen.

Weiche auf der anderen Seite den blauweißen Biri aus. Gehe in die nächste Kammer, wo Prinzessin Ruto auf Dich wartet. Sprich mit ihr und folge ihrem Fluchtweg.

Spricht erneut mit Ruto, bis sie Dir die Erlaubnis erteilt, sie tragen zu dürfen. Hebe sie mit A auf und verlasse den Raum durch die Tür. Springe im nächsten Raum ins Wasser und wirf Ruto auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite. Betätige den Schalter in der Mitte des Wassers, um den Wasserstand steigen zu

lassen. Ziehe Dich selbst an der Plattform hoch und gehe zu Ruto. Hebe sie auf und trage sie durch den Korridor. Öffne an dessen Ende wieder mit der Schleuder die Tür. Lege die Prinzessin dahinter ab und verteidige Dich mit dem Schild.

Schnapp Dir, wenn der Lift kommt, die Prinzessin und fahre mit ihr nach oben. Gehe nach rechts durch die Tür. Weiche den Löchern im Boden aus und gehe durch die nächste Tür. Weiche im nächsten Raum dem Wesen aus und gehe nach rechts zu dem Schalter vor der Tür.

Stelle Dich auf den Schalter, während Du Ruto trägst, und betrete den nächsten Raum. Setze Ruto ab und töte nacheinander die Stinger. Jeder Stinger steckt zwei Schläge ein, also brauchen diese Kämpfe ihre Zeit. Greife immer nur einen an! Nach dem letzten Stinger erscheint eine Truhe, in der Du eine neue Waffe findest, den Bumerang! Lege ihn auf einen der C-Knopfe.

Hebe Ruto wieder auf. Verlasse den Raum und kehre zur Kreuzung zurück. Gehe diesmal nach links zu einem anderen Schalter. Setze Ruto auf den Schalter und gehe allein in den Raum. Ein Tentakel hängt von der Decke. Es hat einen schwachen Punkt in der Mitte, visiere diesen also mit Z an und bewege Dich in den Raum, bis es Dich angreift. Bewegt sich das Tentakel auf Dich zu, wirf den Bumerang und springe zurück. Eine Truhe mit einer Höhlenkarte darin erscheint.

Gehe zurück und hebe Ruto auf. Gehe links durch eine Passage, die vorher von rotem Schleim blockiert war. Du gelangst in einen Raum voller Blasen. Visiere alle Blasen an und zerstöre sie mit dem Bumerang innerhalb des Zeitlimits. In der Truhe liegt ein Kompaß.

NAVI'S TIPS

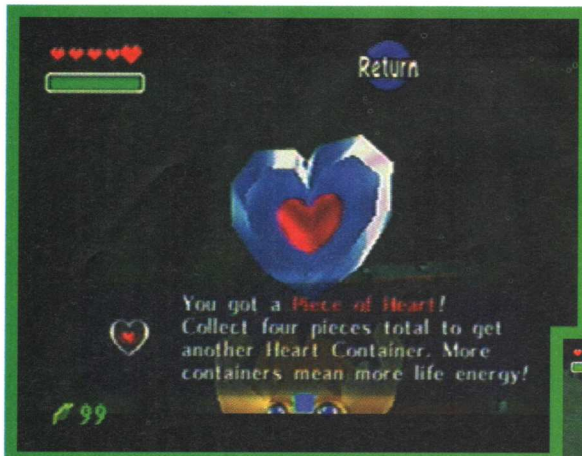
- Wende die Rollattacke bei den Bäumen und Kisten an. So findest Du Gegenstände.



MAGISCHE BOHNEN

Lege sie auf einen C-Knopf und pflanze sie in weichem Boden ein.





Nach jedem Sieg über einen Endgegner erhältst Du einen Herz-Container. Diese kannst Du auch zusammensetzen.



TALCHSPIEL

Renne und springe vom Wasserfall nach unten. Halte A gedrückt und sammle während des Tauchens die blauen Rubine ein. Bleibe nicht zu lange unter Wasser und schnappe auch mal nach Luft.



Verlasse den Raum und gehe zur Kreuzung zurück, wo Du den Bumerang gefunden hast. Hebe dabei auch Ruto auf. Gehe diesmal vor dem Raum mit dem Bumerang nach links und betrete ein Gebiet mit einem blauen Tentakel an der Decke. Vernichte es mit dem Bumerang. Schnapp Dir Ruto und kehre zur Kreuzung zurück. Überquere sie diesmal nicht, sondern gehe nach rechts in einen weiteren Raum mit einem Tentakel, diesmal ein grünes.

Töte es, aber achte auf den Biri. Töte nach dem Kampf mit dem Tentakel alle Biri mit Deinem Bumerang und öffne die Tür. Hebe Ruto auf und gehe zur Kreuzung zurück. Jetzt geht es zurück in den Raum mit den Löchern. Töte alle Biri und Bari mit dem Bumerang.

Laß Dich durch das Loch rechts im Raum fallen, auf dem vorher ein pulsierendes grünes Ding saß. Töte die beiden Gold-Skulltulas an der Wand darunter. Sammle die Symbole mit Deinem Bumerang ein und gehe durch den Tunnel zum Raum mit dem Stein. Nach einer Zwischensequenz erscheint Bigotto!





TÖTE DIE BERI

Sobald Bigocto erledigt ist, mußt Du auf die Plattform in der Mitte springen und töte dabei zwei Beri. Folge dem Verlauf der Passage und töte dabei zwei Beri. Gehe durch die Tür am Ende und renne über die Rampe nach unten rechts. Wehre mit dem Schild den Busch ab.

Klettere über die Rampe zurück und wirf den Bumerang auf die roten Plattformen, um sie blau zu machen und zu stoppen. Über die

Plattformen gelangst Du zu einem Tunnel auf der linken Seite.

Springe im neuen Raum rüber zur Plattform, die Dich eine Etage tiefer befördert. Hebe die Kiste auf und stelle sie auf den Schalter bei der Tür. Gehe durch die Tür und schalte die Beri mit dem Bumerang aus. Töte dann die goldene Skultula, die links an den Weinranken hängt, und klettere danach hinauf. Visiere jetzt den weißen Schalter an der Decke an, laufe ein Stück nach vorne und wirf den Bumerang auf

Die bioelektrische Anemone Barinade ist für Link keine große Herausforderung.



Spiele Zeldas Wiegenlied, wenn Du auf diesem Feld stehst.

DER BOSS BIGOCTO

BOSS

Die zentrale Plattform im Raum beginnt zu rotieren, und es treten Stacheln hervor, also Vorsicht! Kommt Bigocto auf Dich zu, visiere ihn nicht an, sondern laufe in die andere Richtung. Irgendwann stehst Du hinter ihm. Visiere ihn an und wirf den Bumerang, aber halte Dich in Bewegung. Das lähmt ihn, so daß Du ihn mit dem Schwert angreifen kannst. Steht er auf, verfolgt er Dich erneut, also laufe wieder fort, bis Du hinter ihm stehst. Manchmal ändert er seine Laufrichtung! Wiederhole Deinen Angriff, bis er 'ne Mücke macht.



den Schalter.

Laß Dich nach unten fallen und verlasse den Ort durch die Tür, die Du gerade geöffnet hast. Jetzt geht es Barinade an den Kragen!

LINK UND HEIRATEN?

Sobald Du Barinade besiegt hast, bekommst Du einen weiteren Herz-Container und einen blauen Warp, in dem Du Prinzessin Ruto siehst. Betrete diesen Warp, um mit Ruto zu plaudern, und frage sie nach dem Stein. Schlechte Nachrichten: Rutos Mutter meint, daß nur derjenige den Stein erhält, der auch Rutos Ehemann wird! Armer Link! Aber Du hast jetzt die drei Steine.

NAVI'S TIPS

- Deku-Stäbe sind nützlich. Kaufen brauchst Du sie eigentlich nie.



DER BOSS BARINADE

BOSS

Hacke zunächst mit dem Bumerang die Tentakeln von der Decke ab. Bleibe danach in Bewegung, um den Energiestrahlen auszuweichen, und ziele auf den Kern der Anemone. Wenn die blauen Energiebarrieren anfangen, sich zu drehen, kannst Du sie stoppen, indem Du den Körper triffst. Ziele dann auf die blauen Felder.

Hast Du alle blauen Felder vernichtet, ist das Kernstück der Anemone an der Reihe. Erst mit dem Bumerang, dann mit dem Schwert. Solltest Du Lebensenergie vermissen, helfen Dir die Töpfe in diesem Raum aus der Patsche.



MORE LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN GAME POWER SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

**gametm
buster**

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 ERHÄLT- LICHES 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 VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUS GANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOIT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 89.-

SHOCKWAVE



- JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79.-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRM-GRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64 • DAS EINZIG-ARTIGE FARBPALETTEN-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
- EINFACHESTE 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-BETRIEBSSYSTEM

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

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com



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



- Hühner sind sehr nützlich. Aber greife sie niemals mit dem Schwert an, sonst wirst Du es bitter bereuen!

Kehre zurück zum Schloß von Hyrule und gehe über die Zugbrücke. Du siehst Prinzessin Zelda fortgallopiert. Sobald Ganondorf fort ist, kannst Du rechts von der Zugbrücke in den Burggraben springen und findest dort auf dem Grund die Okarina der Zeit. Danach unterrichtet Dich Zelda über den Song für die Tür der Zeit!

SONG DER ZEIT

Beobachte, wie der Song gespielt wird. Die Noten werden in den Quest-Status-Schirm übertragen. Du mußt diese Melodie vor dem Altar im Tempel der Zeit spielen. Die Reihenfolge der Knöpfe lautet: C-Rechts, A, C-Unten, C-Rechts, A, C-Unten.

Jetzt geht es weiter zur Lon Lon-Farm. Trete links durch die erste Tür. Du findest Talon schlafend vor.



Sprich mit ihm. Er bietet Dir ein Spiel an. Er wirft drei "Super-Hühner" zwischen die anderen Hühner. Du mußt sie im Zeitlimit finden. Der erste Versuch kostet zehn Rubine, alle weiteren nur fünf.

HÜHNCHEN RUPFEN!

Hebe einfach so schnell wie möglich jedes Huhn auf! Hast Du ein Super-Huhn gefunden, macht Dich Talon darauf aufmerksam. Leider sind die Super-Hühner von den anderen kaum zu unterscheiden.

Hast Du alle Super-Hühner gefunden, bekommst Du eine Flasche mit Lon Lon-Milch. Trinkst Du davon, wird Deine Energieleiste um fünf Herzen aufgefüllt. Du kannst zweimal davon trinken. Auf der Farm kannst Du sie gegen Geld wieder auffüllen lassen. Verlasse den Raum durch die Tür und gehe nach links zum Gehege mit den Pferden. Im Zentrum findest Du Malon mit einem Fohlen. Sprich mit ihr, und sie stellt Dir Epona vor. Um

das Pferd zu besänftigen, bringst sie Dir Eponas Song bei.

EPONAS SONG

Um diesen Song zu spielen, drücke C-Oben, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Rechts. So bekommst Epona wirklich gute Laune.

Gehe anschließend zum Kuhstall und bewege die Kisten. Du findest ein Loch in der hinteren linken Ecke. Dieses führt Dich zu einem Herz-Container. Verlasse die Farm und gehe zurück zum Kakariko-Dorf. Finde das weiche Erdreich links vom Eingang und pflanze eine magische Bohne. Gehe weiter zum Eingang der Dodongo-Höhlen und pflanze dort ebenfalls eine ein.

Kehre zurück zum Schloß von Hyrule und weiter zum Tempel der Zeit. Links findest Du eine versperrte Nische. Sprenge diese frei. In der Truhe liegt ein lilafarbener Rubin. Gehe in die Stadt der Goronen und links auf der Plattform entlang. Sprenge Dich durch die Steine und laufe





nach links in den Tunnel.

Spreng dich weiter durch ein Labyrinth aus Steinen. Zerstöre die braunen, und du gelangst in ein Gebiet mit zwei Truhen und zwei lilafarbenen Rubinen, einem Stein mit Energieherzen darin und einer Kiste mit einer goldenen Skulltula.

Kehre zum Pfad zurück und spreng rechts die blockierte Steintür. Du entdeckst eine Skulltula. Weiter geht es zum Schloß von Hyrule. Gehe dort zum Tempel der Zeit. Betrete ihn, stelle dich auf den roten Teppich vor dem



Altar und spiele den Song der Zeit auf der Okarina.

Die Tür der Zeit öffnet sich, und du gelangst zum Meisterschwert. Stelle dich davor und drücke A, um es aus dem Stein zu ziehen. Ganondorf erscheint und bedankt sich bei dir. Der erste Hauptteil von Legend of Zelda: Ocarina of Time ist damit geschafft!

Das Meisterschwert ist der Schlüssel zum Heiligen Reich. Es eignet sich auch gut zum Schlachten von Monstern!

Der Tempel der Zeit ist ein imposantes Gebäude, besonders bei Nacht.





ELF TIP

- Du weißt nicht weiter? Dann schau mal auf die Karte. Irgendwo sollte es blinken, und dort wird dann auch etwas zu finden sein.



Diese weißen Ziele sind extra für den Fanghaken gemacht.

Rauru, einer der alten Weisen, erscheint und erklärt Dir, daß Du in der Kammer der Weisen bist, die sich im Tempel des Lichts befindet. Und dann bemerkst Du, daß Link nicht mehr klein ist, sondern groß, und tatsächlich die ganze Pubertät übersprungen hat! Link hat sich sieben Jahre lang in den Kammern der Weisen aufgehalten, um den Umgang mit dem Meisterschwert zu erlernen.

In der Zwischenzeit hat es Ganondorf geschafft, das Triforce an sich zu reißen und der König des Bösen zu werden. Er verwandelt Hyrule in eine Welt voller Monster! Link muß die Macht der anderen Weisen finden, um den finsternen Ganondorf besiegen zu können.

Link erhält ein Licht-Medaillon, das Saurus Macht auf ihn überträgt. Er landet im Tempel der Zeit, wo ihm Navi erzählt, daß er wegen seiner Größe nicht mehr alle Waffen tragen kann. Eine mysteriöse Figur taucht auf und

erzählt von der "Stimme des Heiligen Tempels", die denjenigen ruft, der sich in die fünf Tempel begibt, um einer der Weisen zu werden:

- Einer im tiefen Wald
- Einer auf einem hohen Berg
- Einer unter einem tiefen See
- Einer im Haus der Toten
- Einer in der Göttin des Sandes

Der Held der Zeit (das ist übrigens Link) muß das Licht und den Frieden zur Welt zurückbringen. Das ist die Legende der Tempel, die über die Sheikah weitergetragen wird. Die Figur gibt sich als Sheik, letzter der Sheikah, zu erkennen. Sie beauftragt Link, die fünf Tempel zu finden und die fünf Weisen zu rufen.

Der erste wartet im Waldtempel... und es ist jemand, den Du schon kennst. Wie dem auch sei, Link kann den Waldtempel noch nicht betreten, sondern muß sich erst zum Kakariko-Dorf begeben.

Verlasse den Tempel der Zeit. Folgende Dinge kannst Du nicht mehr benutzen: die Deku-Stäbe, die Schleuder, den Bumerang, die magischen Bohnen, Zeldas Brief, den Deku-Schild, das Kokiri-Schwert, den Geschoßbeutel und Gorons Armband.

Schlage Dich zum Marktplatz durch, und laß Dich nicht von den Untoten erwischen. Mach sie von hinten kalt. Verlasse das Schloß, überquere die Zugbrücke und gehe nach links durch die Tür, wo Du als Kind viel Geld gefunden hast. Du gelangst in den Geister-Laden. Du

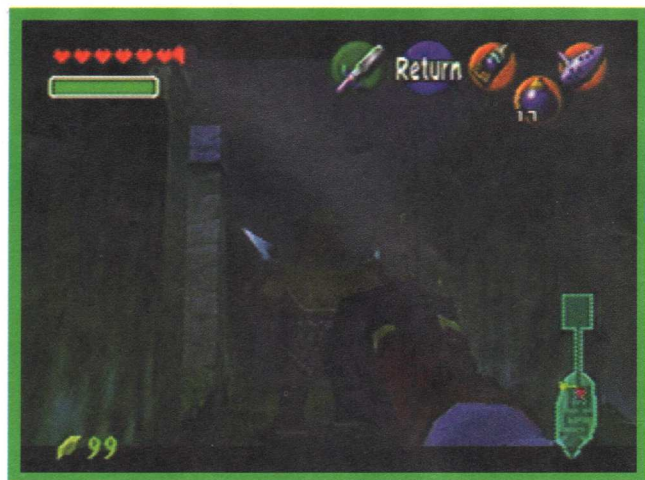
sollst einen "Poe" fangen und ihn zum Ladenbesitzer zurückbringen. Verlasse den Laden und das Schloß, gehe nach links über die Brücke und ab ins Kakariko-Dorf.

Gehe in das erste Haus links, wo Talon in einer Ecke schläft. Versuche, ihn aufzuwecken, aber er schläft zu fest. Verlasse das Haus und gehe zum Hühnergehege. Sprich mit der Frau. Sie schenkt Dir etwas.

Gehe ins Gebäude im Zentrum des Dorfes, das sich früher noch im Bau befand, und bezahle 20 Rubine für die Schießbude. Drücke und halte B, um die Waffe zu spannen, und laß B los, um zu schießen. Zerstöre mit dem Bogen alle zehn Kristalle. Du gewinnst einen lilafarbenen Rubin.

Gehe zum Friedhof, in die Hütte des Wächters, und lies sein Tagebuch. Gehe zur linken Ecke des Friedhofs und stelle Dich auf die inzwischen herangewachsene Pflanze, um auf die Plattform darüber zu gelangen. Zerstöre die Kiste, in der sich ein Herz-Container befindet. Erschlage dann den Poe-Geist mit dem Schwert und stecke ihn in die Flasche.

In der Nähe der Pflanze steht ein Grabstein mit drei kleinen Blumen darauf. Zieh den Stein zurück und laß Dich ins Loch fallen. Du begegnest dem Geist von Dampe. Sprich mit ihm, und er fordert Dich zu einem Rennen heraus. Akzeptiere das Angebot und folge ihm durch die Tunnels. Schlängst Du Dich wacker, überreicht er Dir ein Geschenk.





DON QUICHOTE

Verlasse den Raum und laufe über die Stufen nach unten. Du stehst vor zwei Blöcken. Spiele den Song der Zeit, um sie verschwinden zu lassen. Folge dem Verlauf des Durchgangs bis zur Windmühle in Kakariko. Springe auf die rotierende Plattform und springe auf einer Seite zum Herz-Container.

Sprich mit dem Mann. Hole danach Deine Okarina heraus. Er bringt Dir den Song der Stürme bei, und in der Windmühle beginnt es zu regnen.

Um den Regen zu stoppen, mußt Du den Sonnen-Song spielen. Du

gelangst daraufhin zum Friedhof, wo etwas aus Deinem Ei schlüpft. Dampfe fordert Dich zu einem weiteren Rennen heraus. Akzeptiere es und gewinne einige Rubine.

Laufe zum Dorf und betrete das Haus mit Talon. Wecke ihn mit dem Huhn auf. Kehre nach dem Gespräch zurück zur Hühnerfrau und gib ihr das Taschen-Huhn. Sie gibt Dir Cojiro, das blaue Huhn, das unregelmäßig kräht.

Verlasse das Dorf und schlage Dich zum Kokiri-Wald durch, wo bösartige Kreaturen warten. Sprich mit den Elfen. Gehe in die



Verlorenen Wälder.

Gehe nach rechts, dann links, dann rechts, und Du stehst schließlich vor Mido. Laufe zu ihm und spiele Sarias Song. Gehe durch die Tür, dann geradeaus, dann links und wieder rechts, und Du erreichst eine heilige Wiese.

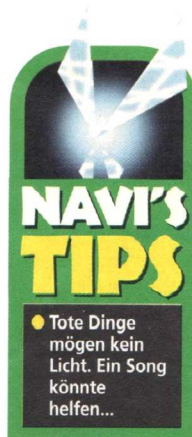
Gehe nach vorne und betrete vorsichtig das Labyrinth. Einige Speerträger nehmen Dich hier aufs Korn. Warte, bis sie Dir den Rücken zuwenden, und schieße sie dann mit dem Schießhaken ab. Mit Hilfe der Karte gelangst Du durch das Labyrinth. Erreichst Du die Stufen zum Waldtempel, klettere an der gegenüberliegenden Leiter hoch und laß Dich dahinter ins Loch zum Feentempel fallen, um Deine Energie aufzuladen.

Gehe auf den Stufen nach oben, bis Du einem größeren Monster gegenüberstehst. Weiche den Steinen aus, laufe an ihm vorbei und treffe es von hinten mit dem Schießhaken. Hinter den Stufen erwartet Dich Sheik, der Dir das Menuett des Waldes beibringt.

VERRÜCKTE WOLFOS

Untersuche das Gebiet, und Du findest eine kaputte Treppe, die zu einem Durchgang führt. Ziele mit dem Schießhaken auf den Ast über der Plattform und ziehe Dich daran hoch. Betrete den Waldtempel.

Laufe zur nächsten Tür und töte die beiden Wolfos. Klettere rechts an den Weinranken hinauf und laß Dich auf den Baumstumpf fallen. Erschieße den goldenen Skultula. Laufe über den Ast und springe zum anderen Baum, wo Du in der Truhe einen kleinen Schlüssel findest. Laß Dich nach unten fallen, öffne die Tür und gehe hindurch.



SCHUSSHAKEN

Damit kannst Du Objekte aus der Ferne heranziehen oder Dich selbst irgendwie hinaufziehen. Lege ihn auf einen C-Knopf. Er kann auch als effektive Waffe eingesetzt werden.





Dampes Geist ist sehr hilfreich, aber er macht es Dir auch nicht zu leicht. Weiche seinen Feuerbällen aus.



Töte hier den großen Skultula mit dem Schießhaken und gehe durch die nächste Tür in einen Raum mit vier Geistern. Lösche die vier Fackeln im Zentrum. Eine Kiste versinkt im Boden. Gehe auf der Treppe nach unten, dann nach links und spiele den Song der Zeit, um den Block zu verschieben.

Töte im nächsten Raum die Pflanze und wehre mit dem Schild die Steine ab. So erledigt Du auch den Octorok im Wasser. Gehe auf die rechte Seite des Raums und töte die beiden Skultulas. Klettere nach oben, weiche der dritten Spinne aus, und laß Dich auf die Plattform fallen. Laufe durch die nächste Tür und wehre mit dem Schild die Blase ab. Lösche die Flamme und erschlage sie mit dem Schwert. Eine Truhe erscheint, in der Du eine Höhlenkarte findest.

Gehe durch die gegenüberliegende Tür, und Du stehst auf einem Balkon. Erschlage die Blume vor Dir und klettere auf die Balustrade. Erschleße die beiden Spinnen und ziele dann auf das Ziel links über dem Balkon, um Dich herüberzuziehen. Stelle Dich auf den Schalter, um den Wasserstand zu senken.

Springe links vom Balkon an die Weinranken und klettere nach unten. Töte alle Monster und gehe auf dem Pfad vorwärts. Benutze den Haken auf der Truhe auf der anderen Seite. Ziehe Dich herüber. In der Truhe findest Du ein Energieherz. Eine Spinne hängt an der Wand. Töte sie, nimm das Symbol und gehe über die Leiter nach unten.



Nicht irgendein Ei, sondern ein Taschen-Ei! Die Vögel eignen sich hervorragend als Wecker.

Folge dem Verlauf des Pfades und schnapp Dir die Energieherzen. In der Truhe liegt ein Schlüssel. Nimm ihn und klettere an den Ranken nach oben.

Gehe nach rechts zur ersten Tür und weiter in den Raum mit den erloschenen Fackeln. Laufe ins Zentrum des Raums und dann nach links. Klettere auf die Plattform und über einige Stufen zu einer verschlossenen Tür. Öffne die Tür, und Du findest eine weitere Blase. Lege sie auf bewährte Weise um. Hinter der nächsten Tür erwarten Dich zwei Stalfos. Halte Deinen Schild hoch und schlage zu, wenn sie ihre Deckung verlassen. In der Truhe findest Du einen Schlüssel.

In diesem Raum gibt es nur eine Tür. Kehre zurück in den Raum mit den vier Fackeln. Über die Treppe geht es runter, anschließend nach rechts und im Sprung auf die nächste Plattform. Öffne die Tür mit dem Schlüssel. Töte die Spinne, gehe durch die Tür und lege Dich mit einer Blase an. Klettere an der Leiter hinauf. Gehe oben nach rechts und über die nächste Leiter. Jetzt nach links durch einen Gang mit goldenen Dreiecken auf dem Boden.

Ziehe links den grauen Block aus der Nische und schiebe ihn in die Richtung, in die die Pfeile zeigen. Stoppt er an einer Wand, renne einmal herum und schiebe ihn von der anderen Seite nach unten. Klettere an der Leiter hinauf, die vorher vom Block versperrt war,

und suche den roten Block. Schiebe ihn bis zur Wand, gehe über die Leiter nach unten, klettere auf den grauen Block und hinauf auf die nächste Plattform. Suche den roten Block und schiebe ihn nach unten. Klettere über ihn hinauf zur nächsten Plattform, gehe zweimal nach rechts und über die Leiter nach oben zu zwei blauen Blasen. Töte sie und öffne die nächste verschlossene Tür.

Folge dem Verlauf der Passage bis zum Ende in einen Raum mit Plattformen und einer Truhe an der Wand. Navi warnt Dich vor den Schatten. Gehe hinter der nächsten verschlossenen Tür die Stufen hinab bis ganz nach unten durch die Tür. Ein Stalfos attackiert Dich. Töte ihn,

SONG DER STÜRME

Beobachte wie gewöhnlich den Notenaufbau der Melodie. Die Knopfkombination für diesen Song lautet: A, C-Unten, C-Oben, A, C-Unten, C-Oben.





Taschen-Hühner sind schon merkwürdig genug, aber müssen sie dann auch noch blau sein?

und die zentrale Plattform fällt hinab. Töte die beiden nächsten Stalfos. Eine Truhe erscheint. Nimm aus ihr den Bogen!

BLUBB BLUBB!

Gehe durch die Tür, durch die Du kamst, und kehre zurück in den Raum mit den beiden Blasen. Schieße einen Pfeil auf das Silberauge über der Tür der Passage. Der verdrehte Korridor ist jetzt gerade. Gehe also in den nächsten Raum. Du gelangst so an die Truhe mit dem Boß-Schlüssel.

Laß Dich durch das Loch im Zentrum des Raums fallen und töte die beiden Blasen. Gehe über die Stufen auf eine Plattform im Garten. Töte rechts die Pflanze und springe auf die schmale Plattform, um einige Energieherzen zu finden und einer Spinne zu begegnen. Nimm das Symbol mit dem Schießhaken. Gehe zurück auf die Hauptplattform und nach links zu den beiden Türen. Öffne die rechte Tür, und eine riesige Klaue greift Dich an. Triffst Du sie oft genug,

teilt sie sich in drei kleinere Klauen, die aber schnell wachsen. Erledige sie und nimm den Schlüssel aus der Truhe. Kehre um und nimm den rechten Durchgang. Laß Dich im nächsten Raum nach unten fallen, gehe nach links und durch die nächste Tür. Töte den großen Skultula und gehe durch die nächste Tür in den Raum mit den vier Fackeln. Laufe geradewegs durch den Raum und schieße einen Pfeil in das goldene Auge über der Tür.

Kehre zurück zu dem Raum, wo Du auf das Auge geschossen hattest, das die Passage "gerichtet" hat. Schieße nochmals auf das Auge und gehe erneut durch die Passage. Gehe dann durch den Raum mit der Truhe an der Wand in den Raum dahinter. Nähere Dich vorsichtig dem Bild, bis der Geist zu sehen ist. Schieße auf das Bild, um es zu verbrennen. Über die Stufen geht es nach unten, bis zum nächsten Bild und noch weiter bis zum dritten. Joelle erscheint. Verfolge sie bis zum Fuße der Stufen und bearbeite sie mit dem Schwert;



zünde die Fackel bei der Tür an, so daß eine Truhe erscheint, in der ein weiterer Schlüssel zu finden ist.

Gehe durch den Raum, in dem Du den Bogen gefunden hast, und mache das gleiche mit den Bildern auf der anderen Seite. Erledige Beth, nimm den Kompaß und laufe über die beiden Treppen hoch zur verschlossenen Tür. Öffne die Tür mit einem Schlüssel und gehe in den nächsten Bereich mit Leitern und Monstern an der Decke! Achte auf Deinen eigenen Schatten.

Wenn ein größerer Schatten darauf wächst, stürzt sich ein Monster auf Dich. Bleibe in Bewegung.

Laß Dich nach unten fallen, klettere rechts an der Leiter hinauf und folge dem Verlauf der Passage zu den beiden grünen Blasen. Kümmere Dich um sie, wie Du es auch mit den blauen getan hast, und Du findest eine weitere verschlossene Tür am Ende. Öffne

NAVI'S TIPS

- Manchmal solltest Du Gegenstände mit anderen Leuten tauschen. Oft springt etwas Nützlicheres dabei heraus.

MENUETT DES WALDES

Drücke dazu A, C-Oben, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts.



Halte nach diesen Augen-Symbolen Ausschau. Schieße auf sie.



die Tür und gehe in den Raum mit den vier rotierenden Plattformen und der Fackel in der Mitte.

Springe auf eine der sich bewegenden Plattformen und schaue nach innen. Aktiviere Deinen Bogen und schieße einen Pfeil so durch die Flamme der Fackel, daß sich dieser entzündet und das Eis im Auge zum schmelzen bringt. Gehe zurück durch die Tür und töte die beiden grünen Blasen in der Passage, gehe dann in den Raum dahinter.

Laß Dich nach unten durch das Loch in den Raum mit den beweglichen Deckenteilen fallen. Achte auf die Löcher im Boden und laufe durch den Raum. Halte auf den Feldern an, über denen sich Löcher in der Decke befinden, so daß Link nicht zerquetscht wird. Erledige die Spinnen mit dem Bogen und betätige auf der rechten Seite den Schalter. Öffne die Truhe. Du findest einige Pfeile. Schieße hinter der Tür am anderen



Ende auf das Bild an der Wand, um die Blöcke nach unten fallen zu lassen. Schiebe sie innerhalb des Zeitlimits zusammen und forme das Bild erneut. Hast Du es geschafft, geht es Amy an den Kragen.

Im nächsten Korridor muß eine Spinne getötet werden. Weiter geht es in einen neuen Raum. Laß Dich nach unten fallen und gehe ins Zentrum, wo Du Meg begegnest. Sie projiziert drei Abbilder ihrer selbst in den Raum, so daß es schwerfällt, die richtige Meg zu treffen. Wähle Deinen Haken und schieße nacheinander auf die Bilder. Sie blinkt rot, wenn

sie getroffen wird.

Hast Du Meg erledigt, brennt auch die letzte Fackel, und eine Kiste steigt aus dem Boden auf. Gehe in die Kiste hinein, um zum Erdgeschoß zu gelangen. Du befindest Dich nun in einem Raum mit zwei Türen und zwei Blöcken an jeder Seite. Laufe an die Seite eines der Blöcke und schiebe ihn, so daß sich der Raum gegen den Uhrzeigersinn dreht; Du entdeckst eine Tür mit einem Schalter. Stelle Dich auf ihn, um einige Absperrungen zu beseitigen. Drehe nochmals den Raum, um einen weiteren Schalter zu finden.

BOGEN

Weise ihm einen C-Knopf zu. Halte C und bewege den Analog-Stick, um damit zu zielen. Laßt Du C los, schießt Du.



Hast Du als Kind auf dem Friedhof eine Bohne eingepflanzt, steht dort heute diese Pflanze.



Betätige auch diesen, drehe den Raum und töte danach die Spinne und schließlich die goldene Spinne. In der Truhe findest Du Pfeile. Gehe zurück und drehe nochmals den Raum. Stelle Dich auf den letzten Schalter, um die letzten Stäbe zu entfernen. Gehe durch die nun offene Tür. Gehe nach rechts über die Stufen, und Du erreichst einen Raum mit sechs Gemälden. Alle sehen gleich aus. In der Mitte siehst

Du ein Triforce-Symbol. Stelle Dich auf das Symbol und laufe zurück zu den Stufen. Du begegnest dem Phantom Gannon.

Sobald Du ihn vernichtet hast, bekommst Du einen Herz-Container und ein blaues Licht. Trete in dieses Licht, um zu Saria zu gelangen. Sie gibt Dir das Wald-Medaillon. Sie sagt, sie wird immer Deine Freundin sein... (aaaaah!)



PHANTOM GANNON

BOSS

Dieser Gegner wandert von einem Gemälde zum anderen und springt aus zwei verschiedenen Bildern auf Dich. In einem Bild dreht er sich und reitet davon, während er gleichzeitig aus dem anderen auf Dich zugesprungen kommt. Du mußt das Phantom auf dem Bild, aus dem es gesprungen kommt, mit dem Bogen abschießen. So wird er zurückgeschickt. Weiche am Rand des Raums seinen Feuerangriffen aus. Hast Du ihn oft genug getroffen, kommt er aus dem Bild, fliegt durch den Raum und beschießt Dich mit Feuerbällen. Benutze Dein Schwert wie einen Tennisschläger und schieße seine Feuerbälle zu ihm zurück. Bearbeite ihn nach einem Treffer mit dem Schwert. Visiere ihn dann am besten mit Z an und drücke ständig B.



Triff das Phantom mit einem Pfeil, bevor es aus dem Bild springt.

Vernichte Ganon, und er verschwindet in einem grünen Feuer.





ELF TIP

- Abgesehen von den Warps kannst Du am schnellsten mit dem Pferd reisen. Epona ist ein Geschenk des Himmels!



Du erscheinst beim Deku-Baum. Da der Fluch des Waldtempels gebrochen wurde, kann der Deku-Sproß jetzt endlich gedeihen. Sobald das Gespräch mit dem Baby-Baum beendet ist, kannst Du über den Kokiri-Wald zu den Hylianischen Feldern laufen. Gehe zur Lon Lon-Ranch, die jetzt Ingo-Ranch heißt. Navi labert irgendwas über einen Todesberg, doch gehe zuerst zur Ranch.

Wenn es dunkel ist, sollst Du den Sonnen-Song spielen, den Stall betreten und mit Malon sprechen. Verlasse danach den Stall und gehe zum Zentrum der Ranch. Sprich mit Ingo und bezahle zehn Rubine, um das Reiten zu lernen.

EIN PFERD REITEN

Nähere Dich ruhig dem Pferd und stelle Dich an dessen Seite. Drücke A, um aufzusteigen, und bewege den Analog-Stick. Sobald das Pferd rennt, kannst Du mit A die Peitsche schwingen und es noch schneller laufen lassen. Gilt es, einen Zaun zu überspringen, mußt Du lediglich geradewegs darauf zugaloppieren. Mit A steigst Du wieder vom Pferd ab, wenn es steht. Sechs Karotten zeigen, wie oft Du die Peitsche noch einsetzen kannst.



REITSTUNDE

Klettere auf das nächste Pferd und übe ein bißchen reiten und springen: Du kannst nicht über den größeren Zaun springen. Bezahle weitere zehn Rubine, wenn Du fertig bist, und spiele Eponas Song. Jetzt kannst Du auch über den größeren Zaun springen.

Nach Deinen Übungen kannst Du mit Ingo sprechen. Er fordert Dich zu einem Rennen heraus. Überhole ihn auf der Innenlinie und blockiere ihn, falls er an Dir vorbei möchte. Nach dem zweiten Sieg hat er die Nase voll und übergibt Dir Epona. Allerdings möchte er Dich nicht gehen lassen. Springe einfach über die Tore der Farm, und Du bist in Freiheit!

Reite mit Epona zum Fuße der Stufen, die zum Kakariko-Dorf führen und steige ab. Betrete das Dorf und gehe ins Haus der Skulltula. Sprich mit der Spinne in der Mitte. Gehe nach rechts in den Raum, wo eines der Kinder normal zu sein scheint. Es überreicht Dir eine Erwachsenen-Brieftasche, mit der Du fortan 200 Rubine tragen kannst.

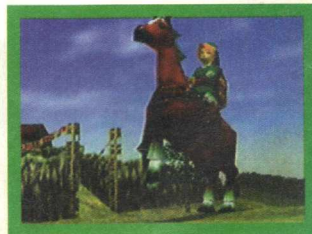
Gehe zum Friedhof und ziehe am Stein. Darunter findest Du einen hylianischen Schild. Laufe zum Ende des Raums und benutze eine Bombe an der Mauer, um einen weiteren Korridor zu öffnen. Folge seinem Verlauf nach rechts zum Feenbrunnen, der Dir Deine Energie auflädt.

Laufe zurück zum Friedhof und ziehe am zweiten Grabstein rechts

vom Pfad, der zur Familiengruft führt. Laß Dich nach unten fallen, erledige den Gegner von hinten und stelle Dich vor die Mauer vor Dir. Spiele den Sonnen-Song, und Du findest in einer Truhe einen Herz-Container.

Laufe jetzt über den Weg Richtung Todesberg. Schnapp Dir den Herz-Container außerhalb der Dodongo-Höhle, indem Du über die Pflanze kletterst. Betrete die Stadt der Goronen. Wirf eine Bombe, so daß der rollende Gorone gestoppt wird. Sprich mit ihm über seinen Namen.

Sprich weiter über die Goronen, und er gibt Dir eine hitzeresistente Robe. Die Tür zum Laden ist jetzt ebenfalls geöffnet. Sprich nochmals mit dem Goronen, um zu erfahren, wo die geheime Passage zum Feuertempel zu finden ist. Spreng danach die Tür mit den beiden Bomben-Pflanzen. Zerstöre weitere drei Türen, und Du begegnest einem großen Goronen, der Dir ein kleines Messer verkaufen möchte. Für 200 Rubine gehört das Messer des Riesen Dir!





FEUERSCHUTZ

Verlasse den Goronen und gehe zurück in die Mitte der Stadt. Töte die goldene Skultula auf der zentralen Plattform und gehe anschließend nach unten in Darunias Kammer. Ziehe die Statue an der Mauer zur Seite und gehe durch die neue Passage in den Todesberg. Ziehe sofort das hitzeresistente Gewand an. Gehe zur zerbrochenen Brücke und schieße den Haken auf den Baumstamm auf der anderen Seite. Von Sheik lernst Du dann den Bolero des Feuers.

IN DEN TEMPEL

Gehe nach unten auf die Steinplattform, dann nach links und durch die Tür zu einem Loch. Klettere an der Leiter nach unten und laufe durch den Tunnel in den Feuertempel.

Töte die beiden Flammen-Gegner. Gehe über die Treppe vor Dir nach oben und links durch die Tür zu Darunia. Gehe nach dem Gespräch nach links und springe über die Plattformen zur linken Ecke. Stelle Dich auf den Schalter, um den ersten Käfig zu öffnen, und befreie den Goronen. In der Truhe findest Du einen kleinen Schlüssel.

Springe zurück zur ersten Plattform. Ziehe Dich mit dem Haken nach rechts, wenn Du noch Bomben oder Energie brauchst. Verlasse die Kammer auf gleichem Wege, wie Du sie betreten hast, und gehe rüber zur verschlossenen Tür. Öffne sie und gehe in ein



Gebiet mit Lava. Töte die Gegner und laufe über die Brücke. Springe auf halbem Wege nach links auf den kleinen Felsvorsprung. Renne bis zu dessen Ende und springe über die beiden Plattformen hoch zur Tür.

Gehe hindurch und folge dem Verlauf des Korridors zu einem Schalter und einem Käfig. Betätige den Schalter und befreie dadurch den Goronen. In der Truhe findest Du einen weiteren Schlüssel. Gehe zurück aus dem Tunnel heraus in den Lavaraum, stelle Dich unterhalb der Plattform mit dem grauen Block darauf und spiele den Song der Zeit. Der Block erscheint vor Dir. Klettere daran nach oben und gehe durch die nächste Tür.

Weiche im nächsten Raum den fliegenden Objekten aus. Der fiese Gegner raubt Dir Schild und Kleidung. Sollte er es schaffen, mußt Du ihn so schnell wie möglich erledigen, bevor Du dem Hitzetod zum Opfer fällst. Das große Schwert eignet sich am besten für diesen Kampf. Töte die goldene Skultula am Ende des Raums und schnapp Dir das Symbol. Verlasse den Raum.

Springe im Lavaraum wieder über die Plattformen zur zentralen Brücke. Laufe zur Tür am anderen Ende, die von einer Mauer blockiert wird. Spreng sie mit einer Bombe und gehe durch die Tür zum nächsten Goronen. In der Truhe liegt ein weiterer Schlüssel. Kehre zum vorigen Raum zurück. Gehe diesmal zur verschlossenen Tür am anderen Ende der Brücke, über die Du kamst.

Gehe durch sie hindurch in einen Raum mit einem Käfig. Rutsche auf der Planke hinunter in den Käfig. Gehe nach links und klettere am Gitter nach oben zur Plattform mit der Energie, dann über das Gitter auf der anderen Seite. Springe über die Plattform mit dem Block am anderen Ende. Schiebe diesen in das Loch mit der Lava und springe



rauf. Du gelangst nach oben in einen Raum mit einer verschlossenen Tür. Öffne sie und gehe in den neuen Raum mit einem gefangenen Goronen vor Dir. Die Schnecken mußt Du zweimal schlagen.

Klettere nach links auf die Plattform, gehe nach rechts und klettere auf die nächste. Laufe zur Mauer, drehe Dich um und springe rüber zur Plattform mit dem Block und dem Diamanten. Springe auf den Block, springe rüber und ziehe ihn über die Markierung auf dem Boden. Klettere auf den Block und springe nach rechts auf die Plattform (die mit dem Diamanten). Klettere auf das Gitter und gehe nach links. Ziehe Dich auf die Plattform mit dem Diamanten. Schau nach unten und schieße mit dem Haken auf den Diamanten, um die Flammen zu löschen.



Das Messer des Riesen eignet sich gut für kleinere Monster, zerbricht aber leicht.

MESSER DES RIESEN

Dieses mußt Du mit beiden Händen schwingen. Du kannst also nicht zeitgleich einen Schild verwenden. Ein Wort zur Warnung: Benutze es nie auf Felsen!





Drehe Dich um und klettere auf die Plattform hinter Dir und über das Gitter, bevor die Flammen zurückkehren. Gehe oben durch die Tür in einen Raum mit verwinkelten Korridoren, durch die Steine hindurchrollen. Gehe von der Tür aus nach rechts; weiche dem Stein aus und folge dem Verlauf der linken Mauer. Gehe dann nach links zu einem Schalter und einem Käfig. Befreie den Goronen und schnapp Dir den Schlüssel aus der Truhe. Gehe nach links, dann nach rechts und folge dem Verlauf der linken Wand an einer verschlossenen Tür vorbei bis zu einer offenen Tür. Laufe weiter an der Wand entlang und schlage die Wand. Hinter einem brüchigen Stück findest Du eine goldene Skulptur.

Gehe durch die offene Tür und befreie den nächsten Goronen. Nimm den kleinen Schlüssel und

kehre zum Hauptraum zurück. Gehe zur verschlossenen Tür. Gehe durch sie hindurch in einen Raum mit einer verschlossenen Tür und einer blockierten Tür. Springe nach links auf die Plattform zu den Energieherzen. Gehe über die schmale Plattform zum Zentrum des Raumes und schieße auf das Auge über der Tür. Gehe durch die Tür. In der Truhe liegt eine Karte. Verlasse den Raum durch die verschlossene Tür auf der rechten Seite.

Folge dem Verlauf der schmalen Plattform bis ans Ende und springe rüber auf das Gitter. Bewege Dich schnell und klettere an den Pfählen zu den Energieherzen. Laufe zu den Stufen am entfernten Ende des Raums und klettere über diese nach oben zur Tür.

Gehe durch die Tür. Du befindest Dich auf einer Plattform über dem Raum mit den rollenden Steinen. Springe über die Plattform vor Dir und töte die Schnecke. Platziere eine Bombe im Spalt oben auf der Plattform, um ein Loch zu sprengen. Laufe zum Loch und klettere am Gitter nach unten. Folge dem Verlauf des Korridors zu einem Schalter, mit dem Du einen Goronen freilässt. Nimm den Schlüssel und gehe über das Gitter nach oben auf den großen Block mit der Schnecke. Gehe nach links und springen rüber zur Plattform mit dem Schalter. Öffne damit den Käfig in der entfernten Ecke. Gehe zurück auf die schmale Mauer und zum Ende des Raums. Springe in den Käfig.

Nimm den Schlüssel und gehe zurück zur Tür, durch die Du gekommen bist. Gehe durch die Tür, über die Stufen nach unten und springe über die Gitterplattformen zur verschlossenen Tür auf der Plattform in der Mitte des rechten Raums.

Krieche durch die Tür in den Korridor mit den Fackeln, und Du gelangst über eine Tür zu einem Raum mit feuerspuckenden Felsen



und einer quadratischen Struktur in der Mitte. Folge rechts der Mauer, bis Du fast eine Tür erreicht hast, gehe nach links und gehe um den Pfahl herum, um einer Feuerwand auszuweichen.

Hinter der Tür findest Du in der Truhe einen Kompaß. Gehe zurück durch die Tür. Schlage Dich bis zur linken Tür durch. Achtung! Das ist eine Falltür. Lege eine Bombe daneben ab. Gehe weiter nach links und zerstöre die auch nächste Tür. Laufe zur unteren Ecke der Karte und bewege Dich vorsichtig durch das Labyrinth.

Zerbreche die Töpfe bei den Mauern und halte Dich in der Nähe der Wände. Gehe zur verschlossenen Tür, die Du unten im inneren Kreis der Karte findest. Laufe geradewegs am Goronen vorbei und durch die Tür. Weiter geht es in Richtung Mauer und dann nach links zum Schalter. Betätige ihn, um die Flammenwand verschwinden zu lassen. Gehe schnell weiter.

In den Töpfen findest Du Bomben und Energie. Hinter der falschen Tür findest Du eine weitere, echte Tür. Dahinter erwartet Dich ein Flammentänzer.

FLAMMENTÄNZER!

Sobald der Flammentänzer besiegt ist, werden die Flammen im Zentrum des Raumes gelöscht. Klettere auf das Podest in der Mitte, um nach oben zu fahren. Gehe durch die nächste Tür. Gehe nach rechts und an einem weiteren Diamanten-Schalter vorbei. Klettere am Gitter hinauf, schaue nach unten und treffe den Schalter mit Deinem Haken. Klettere auch am nächsten Gitter hoch und gehe nach rechts durch die nächste Tür.

Du befindest Dich in einem großen, kreisrunden Raum. Töte die Gegner und betätige den Schalter. Klettere schnell auf den Stufen nach oben und hole Dir den Megaton-Hammer aus der Truhe. Laufe zurück zu den Plattformen, die den Raum umgeben, und gehe

BOLERO DES FEUERS

Spielst Du dieses Lied, wirst Du in den Krater des Todesberges gewarpt. Die Knopf-Kombination lautet C-Unten, A, C-Unten, A, C-Rechts, C-Unten, C-Rechts, C-Unten.





nach links zur quadratischen Plattform. Treffe den Quader mit dem Hammer, und Du entdeckst ein Loch. Laß Dich in den großen Raum fallen.

Gehe in die gegenüberliegende Ecke und treffe zweimal die Statue. Gehe durch die Tür in einen L-förmigen Raum. Töte die Gegner. Laufe nach vorne zum Loch und schlage den Pfahl mit dem Hammer, um im Loch Stufen erscheinen zu lassen. Hebe die Kiste bei der Wand auf und gehe über

die Stufen nach unten zur versperrten Tür und dem Schalter. Stelle die Kiste auf den Schalter und gehe durch die Tür.

Treffe im nächsten Raum die quadratische Plattform mit dem Hammer, und sie fällt durch den Boden. Laß Dich darauf fallen. Klettere auf die nächste Plattform, und Du findest einen Schalter. Schlage ihn mit Deinem Hammer und gehe durch die Tür. Spiele im nächsten Raum den Song der Zeit,



um den grauen Block in den Korridor darunter zu befördern. Laß Dich auf den Block fallen und springe zur gegenüberliegenden Plattform. Dort befindet sich ein weiterer Schalter. Treffe ihn mit dem Hammer, um den Käfig im Korridor zu öffnen.

Laß Dich fallen und sprich mit dem Goronen. Mit dem Hammer muß Du die Statue vor dem Eingang des Tempels bearbeiten. In der Truhe liegt ein kleiner Schlüssel. Klettere auf den grauen Block zurück und verlasse den Ort durch die Tür. Springe rüber auf die quadratische Struktur im Zentrum des Raumes und treffe den Block mit dem Hammer. Falle durch das Loch im Boden in den Raum, in dem Du zum ersten Mal Darunia begegnet bist. Gehe durch die Tür, durch die Du anfangs gekommen bist, gehe nach rechts über die Stufen, dann nach links, wieder nach links, und Du stehst vor einer großen Statue.

Zerstöre sie mit dem Hammer und öffne die Tür mit dem Schlüssel. Gehe durch die Tür, töte die Gegner und öffne die nächste Tür. Laufe durch die Tür in den Raum, in dem wieder Teile auf Dich zugeflogen kommen. Weiche ihnen aus oder wehre sie mit dem Schild ab. Erledige dann den Gegner mit



ELF TIP

- Achte genau auf das, was Dir die befreiten Goronen erzählen. Sie erzählen Dir alle etwas Nützliches. Einiges ist erst später interessant.

FLAMMENTÄNZER

Vermeide die Flammen dieser Kreatur und wirf eine Bombe auf die feurige Kleidung. Laufe dann in die entgegengesetzte Richtung und treffe sie mit Deinem Schwert. Oft springt der Flammentänzer zurück in die Flammen im Zentrum des Raumes, so daß Du erneut eine Bombe werfen kannst. Wiederhole dies bis zu seinem Tod, halte Dich aber von der Explosion fern.



NAVI'S TIPS

- Bewege Dich sehr langsam und vorsichtig durch dieses Labyrinth aus Flammen! Versuche nicht zu rennen!



ELF TIP

- Gerät eine Tür bei Annäherung in Bewegung, solltest Du schnell abhauen, da es sich um eine Falltür handelt.



dem großen Schwert. Töte die goldene Skulltula an der Wand und schnapp Dir das Symbol. Gehe links durch die Tür. Solltest Du keine Bomben mehr haben, kannst Du den Flammentänzer auch mit dem Hammer bearbeiten. Beide Türen öffnen sich, und eine Truhe mit Bomben erscheint. Verlasse den Ort links durch die Tür und betätige den Schalter mit dem Hammer, um den nächsten Goronen zu befreien. In der großen, verzierten Truhe findest Du den Boß-Schlüssel.

Gehe durch die Tür auf der einen Seite des Käfigs und dann über die Stufen hinauf in den nächsten Raum. Springe nach vorne und auf die nächste Plattform, von dort aus weiter zur Boß-Tür. Öffne sie und gehe hindurch. Der nächste Raum ist voller Lava. Springe auf die mittlere Plattform. Die Erde bebt, und der Lava-Drachen Volvagia



NAVI'S TIPS

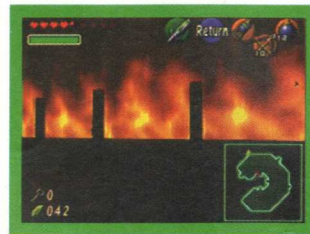
- Flammentänzer sind nur gefährlich, solange ihre Flamme brennt. Zerbombe sie!



erscheint.

SCHUPPENPROBLEM

Sobald Du Volvagia besiegt hast, bekommst Du einen Herz-Container. Gehe in den blauen Teleporter, und Du gelangst in die Kammern der Weisen, wo Dir Darunia Dank ausspricht und sich als Weiser des Feuers zu erkennen gibt.



VOLVAGIA

Der böse Drachen kommt aus verschiedenen Löchern der runden Plattform. Stelle Dich in die Nähe des Zentrums, so daß Du ihn immer schnell erreichen kannst. Renne zum Drachen und schlage mit dem Hammer zu. Treffe ihn erneut, wenn er seinen Kopf senkt, und fliehe vor den Flammen. Nach einer Weile kommt der Drachen raus und verfolgt Dich, wobei Du am Rande der Plattform hängen solltest. Fliegt er an die Decke, solltest Du auf seinen Schatten achten, da er Dich von oben mit Steinen bewirft. Wieder einmal kannst Du Dich von der Plattform hängen lassen.

BOSS



FREAK'S SHOP

GAME BOY COLOR:

Bugs Bunny & Lola*	54,95
Conker's Pocket Tales	44,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Gex 3D (01)	64,95
Harvest Moon	59,95
Int. Supersar soccer 2 801)	64,95
Men in Black (01)	64,95
NBA Jam '99 (01)	64,95
Power Ques (12)	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Shanghai Pocket	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Turok 2	59,95

GAMEBOY

Link-Kabel	je 19,95
Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	39,95
Animaniacs	39,95
Arcade Classic	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Bust-A-Move 3	44,95
Donkey Kong Land 2 <a>	49,95
Earthworm Jim	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	29,95
Judge Dredd	29,95
Kirby's Dream Land	39,95
Molemania	39,95
Monopoly	54,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
NBA All Star Chall. 2	29,95
Offizianten	54,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Pinball Dreams <a>	29,95
Primal Rage	29,95
Space Invaders	24,95
Stargate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	je 39,95
S. Return of Jedy	39,95
T.2 - Arcade Game	19,95
Tim im Sonnentempel <a>	39,95
True Lies	19,95
V-Rally	54,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64 ZUBEHÖR:

4MB Ram Erweiterung	69,95
Antennenkabel	29,95

E3 '98 Messe-Video
3 Std. = 29,95
über 4 Std. = 39,95

Joyboard	79,95
----------	-------

Joypad farbig <blau, grün, rot oder schwarz>	je 39,95
Joypad "grau"	29,95
Joypad transparent	49,95
Joypad & SV 300	49,95
Joypad SV 303	39,95
Joypad SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad V3	119,95
Lenkrad & Rumble Pak	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card 1 MB	29,95
N64 Konsole & Mario 64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Ultraracer64	69,95
Vortex	99,95

Wir haben über 50.000
PC- und Videospiele &
Zubehör auf Lager!

SUPER NINTENDO

PAL VERSION

ACME Animation	39,95
Actraiser 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
Ardy Lightfoot	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	49,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Int. Superstar Soccer	49,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
John Madden '93	19,95
Judge Dredd	39,95
Justice League Task Force	39,95
Kirby's Dream Course <a>	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lufia incl. Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mega Man 7	49,95
Mohawk & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
Ms Pacman	59,95
NBA - Give 'n Go	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	49,95
NHL Hockey '95 <a>	29,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	49,95
Oscar	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Primal Rage	29,95
Prince of Persia 2	49,95
Putty Squad <a>	39,95



Puzzle Bobble 49,95

Realm	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlumpfe, Die	59,95
Schlumpfe, Die 2	49,95
Sha Fu <a>	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek N.G.	49,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
Super Dany <a>	29,95
S. Empire Strikes Back	49,95
Super Int. Cricket <a>	39,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Star Wars	49,95
Super Tennis	29,95
Super Wreslemania	39,95
Terranigma	49,95
Tetris 2	49,95
Tetris Attack	49,95
Tim in Tibet <a>	39,95
Toy Story	49,95
Vortex	49,95
Weapon Lord	39,95
Whizz	39,95
Williams Arcade Hits	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Wrestlemania Arcade	49,95
Zero the Kamikaze <a>	29,95

NINTENDO 64



1080 Snowboarding	84,95
Aero Gauge	89,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '99 (01)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95

Bio Freaks	109,95
Body Harvest	94,95
Bomberman Hero	84,95
Bust-A-Move 3	99,95
Centre Court Tennis	109,95
Charlys Blast Chlg. (01)	109,95



Chopper Attack 114,95

Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	84,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix	84,95
F-Zero	89,95
FIFA '99 (02)	119,95
Frankreich '98	89,95
Glover	89,95
GT	89,95



Holy Magic Century 119,95

Iggy's Reckin Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	99,95



Knife Edge 79,95

Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
-------------------------	-------



Mission Impossible 99,95

Mystical Ninja	119,95
----------------	--------

a = Ausländische Anleitung



Nascar '99 89,95

NBA Jam '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95



Rakuga Kids 109,95

Roboron 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95



Silicon Valley 79,95

Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.*	109,95
Tonic Trouble (01)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <a> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95



V-Rally 99,95

Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
WWF Warzone	99,95



Zelda 64 109,95

PlayStation
mit Dual Shock &
farbiges Joypad &
Memory Card
& 4-4-2 Fußball
nur 289,-

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele:

Franchise-Partner:
Game Paradise
Wülfelborststr. 13

Nur solange Vorrat reicht!!

Sonderangebote:

Bomberman 64	69,95
Bust-A-Move 2	59,95



Chameleon Twist	49,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Dark Rift	59,95
Diddy Kong Racing	69,95
Extreme G	84,95
F1 Pole Position	59,95
FIFA 64	49,95
Forsaken	59,95



Hexen	49,95
John Madden 64	49,95
Lamborghini 64	49,95
Mace - Dark Eye	69,95



Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion	59,95
Nagano Winter Olympics	69,95
NHL Breakaway	49,95



Rampage World Tour 49,95



San Francisco Rush	49,95
Top Gear Rally	49,95
W. Gretzky Hockey	49,95



W. Gretzky Hockey '98	69,95
WCW vs NWO	69,95

Wir führen auch:
Mega Drive- und CD,
PlayStation, Saturn
CD Rom,
& Manga-Videos

Game Paradise,
Zimmerstr. 15

Besuche auf jeden Fall die Fee der Weisheit. Ohne Extra-Magie hast Du keine Chance!



- Kaufe Dir am besten mehrere Flaschen, um möglichst viele von den blauen Feuern zu tragen.



Du erscheinst wieder im Krater des Todesberges. Gehe über die kaputte Brücke zurück zum Eingangsbereich und ziehe Dich mit dem Haken an einem der Holzpfähle hinüber zur anderen Seite. Gehe nach rechts zum Stein und bearbeite ihn mit dem Hammer. Laß Dich ins Loch fallen und erledige die Gegner. Die Büsche verkaufen Dir dann Bomben, Pfeile oder Deku-Nüsse. Gehe zurück aus dem Loch und dann nach rechts über eine Brücke zur Plattform mit zwei Steinen auf der rechten Seite und einem vor Dir. Zerschlage rechts die beiden Steine mit dem Hammer und gehe weiter zum Brunnen der Großen Fee. Spiele Zeldas Wiegenlied, um die Große Fee der Weisheit erscheinen zu lassen. Die Fee erweitert Deine magischen Kräfte; sie gibt Dir doppelt so viel Energie. Navi labert Dir dann auch noch die Taschen voll. Gehe im Anschluß daran aus dem Krater ins Kakariko-Dorf. Betrete das Haus der Skultula und sprich mit dem Kind links, das sich nun in den Stein der Qual verwandelt hat.

EINE ABKÜRZUNG

Verlasse das Haus der Skultula und das Dorf und reite mit Epona zum Fluß, der zu Zoras Reich führt. Mache auf dem Weg dorthin eine Rollattacke beim Baum in der Nähe des Orts, wo Dir einst Steine den Weg versperrten. Eine goldene Skultula fällt herunter. Vernichte sie und gehe zum Ort, wo Dir der Mann die magischen Bohnen verkauft hat. Stelle Dich auf die Pflanze, und sie trägt Dich zu der Stelle, wo Zeldas Wiegenlied gespielt werden muß, um den Wasserfall zu bremsen. Springe über den Wasserfall und betrete eine neue Eiswelt!

Laufe nach oben zum Wasserfall, und Du entdeckst rechts eine goldene Skultula an der Wand. Mit dem Haken schaltest Du sie aus. Gehe zu Zoras Brunnen und springe über die Eisberge zum Herz-Container. Weiter geht's zum Tunnel ganz oben auf der Karte, in die Eishöhle.

Folge dem Verlauf des Tunnels, bis Du in eine Höhle mit vier neuen Gegnern gelangst, von denen einer fast unsichtbar ist. Laß Dich nicht von ihnen treffen, oder sie frieren Dich ein. Bearbeite sie mit dem Hammer. Hast Du den letzten Gegner umgehauen, öffnet sich die Tür.

Gehe durch die Tür in einen Raum mit einem Eispropeller und erledige die goldene Skultula an der Mauer links von Dir. Laufe zu den Stufen auf der gegenüberliegenden Seite und nimm so viele Eis-Rubine wie möglich mit.

Gehe durch die Tür in einen neuen Raum mit einem weiteren Gegner, zwei Klingenfallen und vielen herabfallenden Stalaktiten. Du gelangst früher oder später in eine Kammer mit einer langgezogenen Plattform. Attackiere den nahezu unsichtbaren Gegner und klettere dann auf die Plattform.

Springe auf die Plattform mit dem blauen Feuer und fange mit der leeren Flasche etwas davon ein. Gehe über die schmale Plattform und attackiere unterwegs den Gegner. Schmelze mit dem blauen Feuer die rote Truhe. Darin liegt eine Karte.

Nimm noch etwas blaues Feuer und schmelze damit den Topf, in dem Du einen lilafarbenen Rubin findest. Fülle die Flasche erneut auf, gehe über die Stufen nach oben zurück in das Gebiet mit dem Propeller. Gehe nach links und



gieße blaues Feuer über das rote Eis. Ein Tunnel wird geöffnet. Folge seinem Verlauf in einen Raum, in dem Eiszapfen von der Decke fallen und Stalagmiten am Boden wachsen. Töte den Gegner und zerstöre die Stalagmiten. Du entdeckst auf beiden Seiten rotes Eis und eine blaue Flamme. Benutze links das blaue Feuer. Du findest einen Herz-Container und eine goldene Skultula über Dir. Rechts findest Du eine Truhe mit einem Kompaß. Schnapp Dir noch etwas blaues Feuer und kehre in den Raum mit dem Propeller zurück. Gehe rüber auf die andere Seite und schmelze das rote Eis.

Weiter geht es durch den Tunnel in einen Raum mit Gegnern und einigen schmalen Säulen. Töte die Gegner und auch die goldenen Skultulas. Nimm die Eis-Rubine, indem Du über die Säulen springst; falle nicht in die Spalten. Du kannst auch den Block durch den Raum schieben und dadurch die höher gelegenen Rubine erreichen. Der letzte Eis-Rubin liegt rechts auf der Plattform. Er ist in rotem Eis eingeschlossen. Wenn Du alle Eis-Rubine hast, muß der Block unter die Tür geschoben werden, die Du

STEIN DER QUAL

Wenn Du diesen Stein besitzt, fängt Dein Rumble Pak jedesmal an zu vibrieren, falls sich etwas Geheimnisvolles in Deiner Nähe befindet.





gerade geöffnet hast. Klettere hinauf und gehe hindurch.

Töte im nächsten Raum die beiden Gegner und wende das blaue Feuer auf das rote Eis an. Zerschlage die beiden Töpfe, um Energieherzen zu erhalten. Gehe durch die Tür in den Raum mit den Wolfos. Nach Deinem Sieg öffnet sich die Tür und eine Truhe erscheint.

In der Truhe findest Du Eisenstiefel, und Sheik erscheint. Nach etwas Blabla bringt sie Dir die Serenade des Wassers bei, die Dich aus dem Tempel bringt.

Sheik verschwindet. Zieh die Stiefel an, laß Dich durch ein Loch hinter der Truhe fallen, öffne mit A die Unterwassertür und folge dem Verlauf des Tunnels. Laß Dich in den Raum fallen, ziehe die Stiefel aus und schlage Dich bis zu Zoras Kammer durch. Benutze etwas blaues Feuer auf dem roten Eis von König Zora. Er übergibt Dir Zoras Gewand, das Dich vor dem Untergehen beschützt. Kehre zurück zu Zoras Brunnen und laufe in Richtung der Insel, die sich rechts unten auf der Karte befindet.



Spreng die Felsen und betrete Zoras Brunnen. Spiele Zeldas Wiegenlied. Die Fee gibt Dir den Zauber Farores Wind.

Die Fee verschwindet. Kehre zurück zu Zoras Brunnen und spiele die Serenade des Wassers, um zum See von Hyllia zu gelangen. Zieh dort die Stiefel und das Gewand der Zora an. Laufe nach vorne und rechts von der Brücke und laß Dich ins Wasser am Fuße der Schräge fallen. Drehe Dich und schieße mit dem Haken auf den Kristall. Das Tor öffnet sich. Laufe in den Unterwasserbereich.

Zieh danach die alten Stiefel an, so daß Du an die Oberfläche gelangst. Laufe in den Raum vor Dir, ziehe erneut die Stiefel an, laß Dich ins Wasser fallen und sinke bis auf den Grund. Laufe nach rechts, besiege die beiden Spieße mit Deinem Haken und laufe durch die Tür, die durch zwei Fackeln markiert ist. Laufe durch die Passage zu Prinzessin Ruto. Sie erzählt Dir wichtige Dinge, also höre gut zu und folge ihr.

Laufe in den Raum, ziehe die Stiefel aus und steige hinter Ruto auf. Klettere aus dem Wasser und gehe durch die Tür. Töte die Gegner. In der Truhe liegt eine Karte. Verlasse den Ort durch die Tür, stelle Dich vor das Triforce-Symbol und spiele Zeldas Wiegenlied auf der Okarina, um den Wasserstand im Tempel zu senken.

Laß Dich in das Loch fallen und schieße unten angekommen Pfeile so durch die Flamme der Fackel im



Zentrum, daß sie die Fackeln an der Tür zum Brennen bringen. Du mußt bei der zweiten schnell sein, bevor die erste wieder erlischt. Die Tür öffnet sich dann. Gehe hindurch zu den Angreifern. Schieße mit dem Haken auf das Innere der Muscheln, wenn sie sich öffnen.

Töte alle drei und schnapp Dir den Schlüssel aus der Truhe. Laufe zurück zum zentralen Bereich, wo Du wieder angegriffen wirst.

Erledige die Gegner und gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raums. Klettere auf die braune Plattform und schiebe den Block in der Wand nach vorne und den Tunnel entlang, bis er ins Wasser fällt. Zieh die Stiefel an und folge dem Block ins Wasser. Folge unten angekommen dem Verlauf des Korridors bis zum Ende und ziehe die Stiefel aus. Laufe in den neuen Raum und erledige dabei den Gegner.

Vor Dir siehst Du einen Spalt. Betätige rechts den diamantenförmigen Schalter, um eine Fontäne erscheinen zu lassen. Springe auf den Strahl und rüber zur anderen Seite. Verpaßt Du den Sprung,



SERENADE DES WASSERS

Die Knopfkomination für diese Melodie lautet: A, C-Unten, C-Rechts, C-Rechts, C-Links. Der Song wird natürlich in Deinem Quest-Schirm eingetragen.





● Ziehe im Wasser mit starker Strömung immer die Eisenstiefel an, um festen Halt zu haben.

kannst Du Dich mit dem Haken am runden Symbol wieder nach oben ziehen. Gehe durch die Tür in einen Raum mit einem quadratischen Pool. Schau nach unten, und Du siehst einen Drachenkopf und ein Stück seines Körpers im Wasser. Laß Dich reinfallen und ziehe über dem Körper die Stiefel an, um auf diesen zu sinken. Untersuche den Kopf. Du findest einen Schalter im Mund. Benutze den Haken mit dem Schalter, um ein Unterwassertor zu öffnen. Gehe nach rechts und ziehe Dich mit dem Haken am weißen Kreis rüber zum Ausgang.

Töte die beiden Gegner mit dem Haken und ziehe Dir die normalen Stiefel an. Steige aus dem Wasser und nimm den Schlüssel aus der Truhe. Betätige den Diamant-Schalter. Ziehe die Eisenstiefel an, laß Dich ins Wasser fallen und laufe in den Raum mit dem Steindrachen.

Klettere aus dem Wasser und verlasse den Raum. Feuere den Haken ab und ziehe Dich auf die andere Seite. Gehe durch die Tür. Laß Dich ins Wasser fallen und sinke zum Grund. Folge dem Verlauf des Korridors bis zum Ende. Schau nach oben auf den Kreis an der Wand und ziehe Dich mit dem Haken aus dem Wasser. Kehre zum zentralen Gebiet zurück und gehe nach rechts in den Tunnel.

Laufe zum Ende des Tunnels und spreng mit einer Bombe ein Loch in den Boden, wo ein kleiner Spalt zu sehen ist. Laß Dich ins Loch fallen und sinke mit den Eisenstiefeln zu Boden. Töte den Gegner, laufe zum Ende des Korridors und steige wieder auf. Klettere auf die Plattform mit dem Schalter und betätige ihn, um den Wasserstand anzuheben. Töte die Gegner und ziele mit dem Haken auf den weißen Kreis im Nacken der Statue, um Dich hochzuziehen. Laufe an der Statue vorbei zu den Stangen. Dahinter findest Du eine goldene Skulltula und einen Diamant-Schalter. Lade Dein Schwert auf und treffe mit der Energie den Schalter, um die Stangen anzuheben. Töte die Spinne und laß Dich zurück ins Wasser fallen. Weiter geht es durch das Loch, durch den Tunnel und wieder nach oben. Kehre zum

zentralen Raum zurück und gehe direkt zur verschlossenen Tür. Du findest Dich auf einer schmalen Plattform wieder. Gehe ans Ende der Plattform, drehe Dich um und schau nach oben. Ziehe Dich mit dem Haken zum Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand steigen zu lassen; ein Block wird nach oben geschwemmt. Du treibst jetzt im Wasser. Ziehe Deine Stiefel an und sinke nach unten. Wo einst der Block stand, gelangst Du jetzt durch ein Loch.

Du bist in einem Raum mit einem Diamant-Schalter. Mit dem Schalter öffnest Du einige der Gitter in der Decke. Gegner fallen herab. Töte sie alle, um ein weiteres Gitter zu öffnen. Treibe nach oben in das neue Gebiet und hole Dir den kleinen Schlüssel aus der Truhe.

WASSERREITER

Kehre zum zentralen Raum zurück und klettere auf den treibenden Block. Springe rüber zur Tür, öffne sie und kehre ins zentrale Gebiet zurück. Laufe auf der neuen Plattform nach rechts. Ziehe Dich mit dem Haken rüber zur anderen Seite. Laufe durch den Gang bis zu den Spießen, die Dir den Weg versperren. Ziehe Dich mit dem Haken am weißen Kreis auf die Plattform über den Spießen. Drehe Dich um, schau nach oben und ziele mit dem Haken auf den entferntesten der drei Kreise am Dach, um Dich in einen Raum mit einem Diamant-Schalter zu ziehen. Schnapp Dir die Energie aus den Gefäßen, stelle Dich in die Nähe der Truhe und schieße mit dem Haken auf den Diamant-Schalter, um das Wasser kurz zu stoppen. In der Truhe findest Du den Kompaß. Gehe zurück durch das Loch, an den Spießen vorbei und kehre zum zentralen Bereich zurück. Ziehe die Stiefel an und sinke in den Tunnel unter Dir. Laufe den Tunnel entlang

FARORES WIND

Lege diesen Spruch auf einen C-Knopf. Mit C kreierst Du ein Warp-Portal, egal wo Du gerade stehst. Drückst Du nochmals C, springst Du entweder zu dem Punkt oder löschst ihn und setzt einen neuen an den aktuellen Standort. Der Zauber funktioniert jedoch nur in einer Höhle, von der Du die Höhlenkarte besitzt.



Mit Epona kommst Du schnell von einem Ort zum anderen. Sie springt jedoch nicht über Flüsse.



Die Karte für diesen Bereich ist in rotem Eis eingeschlossen. Zum Glück gibt es das rettende blaue Feuer.

und ziehe die Stiefel aus, um in den Raum aufzusteigen, in dem Du einst Prinzessin Ruto begegnet bist. Klettere aus dem Wasser und suche nach kleinen Rissen in der Wand. Platziere dort eine Bombe. Dahinter findest Du eine Truhe mit einem Schlüssel. Kehre zum zentralen Bereich zurück und steige auf zur Plattform, die um die mittlere Struktur führt. Laufe zur anderen Seite des Raums und erreiche mit dem Haken die Plattform an der Wand mit der verschlossenen Tür. Öffne die Tür und gehe in einen Raum mit einem Diamant-Schalter und einer Wasserfontäne. Stelle Dich auf die Fontäne und treffe den Gegner mit dem Haken, um das Wasser steigen zu lassen. Du gelangst in den Raum darüber. Töte den Gegner und gehe durch die Tür.

Du stehst bei einem Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand nochmals steigen zu lassen. Laß Dich nach unten fallen und klettere auf die mittlere Plattform. Laufe gegen den Uhrzeigersinn bis zur Passage. Schwimme rüber zur Passage, laß



Dich ins Wasser fallen und nach unten sinken. Folge dem Verlauf des Korridors bis zu dem Block und ziehe ihn nach vorne, bis er stoppt. Kehre zum zentralen Bereich zurück und gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raums, zur verschlossenen Tür in der Wand. Öffne sie und gehe hindurch.

Töte die beiden Gegner an der Wand vor Dir und laß Dich auf die Plattform unter Dir fallen. Eine Plattform unterhalb derjenigen, auf der Du gerade stehst, bewegt sich auf einer Schrägen auf und ab. Laß Dich auf sie fallen und fahre auf ihr nach unten. Gehe nach rechts und springe auf die tiefste Plattform. Mit dem Haken ziehst Du Dich an den Plattformen vor Dir nach oben. Schieße auf den Kreis an der Mauer, um Dich in einen kurzen Tunnel zu ziehen, an dessen Ende Du auf eine Tür stößt.

Gehe in einen Raum mit Statuen. Schieße mit dem Haken auf den Schalter und laß so das Wasser steigen. Ziehe Dich rüber zur ersten Statue, drehe Dich um und schieße auf den Schalter, um den Wasser-

stand zu senken. Ziehe Dich über den Kreis rechts an der Wand rüber, klettere über die Statue, schieße nochmals auf den Diamant-Schalter und ziehe Dich über den Kreis im Genick zur nächsten Statue. Schieße wieder auf den Schalter. Der Wasserstand fällt. Klettere auf die Statue und schieße ein letztes Mal darauf, um Dich nach oben zu ziehen und auf die Plattform springen zu können.

Töte die Gegner. Ziehe Dich am weißen Kreis an der Decke über die Spitze und gehe durch die Tür.

Du befindest Dich in einem offenen Gebiet mit einem blattlosen Baum vor Dir, der den versperrten Ausgang darstellt. Laufe an ihm vorbei und drehe Dich um. Du beggnest dem Dunklen Link (Dark Link), der eine Spiegelung Deines Helden ist.

ZEIT FÜR MUSIK

Sobald Du Dark Link besiegt hast, verschwinden die Stangen vor der Tür vor Dir und das offene Gebiet verwandelt sich in einen gewöhnlichen Raum. Hinter der Tür findest Du eine Truhe mit einem Enterhaken.

Spiele nun den Song der Zeit, um den Block hinter der Truhe zu entfernen und ein Loch im Boden zu öffnen. Laß Dich durch das Loch in eine Höhle mit einem Wasserfall



● Wenn Du in einem Puzzle festhängst, sollst Du nach lesbaren Hinweisen suchen. Oft sind hilfreiche Tips zu finden!



DUNKLER LINK

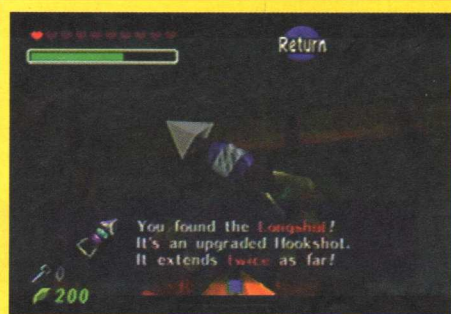
Dieser Gegner ist ein echter Alptraum, da er Deine Bewegungen kopiert und sofort reagiert! Am besten visierst Du ihn an und wehrst seine Angriffe ab. Greife dann schnell an, um ihn außerhalb seiner Deckung zu erwischen. Nach einem Treffer taucht er immer wieder hinter Dir auf, also sei vorsichtig. Versuche auch niemals einen Stoßangriff!





ENTERHAKEN

Diese Waffe ist eine erweiterte Version des Fanghakens und hat die doppelte Reichweite. Lege den Enterhaken auf einen C-Knopf und hole Dir damit Objekte heran oder ziehe Dich in bestimmte Bereiche.



fallen. Ziehe Dir die Stiefel an, bevor Du ins Wasser steigst.

Gehe im Wasser nach rechts, folge dem Flußverlauf und weiche den Strudeln aus. Gleich hinter dem zweiten Strudel entdeckst Du eine goldene Skultula an der Wand. Töte sie und nimm das Symbol mit dem Enterhaken.

Klettere auf die Plattform mit zwei Gefäßen darauf, drehe Dich um und schaue auf das Dach des Tunnels zu einem weißen Kreis. Benutze den Enterhaken mit dem Kreis, um zur nächsten Plattform zu gelangen, und schieße dann auf das goldene Auge auf der Mauer. Ein Tor wird geöffnet. Gehe sofort nach links und wende den Enterhaken auf der Truhe im Tunnel an, um Dich rüber zu ziehen. In der Truhe findest Du einen kleinen Schlüssel.

Folge dem Verlauf des Tunnels bis zum Ende. Laß Dich ins Wasser fallen und schlage Dich bis zum zentralen Bereich durch. Ziehe Dir wieder die Eisenstiefel an und laß Dich nach unten sinken. Gehe nach rechts durch den Tunnel und laß Dich nach oben treiben. Spiele vor dem Triforce Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand fallen zu lassen.

Falle durch das Loch nach unten und kehre zum Zentralgebiet zurück. Gehe durch die Tür, die zur zentralen Struktur führt und ziehe Dich mit dem Enterhaken nach oben auf die oberste Plattform im Raum. Schieße auf die goldene Skultula am Dach. Laß Dich nach unten fallen und gehe zur zweiten Etage auf den Balkon. Laufe nach links auf die andere Seite des Gebäudes und schieße mit dem Bogen auf das Auge an der Wand. Ein Tor öffnet sich. Wende den Enterhaken mit dem weißen Kreis an, um Dich in den Tunnel zu ziehen.

Folge dem Verlauf des Korridors bis zum Ende und schiebe den roten Block beiseite, um in den Raum mit der Truhe und dem kleinen

Schlüssel zu gelangen. Hole Dir einige Energieherzen aus dem Raum. Verlasse den Raum, gehe durch den Korridor vor Dir und ziehe Dich mit dem Enterhaken am Kreis nach oben auf die Plattform über dem Zentralbereich.

Laß Dich vom Rand hängen und nach unten fallen. Gehe durch den Tunnel oben auf der Karte. Durchquere den Untertunneltunnel und erreiche mit dem Enterhaken die verschlossene Tür im nächsten Raum. Öffne sie und töte die Gegner. Ziehe die Stiefel an und gehe rüber zur anderen Seite. Tauche aus dem Wasser auf und klettere hinaus.

Gehe durch die neu entdeckte Tür und laß Dich links auf die Plattformen fallen. Töte die Monster im Wasser mit Deinem Enterhaken. Gehe auf die Plattform rechts unten im Raum und spreng mit einer Bombe ein Loch in die Wand. Ziehe den Block auf der anderen Seite rüber, bis er stoppt, und platziere eine weitere Bombe rechts unten im Raum. Gehe in die neue Passage und schiebe den Block an die entfernte Mauer. Kehre in



ELF TIP

- Dank der Reichweite des neuen Enterhakens kannst Du in Gebiete gelangen, die bisher viel zu weit entfernt waren.



den Hauptraum zurück und ziehe den Block so weit wie möglich. Gehe zurück in die Passage und schiebe den Block den Rest des Weges auf den Schalter im Wasser. Der Wasserstand steigt.

Schwimme rüber zu den Stufen auf der anderen Seite des Raumes. Gehe durch die Tür. Laufe im nächsten Raum zur Kante und erschieße die Gegner. Stelle Dich auf den Schalter. Die Stangen vor der Tür am anderen Ende des Raumes verschwinden. Springe rüber zur Tür.

Laufe zum Rand des Korridors. Große Steine rollen von rechts nach links. Schau nach rechts und töte die Skulltula mit Deinem Haken. Ziehe die Stiefel an und warte auf den Stein. Gehe nach rechts den Korridor entlang, bis zu der Stelle, wo Dich das Gewicht der Stiefel nach unten zieht. Folge dem Verlauf des Tunnels, töte die Muschel und ziehe die Stiefel aus. Gleite nach oben und gehe durch den Korridor zur Tür.

Gehe durch sie hindurch und öffne die große Truhe im Zentrum, um den Boß-Schlüssel zu bekommen! Du kannst hier Energievorräte anlegen, indem Du die Feen aus den Töpfen in Flaschen verstaust!

BÖSE AMÖBE

Kehre zurück zum mittleren Bereich und betrete die zentrale Struktur. Mit dem Enterhaken kommst Du auf die Plattform mit dem Triforce.

Spiele dort Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand steigen zu lassen. Klettere auf den Schwimmblock, springe rüber zur Tür und gehe auf der Plattform nach links um die erste Ecke. Ziehe Dich rüber zur ersten Tür in der Außenwand und gehe in den Raum mit dem Diamant-Schalter. Stelle Dich auf den Wasserstrahl und treffe den Schalter mit dem Haken. Der Strahl trägt Dich in den Raum darüber. Hinter der Tür findest Du ein Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied. Der Wasserstand steigt. Springe zurück auf die zentrale Plattform und laufe bis zur Plattform mit der Statue darauf. Mit dem Haken hängst Du Dich an den Nacken der Statue und kannst Dich so rüberziehen. In den Töpfen findest Du Feen. Weiche den Klingenfallen aus und halte nicht an, bevor Du die Boß-Tür erreichst! Springe auf eine Plattform, und die Morpha erscheint.

ZELDA LEBT!

Wenn Morpha besiegt ist, bekommst Du einen weiteren Herz-Container. Ein blaues Warp-Feld erscheint. Reise damit zu den Kammern der Weisen, wo sich Prinzessin Ruto als Weise des Wassers zu erkennen gibt. Sie gibt Dir das Wasser-Medaillon und verspricht Link ewige Liebe. Sie fügt auch hinzu, daß Prinzessin Zelda immer noch lebt. Link wird dann zu Sheik zum See von Hylia transportiert.

MORPHA

Das Wasser im Zentrum des Raums ist der eigentliche Gegner! Der Feind schnappt Dich mit seinen Fangarmen, wirbelt Dich durch die Luft und schlägt Dich an eine Wand. Aua. Weiche den Tentakeln aus und achte darauf, was sonst noch so aus dem Wasser kommt. Die anderen Objekte müssen anvisiert und mit dem Haken herangezogen werden. Bearbeite sie dann mit dem Schwert. Achte auf die Spieße in den Wänden!



Ein Kampf mit einem lebenden Swimming Pool! Na super!



FLASCHEN-FEEN

Diese Feen geben Dir Deine Energie zurück, wenn Du sie mit C aktivierst. Das Beste ist aber: Wenn Du stirbst und noch eine Fee besitzt, bringt sie Dich automatisch ins Leben zurück! Eine Flaschen-Fee ist im Kampf gegen Endgegner ein Muß!



Das bedeutet, daß Link Ruto nicht mehr heiraten kann... aaaa!

NAVI'S TIPS

- Nach dem Besuch eines Tempels ist es ratsam, sich in einem Laden mit Munition auszurüsten, bevor es weitergeht.



Warte, bis es Nacht wird, und klettere mit dem Enterhaken auf den Baum zu einer goldenen Skultula. Überquere die beiden Brücken und schieße die goldene Skultula vom Haus. Gehe am Haus vorbei und geradeaus weiter in die Felder von Hyrule. Rufe Epona und springe mit ihr über die beiden Tore vor Dir. Reite zum Kakariko-Dorf. Navi erzählt Dir einiges von einem Monster. Etwas Merkwürdiges geschieht...Sheik bringt Dir die Nocturne des Schattens bei.



ELF TIP

- Du kannst das Monster des Brunnens nicht töten, mußt ihm aber ins Auge sehen.

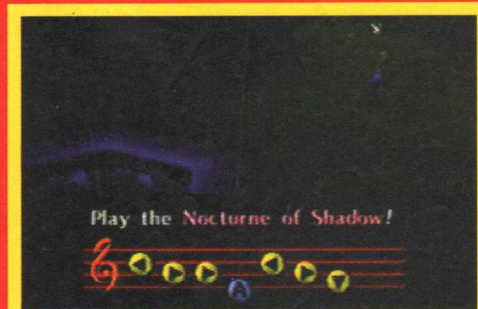
ZEIT FÜR DIE ZEIT

Jetzt muß Link in der Zeit zurückreisen. Gehe aber vorher in das Haus der Spinnen und sprich mit dem neu transformierten Kind, das Dir eine Brieftasche für 500 Rubine gibt!

Verlasse Haus und Dorf und gehe in den Tempel der Zeit im Schloß von Hyrule. Du findest dort Sheik. Sie bringt Dir das Präludium des Lichts bei.

NOCTURNE DES SCHATTENS

Die Knopfkombination lautet: C-Links, C-Rechts, C-Rechts, A, C-Links, C-Rechts, C-Unten.



Sheik verschwindet dann. Gehe zum Altar der Zeit und schiebe das Schwert wieder hinein. Du reist sieben Jahre in der Zeit zurück. Als Kind kannst Du die Waffen der Erwachsenen nicht mehr einsetzen, aber dafür bleibt Dir die Fähigkeit, mit Magie umzugehen.

Verlasse den Tempel, laufe zum Marktplatz und nimm die Route zu den Toren des Schlosses. Klettere an den Weinranken hinauf und laufe zur Mauer vor Dir. Springe herunter und laufe zur Sackgasse mit dem Felsen. Spreng den Felsen. Ein Loch wird geöffnet. Du gelangst zum Feenbrunnen. Stelle Dich auf das Symbol und spiele Zeldas Wiegenlied, um die Große Fee der Magie zu beschwören. Sie klärt Dich über Dins Feuer auf. Damit produzierst Du eine mächtige Feuerwelle.

BOMBCHU!

Verlasse den Brunnen und kehre zum Marktplatz zurück. Gehe durch die Tür links im Dorf bei der Rampe und spiele das Bomben-Spiel.

Kehre nach dem Spiel zum Kakariko-Dorf zurück. Betrete die Windmühle und stelle Dich vor den Mann mit der Musikbox. Spiele den Song der Stürme, den Du einst von

ihm gelernt hast. Die Windmühle bewegt sich schneller und schneller, und der Brunnen leert sich. Verlasse die Mühle und gehe in den Brunnen.

Laufe zur Mauer vor Dir und krieche in den Tunnel. Dahinter gelangst Du zu einer Leiter. Klettere an ihr nach unten zur Großen Skultula. Töte sie und laufe zum Ende des Gangs. Ziele auf das Skelett an der Wand. Navi sülzt Dich voll. Laufe geradewegs durch die Mauer hindurch in einen Raum mit Wasser. Es war nur eine Illusion.

Lege den feuersicheren hylianischen Schild an und töte die grüne Blase. Laufe zu den Steinen in der Ecke mit dem Spalt. Reiß mit einer Bombe ein Loch in den Boden und laß Dich nach unten zur Truhe mit den Bombchus fallen. Klettere zurück in den Raum mit dem Wasser und gehe nach rechts. Folge dem Verlauf des Korridors zu einer Wand mit einem Bild. Stelle

PRÄLUDIUM DES LICHTS

Die Knopfkombination dafür lautet: C-Oben, C-Rechts, C-Oben, C-Rechts, C-Links, C-Oben. Wenn Du das Präludium spielst, kehrst Du zum Tempel zurück.



Dich links auf das Triforce-Symbol, das sich vor einer Statue befindet. Spiele Zeldas Wiegenlied, um den Fluß des Wassers zu stoppen.

SIEH DIE WAHRHEIT!

Kehre um und springe in das Loch vor der falschen Wand. In der Truhe findest Du Bomben. Krieche in den Tunnel. Töte die Spinne und klettere an der Mauer hoch zur Tür. Gehe durch sie hindurch in einen Raum mit den Toten Händen. Sobald die Tote Hand stirbt, erscheint eine Truhe mit der Linse der Wahrheit!

Gehe zurück durch die Tür, durch die Du kamst, töte wieder die große Spinne und gehe durch den Tunnel. Klettere in den ersten Raum und gehe nach rechts. Benutze die Linse an der falschen Wand vor Dir und betrete einen neuen Raum.

Hier fallen Monster von der Decke. Achte auf Deinen Schatten. Gehe nach rechts und betrete den Käfig mit der Truhe und der Spinne. In der Truhe findest Du Deku-Nüsse. Verlasse den Käfig und laufe links am anderen Käfig vorbei in den Korridor zu den Stangen. Laß Dich nach unten fallen, und Du findest in der Truhe ein Energieherz. Klettere an der nächsten Wand nach oben und gehe durch die Tür zu den Särgen.

Töte den Gegner mit dem Schwert (spielst Du den Song der Sonne, frierst Du ihn ein!) und zünde mit Deku-Stäben oder mit Dins Feuer die Fackeln an. Die Särge öffnen sich, und neue Monster greifen Dich an. Töte alle Gegner und suche nach Energieherzen und

DINS FEUER

Lege diesen Spruch auf einen C-Knopf und produziere damit Feuerbälle. Er kann sowohl im Kampf gegen Kreaturen als auch für das Verbrennen von Objekten eingesetzt werden, für Fackeln beispielsweise.



einem kleinen Schlüssel. Verlasse den Raum. Gehe im nächsten Raum zum Korridor. Gehe diesmal nach links, töte die Spinne und gehe erneut nach links. Mit der Linse der Wahrheit deckst Du ein Loch im Boden auf. Lege eine Bombe auf den Stein mit dem Spalt. In der Truhe findest Du Deku-Nüsse.

Laß Dich jetzt durch das Loch in einen Raum mit Pflanzen fallen. Folge dem Verlauf des Tunnels und spreng einige Steine. Du betrittst ein breiteres Gebiet mit Untoten. Töte sie und finde den Tunnel mit den Töpfen. Viele Extras liegen hier herum. Kehre in die größere Höhle zurück und gehe nach links am Tunnel vorbei zum zweiten Tunnel, wo Du noch einen Gegner und eine Truhe findest. Töte den Gegner und nimm die Karte aus der Truhe.

Gehe zurück in den Hauptraum und sammle die Eis-Rubine ein. Klettere an der Leiter zwischen den blauen Fackeln nach oben und über eine zweite zu einer versperrten Tür. Diese öffnet sich, wenn Du den letzten Rubin eingesammelt hast. Gehe durch die Tür, dann nach links, und aktiviere die Linse der Wahrheit. Gehe an der Kreuzung nach links und dann nach rechts in einen Käfig mit einem Loch und einer großen Truhe.

In dieser findest Du einen Kompaß. Verlasse den Käfig, gehe nach links hinter die Ecke und folge dem Verlauf des Korridors in einen geheimen Raum auf der linken Seite mit einer Truhe. Du findest einen Schlüssel. Verlasse den Raum, gehe nach links, folge dem Verlauf des Gangs bis hinter die nächste Ecke, und Du entdeckst einen weiteren Geheimraum mit einem Schlüssel. Verlasse den Raum. Gehe wieder nach links. Gehe gegenüber des Gegners im Käfig nach links, dann sofort weiter nach rechts, und öffne die Tür. Töte die Gegner. Du entdeckst mit der Linse eine schmale Plattform. Laufe auf ihr entlang bis zur Spinne an der Wand. Schnapp Dir mit dem Bumerang das Symbol und verlasse



den Raum auf bekanntem Wege.

Gehe nach rechts am Loch vorbei und öffne rechts die nächste Tür. Töpfe fliegen auf Dich zu! Töte die Gegner und die Spinne an der Wand und verlasse den Raum. Gehe nach rechts oben auf der Karte

BOMBCHU-SPIEL

Für 30 Rubine kannst Du am Bombchu-Spiel teilnehmen, wo es darum geht, Bombchus über das Spielfeld zu werfen und sie in drei Löcher zu verfrachten. Jedesmal gewinnst Du etwas. Du kannst Bombchus gewinnen, einen Herz-Container, eine größere Bombentasche, Bomben und einen lilafarbenen Rubin.





Sammle alle Eis-Rubine ein, um die Tür über der Leiter zu öffnen. Achte auf Gegner!



durch einen kleinen Tunnel. Du stößt auf eine weitere Tür. Öffne sie und gehe in den Raum mit den Gegnern. Achte auf die Löcher im Raum! In der Truhe findest Du einen blauen Rubin. Verlasse den Ort durch die nächste Tür, und Du hast es wieder mit Gegnern zu tun. In der Truhe liegt ein weiterer blauer Rubin. Spiele als nächstes das Präludium des Lichts, um zum Tempel der Zeit zurückzukehren. Nimm das Schwert. Du reist wieder in die Zukunft. Spiele die Nocturne des Schattens, um zum Friedhof zu gelangen. Drehe Dich um und gehe durch den Tunnel in eine Kammer mit vielen Fackeln. Stelle Dich auf den Block in der Mitte und zünde alle Fackeln gleichzeitig mit Dins Feuer an. So darfst Du in den Schattentempel.

Folge dem Verlauf des Korridors bis zum Ende, gehe nach rechts und ziehe Dich mit dem Haken über den Spalt. Mit der Linse deckst Du die

falsche Wand vor Dir auf. Laufe hindurch in eine Kammer mit Schädeln auf Stöcken, einer Vogelstatue im Zentrum und einem großen Spalt vor Dir. Mit der Linse findest Du den echten Schädel am Stock (die anderen verschwinden). Drehe die Statue, bis sie in die Richtung des Schädels schaut. Dadurch öffnet sich die Tür an der Statue auf der anderen Seite des Spalts. Links entdeckst Du mit der Linse einen weiteren Tunnel. Gehe in ihn hinein und öffne am Ende die Tür. Du gelangst in eine dunkle Passage, die nur scheinbar blockiert ist. Laufe durch die Wand in eine Kammer und gehe nach rechts. Hinter der Ecke findest Du mit der Linse eine geheime Passage in der rechten Wand, die zu einer grauen Tür führt. Gehe durch die Tür in die Schlacht. Anschließend erscheint eine Truhe, und die Tür öffnet sich. In der Truhe findest Du eine Karte. Gehe auf bekanntem Wege zurück in die dunkle Kammer und weiter nach rechts hinter die Ecke. Zwischen zwei Töpfen findest Du mit der Linse einen weiteren Gang. Du gelangst wieder in eine dunkle Kammer. Gehe nach links und nimm die Rubine aus den Töpfen. Mit der Linse findest Du eine Passage in der entfernten Ecke. Durch diese Passage und eine Tür gelangst Du zu einer weiteren Toten Hand, diesmal mit sechs Armen! Töte sie, und eine Truhe erscheint. In der Truhe findest Du die Gleitstiefel!

GLEITZEIT

Kehre zum Raum mit der Vogelstatue zurück und ziehe die Gleitstiefel an. Renne geradewegs über die Schlucht zur Tür. Gehe durch die Tür in der Statue und über die Stufen nach unten in einen Raum. Mit den Bombchus erledigst Du die Beamos aus sicherer Distanz. Mit der Linse entdeckst Du im runden Raum zwei geheime Passagen. Gehe durch die linke Tür in einen Raum mit Statuen im Zentrum. Laufe durch den Raum und ducke Dich mit R. Sammle alle Eis-Rubine ein. Einer davon liegt auf einer Kiste. Benutze dafür den Fanghaken. Die Tür auf der rechten Seite wird geöffnet, wenn Du alle Eis-Rubine eingesammelt hast. In der Truhe liegt ein kleiner Schlüssel. Verlasse den Raum. Kehre zurück in den Raum mit den Beamos. Gehe durch



die andere Passage zur nächsten Tür. Friere die Gegner mit dem Song der Sonne ein und töte sie. In der Truhe liegt ein Kompaß.

Kehre zu den Beamos zurück und gehe zur Wand auf der rechten Seite. Platziere hier eine Bombe, um einen Geheimgang zu entdecken. Öffne die Tür und gehe zur Schräge, die nach unten führt. Gehe weiter und töte die Spinnen, die Dir den Weg versperren. Du gelangst zu einer Plattform, hinter der eine Guillotine steht. Laß Dich vom Rand der Plattform fallen und laufe an der Falle vorbei, wenn sie sich erhebt. Töte die Spinne und gehe an der zweiten Falle vorbei. Folge dem Verlauf des Korridors in das große Gebiet mit weiteren Fallen und Monstern an der Decke.

Springe über die Spalten, so daß Du heil an den Klingen vorbeikommst. Achte auf die rote Blase, die Dich attackiert, wenn Du auf einer der Plattformen landest. Gelangst Du zur letzten Plattform, wirst Du angegriffen. Halte schnell Deinen Schild hoch und visiere den Gegner mit Z an. Wende die Linse an, und Du entdeckst einen unsichtbaren Block auf der linken Seite.

TOTE HAND

Diese Kreatur hat einen langen Hals und kann nur durch Schwerthiebe am Kopf verletzt werden. Du mußt Dich von der Hand packen lassen, um sie hervorzulocken. Sobald sie sich nähert, schlägst Du zu. Diese Prozedur darf auch mal wiederholt werden...



Springe auf den Block und von dort aus rüber zum Block in der Ecke. Gehe dann zur Tür rechts im Raum.

Gehe durch die Tür und den Korridor. Mit der Linse entdeckst Du zwei gefährliche Statuen in diesem Raum. Laufe weiter zum Rand des Raums und töte die Gegner, einen davon mit dem Bogen. Hast Du alle Gegner erledigt, wird die Tür geöffnet. Gehe durch die neue Tür in einen Raum mit einer Spinne und einer Truhe. Töte den Gegner und nimm den blauen Rubin aus der Truhe. Mit der Linse findest Du eine Truhe mit Pfeilen. Kehre zurück in den Raum mit den Fallen und springe über die unsichtbaren Plattformen zum Gegner. Ziehe Deine Gleitstiefel an und gehe rüber zur beweglichen Plattform, die an Ketten hängt. Warte, bis sie ganz oben angekommen ist, und springe auf die Plattform mit den Klingenfallen. Töte den Gegner und nimm die fünf Eis-Rubine mit. Die Stangen verschwinden, und Du kannst weitergehen.

Folge dem Verlauf des neuen Korridors in einen Raum mit Blockfallen. Mit der Linse findest Du einen beweglichen Block in der Mauer auf der rechten Seite. Ziehe ihn heraus und schiebe ihn unter die beiden Blockfallen, so daß sie sich nicht mehr bewegen können. Gehe nach rechts in die kleine Nische und zerstöre die Töpfe. Gehe am Block vorbei in einen Käfig mit einer goldenen Skulltula. Verlasse den Käfig und betrete den Käfig auf der rechten Seite. Nimm die Pfeile aus der Truhe und ziehe den Block heraus. Klettere auf ihn und

springe nach links auf das Dach. Springe über den nächsten Stachelblock auf die Plattform nach rechts und nimm den blauen Rubin aus der Truhe. Stelle Dich auf den Schalter. Eine Truhe erscheint auf der Plattform rechts oben auf der Karte. Mit dem Haken ziehst Du Dich zur Truhe hinüber und findest dort einen Schlüssel.

Laß Dich von der Plattform fallen und kehre in den Raum mit dem Fallen zurück. Laufe über die schmale Plattform vor Dir auf eine andere Plattform mit einer Guillotine auf der linken Seite. Springe an ihr vorbei auf den unsichtbaren Block. Mit der Linse entdeckst Du die unsichtbare bewegliche Plattform. Springe auf die Plattform. Ziehe die Gleitstiefel an und laufe zur verschlossenen Tür.

Öffne die Tür und gehe durch einen Raum mit Eis-Rubinen in der Luft. Unsichtbare Spieße warten an drei Stellen, und außerdem halten sich hier zwei Gegner auf. Spiele den Song der Sonne, töte die Gegner und nimm den blauen Rubin aus der Truhe. Sammle alle Eis-Rubine ein. Ziehe Dich mit dem Haken an den Kreisen zu den höher hängenden Steinen. Einige der Kreise können nur mit der Linse gesehen werden.

Sobald Du alle Eis-Rubine hast, kannst Du durch die Tür auf der linken Seite gehen. Du befindest Dich nun in einem großen Raum mit Treppen und einem Schädel. Gehe über die Stufen nach oben, erledige die Gegner und öffne die Tür. Werf eine Bombe von der Bomben-Pflanze oben in den Schädel, um ihn zu zerstören. Du findest einen Schlüssel. Töte auch die Spinne hinter dem Schädel.

Gehe zurück in den Raum mit den unsichtbaren Spießen. Mit der Linse entdeckst Du einen weißen Kreis über der Plattform mit der verschlossenen Tür. Ziehe Dich mit dem Haken hinauf, öffne die Tür und gehe in den Korridor. In der Biegung siehst Du zwei Klingenfallen und einen Ventilator an der Mauer am anderen Ende. Renne durch den Gang, wenn sich die Schrauben langsamer drehen. Hinter der Ecke stößt Du auf eine Skulltula. Besiege sie. Gehe am nächsten Ventilator vorbei zum dritten hinter der nächsten Ecke. Wende den Haken auf dem Holzstamm darüber an und ziehe Dich über den Spalt in die Passage



Sammle alle Eis-Rubine ein, um die Tür über der Leiter zu öffnen. Achte auf Gegner!



ELF TIP

● Mit der Linse entdeckst Du sogar einige unsichtbare Gold-Skulltulas.

darunter. Laufe im nächsten Raum an den Schrauben vorbei, wenn diese langsamer werden. Wehre mit dem Schild die Feuerbälle ab. Gehe durch die Tür in einen Raum mit zwei Gegnern.

Spiele den Song der Sonne, um die beiden Gegner einzufrieren, und laß eine Fee erscheinen, die Deine Gesundheit wiederherstellt. Öffne die Tür, durch die Du kamst, und ziehe die Gleitstiefel an. Gehe nach draußen. Du findest mit der Linse einen versteckten Tunnel rechts gegenüber von der Schraube. Laß Dich durch den Tunnel zu einer Tür blasen.

Hinter der Tür findest Du zwei

GLEITSTIEFEL

Sie erlauben es Dir, über dem Boden zu schweben. Du läufst wie auf Eis. Du kannst damit auch schmale Schluchten überqueren!



NAVI'S TIPS

● Wenn Du einen Ort verläßt und ihn später wieder betrittst, sind alle Monster und Töpfe wieder da.

LINSE DER WAHRHEIT

Lege sie auf einen C-Knopf und drücke ihn, um die Wahrheit zu erfahren. Das verbraucht allerdings magische Kraft, also schalte die Funktion aus, wenn Du sie nicht mehr benötigst.





Die Guillotine ist echt nervig. Laufe unter sie hindurch, wenn sie sich erhebt.



ELF TIP

- Weiche den Klingenfallen unbedingt aus. Sie entziehen Dir eine Menge Energie. Mit dem richtigen Timing kommst Du an ihnen vorbei.



NAVI'S TIPS

- Frierst Du mit dem Song der Sonne die Gegner ein, kannst Du sie sehr leicht töten.

Gibdos, zwei Klingenfallen und eine verschlossene Tür am anderen Ende. Töte die Gegner, öffne so die Tür, und es erscheint eine Truhe. In ihr findest Du einen blauen Rubin. Wende eine Bombe auf dem Stein mit dem Spalt an. Die Linse entdeckt eine geheime Truhe beim Stein, in der ein Schlüssel liegt.

Öffne die Tür mit dem Schlüssel und gehe hindurch. Ziehe links den Block heraus auf die Spur im Boden und ziehe und schiebe ihn auf der Spur entlang auf das Bild unter der Leiter. Klettere auf den Block und über die Leiter. Springe nach links auf das Boot und schaue in die linke obere Ecke des Raums. Töte die Skultula mit dem Haken.

Stelle Dich auf das Triforce-Symbol auf dem Boot und spiele Zeldas Wiegenlied, um das Boot nach links zu befördern. Zwei Stalfos greifen Dich an. Bekämpfe sie schnell, da das Boot am Zielort zu sinken droht. Breche in den Not ruhig den Kampf ab. In den Töpfen findest Du Pfeile. Rechts stößt Du auf eine Tür. Gehe durch sie hindurch in einen Raum, in dem es nur Steinsäulen zu geben scheint. Doch die Linse entdeckt die unsichtbaren Mauern. Zwei große Klauen machen den Ort unsicher. Gehe nach rechts, der Wand folgend, drehe nach links ab und gehe durch den Korridor. Töte die Gegner und gehe durch die Tür unten auf der Karte. Gehe durch die Tür. Du stößt auf einen Gegner. Mit der Linse siehst Du ihn. Töte ihn. Die Tür wird geöffnet, und eine Truhe erscheint. In ihr liegt ein Schlüssel. Verlasse den Raum.

Gehe nach links, nach rechts und nach links, um zur Tür auf der linken Seite des Raums zu gelangen. Drei große Schädel mit Flammen kommen von oben herab und drehen sich. Klettere auf den



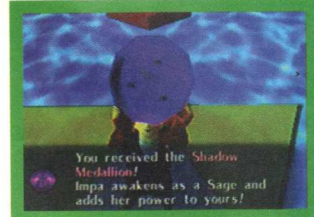
Stufen nach oben und wirf Bomben in die Schädel. Schnapp Dir die Rubine. Laß Dich nach unten fallen und töte die Skultula an der Wand. Verlasse den Raum. Zurück im Raum mit den unsichtbaren Wänden gehst Du nach links, links und nach rechts. Du gelangst zur Tür oben auf der Karte. Sobald Du den Raum betrittst, nähern sich zwei Wände von den Seiten. Glücklicherweise sind sie aus Holz, so daß Dins Feuer erheblichen Schaden anrichten kann. Friere mit dem Song der Sonne die Gegner ein, töte sie, und nimm den blauen Rubin aus der Truhe. In der großen Truhe liegt der Boß-Schlüssel.

Verlasse den Raum und gehe durch den Raum mit den unsichtbaren Wänden (geradeaus, links, links und rechts). Kehre zum Dock zurück, wo Du vom Boot gesprungen bist. Laufe zum Ende des Docks und schaue nach rechts. Auf der anderen Seite siehst Du Bomben-Pflanzen. Schieße auf eine der Bomben – eine Brücke entsteht.

Überquere die Brücke, gehe nach rechts und dann nach links in eine Passage mit einer Tür. Öffne die Tür und gehe in einen Raum mit der Boß-Tür hinter einer großen Schlucht. Mit der Linse entdeckst Du zahlreiche kleine Plattformen in der Schlucht. Springe über die zentrale Plattform nach vorne und ziehe die Gleitstiefel an. Laufe zur schmalen Plattform auf der rechten Seite. Laufe zum Ende der Plattform und überquere mit den Stiefeln den letzten Spalt vor der Boß-Tür. Öffne sie und gehe hindurch. Du kommst zu einem Loch im Zentrum eines runden Raums. Laß Dich nach unten fallen. Du triffst auf Bongo Bongo!

SCHATTIG

Sobald Du Bongo Bongo besiegt hast, kannst Du den Herz-Container aufheben und über das Portal zu den Kammern der Weisen reisen. Impa überreicht Dir das Schatten-Medaillon und verleiht Dir Kräfte für die Suche nach der Prinzessin.



Besiege Bongo Bongo, und das Schatten-Medaillon gehört Dir!

BONGO BONGO BOSS

Mit der aktivierten Linse wird Bongo Bongo als riesiges Paar Hände entlarvt. Diese Hände schlagen auf die Plattform, auf der Du stehst und die eigentlich eine riesige Bongo-Trommel ist. Bongos Hände fliegen auf Dich zu und schlagen oder schnappen nach Dir, bevor sie Dich von der Trommel schubsen. Landest Du im Wasser, solltest Du so schnell wie möglich zurückklettern. Schieße mit Pfeilen oder dem Haken auf seine Hände, um sie blau zu färben. Mit der Linse entdeckst Du das rote Auge im Zentrum seines Körpers. Schieße auf das Auge und stürme mit dem Schwert drauflos. Wiederhole dies, bis Bongo Bongo aus dem Musikgeschäft aussteigt.



WANTED

Nummer 1, 2, 3, 4
und 5 sind leider
ausverkauft!



**Hast Du eine
Ausgabe
verpasst?
Du mußt ihr
nicht mehr
nachtrauern!**

100% Nintendo Action **64 power** Bestellcoupon

Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

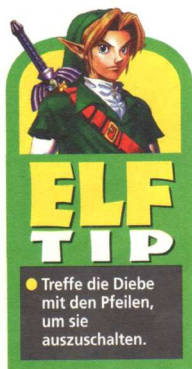
NUMMER 6	☐	NUMMER 7	☐	NUMMER 8	☐
NUMMER 9	☐	NUMMER 10	☐	NUMMER 11	☐
NUMMER 12	☐	NUMMER 13	☐	NUMMER 14	☐
NUMMER 15	☐	NUMMER 16	☐	NUMMER 17	☐
NUMMER 18	☐				

ZAHLUNGSWEISE

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

PREIS DM 6,80 ZZGL. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

BITTE SENDEN AN: **64 power • BESTELLSERVICE • Postfach 3161 • 48581 Gronau**



Du befindest Dich auf dem Friedhof im Kakariko-Dorf. Laufe ins Dorf und gehe in das Haus der Skultulas. Das verwandelte Kind gibt Dir zusätzliche Bombchus. Verlasse das Haus und klettere am Turm in der Mitte des Dorfes hoch. Wende Dich nach links und schaue nach unten auf das Dach, wo ein Mann sitzt. Ziehe Dich mit dem Enterhaken rüber. Sprich mit dem Mann, und Du bekommst ein Stück des Herz-Containers.

Verlasse das Dorf, rufe Epona und reite über die Brücke und am Schloß vorbei. Folge dem Verlauf des Kliffs bis zum Fluß oben links auf der Karte. Steige ab, schwimme zur anderen Seite und bearbeite den Stein mit dem Hammer. Laß Dich ins Loch fallen und fülle Deine Energie am Feenbrunnen auf. Stecke



noch einige Feen in die Flaschen.

Steige wieder aufs Pferd und reite nach rechts den steilen Hügel hinauf und auf die andere Seite zu einem Pfad, der nach rechts führt. Anschließend geht es über einen braunen Hügel. Steige vom Pferd und suche nach einem Felsen inmitten einiger kleiner Steine. Zerstöre die Steine mit dem Hammer, um Rubine zu ergattern. Du entdeckst ein kleines Loch. Laß Dich ins Loch fallen und verbrenne mit Dins Feuer die Netze. In den Nischen findest Du eine Kuh, die Dich mit Milch versorgt, und eine goldene Skultula.

Verlasse das Loch und steige aufs Pferd. Folge dem Verlauf des Pfades vom Baum aus zum Gerudo-Tal. Reite mit Epona über eine schmale Planke zu einer zerbrochenen Brücke. Gib kurz davor Gas und springe auf die andere Seite. Ein Typ erzählt Dir etwas über die Gerudo-Diebe.

Zerstöre die Steine links. In der Truhe liegt ein lilafarbener Rubin. Unter dem Bogen aus Stein findest Du eine goldene Skultula. Steige wieder auf Epona und folge dem Verlauf des Weges zu Gerudos Festung. Ein Wächter entdeckt

Dich, und Du wirst eingesperrt.

In der Zelle findest Du ein Fenster. Ziehe Dich mit dem Enterhaken hoch auf die Plattform. Erschieße den ersten Wächter unter Dir und laß Dich fallen. Gehe nach links durch die erste Tür in das Versteck der Diebe. Folge dem Verlauf des Korridors und sprich mit einem Typen in einer Zelle. Während der Unterhaltung wirst Du von einer Gerudo-Diebin angegriffen.

ANGRIFF DER WEIBER

Hast Du den Kampf gewonnen, hinterläßt sie einen kleinen Schlüssel. Öffne damit die Zelle, in der der Mann sitzt. Er erzählt Dir, daß die Gerudos alle weiblich sind und deswegen alle Männer einsperren! Wo ist die Gleichberechtigung geblieben? Er berichtet von drei weiteren Gefangenen in der Festung.

Verlasse den Käfig und gehe links durch die Tür. Du stehst draußen. Nimm den nächsten Durchgang links zu einem anderen Teil des Verstecks. Sei schnell, da das Gebiet stark bewacht wird. Sobald Du um die Ecke gehst, wartet eine Wächterin am Ende des Korridors. Bleibe

GERUDO-DIEBIN

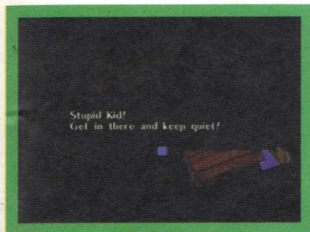
Diese Mädels sind hart! Du mußt sie umlegen, ohne vorher von ihrer Drehattacke getroffen zu werden. Treffen sie Dich damit, wirst Du in die Zelle geworfen. Halte Deine Deckung oben!





hinter den Kisten, bis sie abhaut. Laufe schnell durch die Passage, ducke Dich unter den Durchgang auf der rechten Seite und gehe auf einer kleinen Rampe nach oben. Gehe nach links und schau vorsichtig um die Ecke. Eine Wache läuft vor und zurück. Warte, bis sie Dir den Rücken zuwendet, und laufe dann auf sie zu nach links in den Durchgang.

Folge dem Verlauf des Korridors über die Rampe nach oben in einen Raum mit zwei Zellen. Die erste ist offen, und Du findest in den Gefäßen Rubine. In der zweiten wartet ein Gefangener. Sprich mit ihm, und eine weitere Wächterin greift an. Töte sie und nimm den Schlüssel. Laß Jiro dann frei. **X** Verlasse den Käfig. Gehe nach rechts. Gehe über die Rampe nach oben. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite. Ziehe Dich mit dem Enterhaken am entferntesten Dachpfeiler rüber zur anderen Tür an den Wachen vorbei. Gehe über die Rampe. Du stehst auf dem Dach. Gehe nach rechts, laß Dich nach unten fallen und gehe durch die Tür vor Dir in einen Korridor mit einer Kiste auf der rechten Seite. Halte Dich dahinter versteckt und warte **✓**



auf eine Wächterin. Laufe in den Korridor hinter ihr, gehe nach links, dann rechts in den nächsten Gang.

Einfacher geht es, indem Du die Wächterin mit einem Pfeil umlegst. Am Ende des Korridors erwartet Dich der nächste Gefangene. Wieder taucht eine Wache auf.

Besiege sie und nimm den Schlüssel mit. Öffne damit die Zelle des dritten Gefangenen. Verlasse die Zelle und gehe auf bekanntem Wege zurück aufs Dach. Gehe nach rechts und laß Dich nach unten fallen. Gehe durch die Tür. Ganz unten findest Du links den letzten Gefangenen. Sprich mit ihm, und Du wirst wieder angegriffen. Schnapp Dir den Schlüssel und laß den Gefangenen frei. Er gibt Dir wichtige Infos mit auf den Weg.

Wenn der Gefangene den Ort verläßt, kommt eine Diebin vorbei und zeigt sich sehr beeindruckt von Deinen Kampfkünsten. Sie überreicht Dir sogar eine Mitgliedskarte des Gerudo-Golfclubs! Nun ja, oder so ähnlich...

Verlasse den Käfig und gehe nach links die Schräge hinauf. Du stehst vor der Festung. Klettere auf das Dach der Festung und schnapp Dir den Herz-Container aus der Truhe

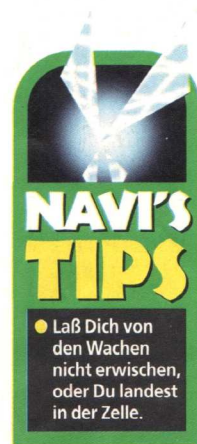


vom Dach. Gehe wieder zurück, nach rechts (wenn Du vor der Festung stehst) und laufe am Hügel hinunter zu einem Tor. Klettere am Turm hinauf und sprich mit der Diebin. Sie öffnet das Tor. Zwei Aufgaben mußt Du erfüllen, um die Wüste durchqueren zu dürfen. Gehe an der Leiter nach unten und durch das Tor. Laufe zu den Markierungen, die den Beginn der Einöden kennzeichnen. Vor Dir steht eine Kiste, hinter der gleich der Fluß des Sandes beginnt. Ziehe Deine Gleitschuhe an und laufe rüber zu den nächsten Markierungen. Die nächste Aufgabe liegt vor Dir. Laufe zur Steinstruktur und über die Rampe nach oben. Mit der Linse der Wahrheit entdeckst Du einen Geist. Folge ihm durch den Sand bis zu den nächsten Markierungen. Laufe zum Wüstenkoloß; dies ist der Berg aus Stein vor Dir. Gehe durch die Tür in den Geisterempel. Du kommst hier jedoch nicht weiter. Gehe also wieder raus und sprich mit Sheik. Sie bringt Dir das Requiem des Geistes bei, von dem sie sagt, das er "ein Kind zurück zur Wüste bringt".

FINDE DIE FEEN!

Sheik verschwindet. Laufe nach rechts und weiter nach unten auf der Karte. Du findest eine Oase. Stelle Dich auf den Stein, wo Dich der Gegner nicht erwischen kann, und spiele den Song der Stürme. Feen strömen zum Pool. Du kannst diese Feen mit Deinen Flaschen fangen. Laufe nach oben auf der Karte und suche nach zwei Palmen auf einer Seite des Risses im Felsen. Spreng den Riß auf und gehe zum Feenbrunnen. Spiele Zeldas Wiegenlied beim Triforce-Symbol, und die Große Fee der Magie

Sei vorsichtig, wenn Du die Festung verläßt. Überall halten Wachen Ausschau!



REQUIEM DES GEISTES

Die Knopfkombination lautet: A, C-Unten, A, C-Rechts, C-Unten, A.





Du kannst an diesem Wächter vorbeischieben, doch besser ist es, ihn mit dem Pfeil auszuschalten.



NARYUS UM-ARMUNG

Lege diesen Spruch auf einen C-Knopf. Er bildet eine magische Barriere. Er wirkt jedoch nur für kurze Zeit. Wende ihn sehr sorgfältig an.



erscheint. Sie gibt Dir den Spruch Naryus Umarmung.

SEI KINDISCH!

Siehe das Präludium des Lichts, um zum Tempel der Zeit zurückzukehren. Betrete die innere Kammer und lege das Schwert zurück. Du bist wieder jung. Lege den hylianischen Schild an und spiele das Requiem des Geistes, um zur Wüste zu gelangen. Betrete den Geistertempel. Wehre mit dem Schild die fliegenden Gefäße ab und gehe auf den Stufen nach oben. Gehe nach links zur Gerudo-Diebin, die Dir den Weg versperrt. Sprich mit ihr, und sage, daß Du wirklich nichts besonderes vorhast. Sie bittet Dich dann um einen Gefallen. Sag "nein", wenn sie Dich fragt, ob Du einer von Ganondorfs Leuten bist. Sie stellt sich als Nabooru vor. Du sollst Dich auf die Suche nach den Silberhandschuhen begeben.

Tue ihr den Gefallen, und sie läßt Dich in den Tempel. Betrete den Tunnel, weiche den Klängenfallen aus und töte die Gegner. Öffne die beiden Türen. Gehe durch die linke. Töte die Gegner. Treffe mit dem Bumerang den Diamant-Schalter, um die Brücke herabzulassen. Überquere sie und achte auf fliegende Töpfe. In der Truhe liegt ein blauer Rubin.

Gehe durch die nächste Tür in einen Raum mit einem Gegner, der Dir Feuerbälle entgegenwirft. Wende Dins Feuerzauber an, um den Anubis zu töten. Gehe durch die Tür und töte die nächsten Gegner. Achte auf die Monster an der Decke.



Sammle alle Eis-Rubine ein, um den Zaun zu entfernen, der Dir den Weg zu anderen Teilen versperrt. Töte die Gegner und gehe auf die andere Seite. Töte die Skultula an der Wand und hole Dir das Symbol mit dem Bumerang. Zünde beide Fackeln mit Dins Feuer an. Eine Truhe erscheint. Darin findest Du einen kleinen Schlüssel. Verlasse den Ort durch die Tür bei den Fackeln, gehe nach rechts und krieche durch den Tunnel zur verschlossenen Tür. Töte die Skultulas. Klettere nach oben, töte die Spinne und hole Dir das Symbol mit dem Bumerang.

Läufst Du am Sonnensymbol vorbei, wirst Du angegriffen. Töte beide Gegner und schieße auf den Diamant-Schalter. Eine Truhe mit einem blauen Rubin erscheint. Sende einen Bombchu über den Boden und an der Mauer hoch zu dem Spalt. Ein Loch entsteht, und Sonnenlicht dringt in den Raum. Die Tür wird geöffnet.

Gehe durch die Tür in einen

Raum mit einem Abgrund auf der linken Seite und Stufen vor Dir. Laß Dich links fallen und laufe zur Plattform vor der Statue. Zünde mit Dins Feuer die Fackeln an. Eine Truhe erscheint, in der Du eine Karte findest. Laufe zurück und klettere wieder nach oben. Schiebe die Statue nach unten auf den Schalter. Eine Tür über den Stufen wird geöffnet.

Klettere über die Stufen nach oben. Gehe durch die Tür. Weitere Stufen führen zu einer anderen Tür. Gehe auch durch diese. Sie fällt hinter Dir zu. Töte die beiden Beamos mit Bombchus und sammle alle Eis-Rubine ein, um die Fackel anzuzünden. Zünde einen Deku-Stab an und bringe die nächsten drei Fackeln zum lodern. In der Truhe liegt ein kleiner Schlüssel. Ziehe und schiebe die vier Blöcke, bis der mit dem Sonnensymbol unter dem Sonnenstrahl steht und die nächste Tür geöffnet wird.

Gehe durch die Tür und über die

IRON KNUCKLE

Diese Kreatur hat eine mächtige Axt, die Du nicht abwehren kannst. Halte Dich von ihr fern und versuche, sie von hinten zu treffen. Trifft sie eine der Steinsäulen im Raum, werden Energieherzen freigelegt. Schnapp sie Dir, bevor sie verschwinden.





Stufen zur verschlossenen Tür. Drehe Dich, oben angekommen, um und töte die goldene Skultula. Gehe durch die Tür. Gehe nach vorne, dann nach links, und Du findest eine Statue vor einer Steinsäule. Attackiere sie, um sie zu wecken.

Nach dem Sieg über den Iron Knuckle wird eine Tür geöffnet. Dahinter begegnest Du der Eule. Sie erzählt Dir etwas über die Zukunft von Hyrule... blablabla. Nimm die Silberhandschuhe aus der Truhe.

Kehe zu Nabooru zurück und beobachte, wie sie von zwei Hexen in den Sand gedrückt wird! Laß Dich vom Tempel fallen und

pflanze magische Bohnen in der weichen Erde bei der Tür ein. Spiele das Präludium des Lichts, um zum Tempel der Zeit zurückzukehren. Ziehe das Meisterschwert und reise in die Zukunft! Spiele das Requiem des Geistes, und Du gelangst in die Wüste. Du trägst jetzt die Silberhandschuhe. Stelle Dich auf die gewachsene Pflanze und springe über den Steinbogen zum Herz-Container. Laß Dich fallen und betrete den Tempel.

Klettere auf den Stufen hinauf und gehe nach rechts. Schieben den riesigen Block, bis er nach unten fällt. Besiege im nächsten Raum

den Beamos und schieße auf den Diamant-Schalter. Zwei Türen werden geöffnet. Gehe durch die rechte Tür und sammle die Eis-Rubine ein. Nur mit den Gleitstiefeln gelangst Du an den Rubin, der in der Luft schwebt. Wenn Du alle Rubine eingesammelt hast, wird die Tür geöffnet. Stelle Dich vor den grauen Block mit dem Zeitsymbol und spiele den Song der Zeit. Der Block bewegt sich. Eine Skultula erscheint. Erledige im nächsten Raum schnell den Gegner und hole Dir den Schlüssel aus der Truhe. Gehe zurück in den Raum mit den Beamos und töte sie erneut. Gehe jetzt durch die Tür vor Dir.

Töte im nächsten Raum die Wolfos und spiele auf dem Triforce-Symbol Zeldas Wiegenlied. Eine Truhe erscheint auf der dem Symbol gegenüberliegenden Plattform. Du erreichst sie mit dem Enterhaken und findest einen Kompaß.

Gehe zurück in den Beamos-Raum und durch die verschlossene Tür. Besiege den Gegner und weiche den fliegenden Töpfen aus.

Nur mit dem Auge der Wahrheit entdeckst Du den Geisterführer.



ELF TIP

- Setze Dins Feuer mit Bedacht ein. Ein sehr nützlicher Spruch!



SILBERHANDSCHUHE

Trägst Du sie, kannst Du viel größere Dinge anheben und verschieben. Sie können jedoch nur von einem Erwachsenen eingesetzt werden.





Erledigst Du die Iron Knuckles, verschwinden sie in einem blauen Feuer.



● Falls etwas auf eine Bombe nicht reagiert, dann versuch es mit dem Hammer!

SPIEGEL-SCHILD

Mit diesem Schild können Sonnenstrahlen reflektiert oder Energiestrahlen auf gefährliche Monster zurückgelenkt werden, indem Du den R-Knopf betätigst.



an. Schweben mit diesen auf die linke Hand der Statue und spiele Zeldas Wiegenlied. Eine Truhe erscheint auf der rechten Hand. Mit dem Enterhaken ziehst Du Dich rüber. Du findest einen Schlüssel.

Drehe Dich, um von der Statue wegzublicken, und laß Dich mit den Stiefeln auf die Stufen rechts von der Statue fallen. Klettere nach oben und erledige mit dem Enterhaken die goldene Skulltula. Nimm das Symbol. Laufe auf der ersten Treppe zurück nach unten und ziehe Dich mit dem Enterhaken an der Fackel rüber auf die gegenüberliegende Treppe. Gehe nach links, ziehe Dich mit dem Haken auf die Plattform oben rechts im Raum mit dem Schalter und der Truhe.

In der Truhe liegt ein blauer Rubin. Betätige den rostigen Schalter mit dem Hammer, um die Tür vor Dir zu öffnen. So gelangst Du schnell zurück zum Tempeleingang. Schnapp Dir mit dem Haken die Fackel, bei der Du eben noch gestanden hast, und ziehe Dich auf die Plattform. Mit dem kleinen Schlüssel öffnest Du die Tür. Töte im nächsten Raum die Beamos mit einer Bombchu und gehe über die Wendeltreppe nach oben durch die Tür. Du begegnest einem Beamos und drei Anubis. Spreng den Beamos und wende Dins Feuer auf die Anubis an. Eine Tür unten rechts im Raum wird geöffnet.

Gehe durch die Tür zur Klingenfalle. Du findest vier Armos, zwei verschlossene Türen, einen Schalter in der Mitte des Bodens und ein Sonnensymbol an der Wand. Auf den Schalter muß etwas gestellt werden, damit die Tür rechts im Raum geöffnet werden kann. Stelle Dich am besten vor die Tür und ärgere einen Armos mit dem Enterhaken, so daß dieser auf Dich zugeht und über den Schalter watschelt. Renne schnell durch die Tür. Bestimmt keine



leichte Aufgabe. Doch jetzt stehst Du vor einigen Stufen. Gehe auf ihnen nach oben und benutze die Linse der Wahrheit. Du entdeckst zwei Truhen mit Energieherzen. Gehe oben durch die Tür, und Du begegnest einem weiteren Iron Knuckle. Wecke ihn auf, kämpfe mit ihm und töte ihn. Gehe durch die Tür und nimm den Spiegelschild aus der Truhe.

Kehe in den Raum mit den vier Armos zurück. Gehe dorthin, wo das Licht durch ein rundes Fenster bricht, und lenke den Sonnenstrahl mit dem Schild auf das Symbol an der Wand. Eine Tür wird geöffnet.

TÖTE DEN KNUCKLE

Gehe durch die Tür. In der Truhe findest Du einen Schlüssel. Gehe zurück in den Armos-Raum und nach rechts in den Raum mit dem Beamos und den Anubis. Öffne die verschlossene Tür.

Töte im nächsten Raum die Beamos mit Bombchus, bevor sie Dich erblicken, und schaue auf die Mauer zwischen ihnen. Töte die Skulltula. Drei Abschnitte der Wand stehen fest, und vier bewegen sich von einer Seite zur anderen.

Gehe nach oben und töte den Beamos an der Tür. Gehe in den nächsten Raum mit dem Triforce-Symbol vor der Tür. Spiele dort Zeldas Wiegenlied, um eine Tür zu öffnen. Gehe hindurch. Töte die vier Schnecken und untersuche die Türen. Es sind alles Falltüren. Spreng sie. Du entdeckst ein Auge in der Wand.

Schieße auf das Auge, um einen weiteren Block im Raum darüber erscheinen zu lassen. Benutze den Enterhaken am weißen Kreis an der Decke, um dorthin zu gelangen. Springe rüber zum Block an der Wand, stelle Dich auf den Schalter, um die Flammen kurz zu stoppen, und laß Dich nach unten fallen. In der Truhe findest Du den Hauptschlüssel.

Verlasse den Raum, gehe nach rechts und über die Stufen nach





oben durch die nächste Tür in einen Raum mit einem großen Spiegel an der linken Wand. Achte auf fliegende Töpfe. Gehe nach links zum Diamant-Schalter hinter den Stangen. Bearbeite ihn mit dem Schwert, um eine Tür zu öffnen. Gehe hindurch, bevor sie zufällt. Im nächsten Raum wirst Du angegriffen. Töte den Gegner und lenke das Licht auf das Sonnensymbol. Eine Truhe mit Bomben darin erscheint.

Besiege die weißen Blasen im nächsten Raum und sprengt links vom Spiegel die Mauer, die anders klingt, wenn Du sie mit dem Schwert triffst. Gehe durch das Loch. Bewege den Spiegel im ersten Raum, bis er das Licht durch das Loch auf den nächsten Spiegel wirft. Gehe durch das Loch und bewege den zweiten Spiegel so, daß er das Licht durch das Gitter in den Raum mit dem größeren Spiegel wirft. Kehre zurück zu diesem Raum und laß Dich nach unten fallen. Lenke den Sonnenstrahl auf das Symbol an der Wand, um die Plattform, auf der Du gerade stehst, nach unten zu senken.

Lenke mit dem Schild das Sonnenlicht auf das Gesicht der Statue, die daraufhin zu Staub zerfällt und ein Loch freigibt. Ziehe Dich mit dem Haken zum Loch. Die Boß-Tür erscheint.

Öffne sie, und Du beegnest den

beiden Hexen, Koume und Kotaki, die vor sieben Jahren Nabooru gequält haben. Bevor Du sie angreifst, erscheint ein anderer Iron Knuckle. Besiege ihn mit bewährter Methode. Nabooru kommt nach dem Kampf in ihrer Rüstung zum Vorschein! Die Hexen tauchen wieder auf. Gehe durch die nun geöffnete Tür in die Halle mit den fünf Plattformen. Klettere auf die mittlere Plattform. Dort triffst Du auf Twinrova.

DER HEILIGE GEIST

Nach dem Sieg über die Hexen bekommst Du einen Herz-Container. Gehe über das blaue Feld zu den Kammern der Weisen, wo sich Nabooru bei Dir bedankt. Sie gibt Dir das Geister-Medaillon und überträgt ihre Kräfte auf Dich. Der Kampf mit dem König des Bösen steht kurz bevor, doch zunächst mußt Du zum Tempel der Zeit zurück.



● Mixe niemals Feuer und Eis! Sonst schaffst Du den Kampf nicht...

TWINROVA

Diese beiden Mädels sind echt nervig! Sie teilen sich und attackieren Dich von oben. Visiere die Hexe an, die gerade zu Feuern beginnt, und wehre ihren Angriff mit dem Schild ab. Benutze den Schild, um die Energie auf die andere Hexe umzulenken. Weichst Du einem Angriff aus und wird Deine Plattform getroffen, dann halte Dich von der brennenden Stelle fern. Hast Du sie viermal mit der eigenen Energie getroffen, vereinen sie sich und greifen Dich mit ihrer Doppel-Dynamit-Attacke an. Diesmal ist die Taktik etwas anders. Du mußt drei Angriffe gleichen Typs (also Feuer oder Eis) abwehren. Der Strahl prallt dann vom Schild ab und kann mit dem Analog-Stick dirigiert werden. Weiche den Angriffen aus, die Dein Schild momentan nicht vertragen kann.

Sobald Du die Hexen getroffen hast, sinken sie auf eine der Plattformen. Bearbeite sie dort mit dem Schwert, bis sie irgendwann den Geist aufgeben.



0
12
0
55
2
L
0
4
u
A
12
4
A
64 Power-Special Nummer 2



ELF TIP

- Rüste Dich vor dem Besuch des Schlosses mit Flaschen-Feen und Magie-Extras aus.

56

Du befindest Dich außerhalb des Geistertempels. Spiele das Präludium des Lichts, um zum Tempel der Zeit zu gelangen. Du begegnest Sheik. Nach einer endlos scheinenden Diskussion überreicht Dir Zelda den Pfeil des Lichts.

Teleportiere Dich vom Tempel der Zeit zum See von Hyliä, indem Du die Serenade des Wassers spielst. Schieße auf der Insel einen Pfeil in die aufsteigende Sonne, um Feuerpfeile auf der kleinen Insel zwischen den Pfählen vor Dir erscheinen zu lassen.

Kehre zur Festung der Gerudos zurück. Steige vom Pferd und laufe zum Dieb in Weiß. Bezahle zehn Rubine, um auf den Trainingsplatz der Gerudos zu gelangen.

Betrete die erste Kammer und gehe durch die linke Tür. Besiege die beiden Stalfos innerhalb einer Minute. Eine Truhe mit einem Schlüssel erscheint. Verlasse den Ort durch die Tür bei der Truhe und sammle im nächsten

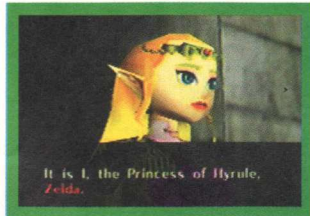
Gebiet alle Eis-Rubine innerhalb von 90 Sekunden ein. Suche den Ausgang bei den Flammen und ziehe Dich mit dem Haken über die Flammen.

KILLER-WÖLFE

Töte im nächsten Raum die vier Wölfe. In der Truhe findest Du Pfeile. Schiebe den Block den Korridor entlang. Gehe durch die Tür und besiege die drei Gegner. In der Truhe liegt ein Rubin, der 200 Rubine wert ist!

Finde mit dem Auge der Wahrheit die versteckte Truhe und nimm den Schlüssel aus ihr. Kehre zum Raum mit den Wölfen zurück. Mit dem Auge entdeckst Du einen versteckten Tunnel. Ziehe Dich mit dem Haken nach oben und betrete einen kleinen Raum mit einem Schalter auf dem Boden. Stelle Dich darauf und gehe durch die Tür in einen Raum mit einer Statue. Laß Dich nach unten fallen und schieße auf die vier Augen der Statue. Eine Truhe erscheint. Springe rüber zum kleinen Schlüssel und ziehe Dich mit dem Haken zurück.

Springe in den Spalt zur Tür und besiege im angrenzenden Raum die Gegner. Eine Truhe mit Pfeilen erscheint. Zerstöre mit dem Hammer die Statuen an der Seite des Raums und stelle Dich auf den Schalter. So gelangst Du an den Schlüssel in der Truhe. Schieße auf das Auge und gehe in den nächsten Raum mit Lava auf dem Boden und Eis-Rubinen. Schweben mit den Gleitstiefeln von Eis-Rubin zu Eis-Rubin. Betätige den Schalter, um das Feuer kurzzeitig zu stoppen, und verlasse den Ort durch die Tür bei der Fackel. Spiele im nächsten Raum den Song der Zeit. Ziehe dann die Eisenstiefel und das Zora-



Gewand an. Laß Dich ins Wasser mit den Gegnern darin fallen.

Sammle die Eis-Rubine ein, indem Du Dich entweder mit dem Haken von Kreis zu Kreis ziehst oder die Stiefel an- und ausziehst. Wenn Du alle Rubine hast, solltest Du zum Raum mit dem kleinen Rubin darüber zurückkehren. Ziehe die Gleitstiefel an, gehe aus dem Raum und nach links die Treppe hinunter. Hinter der Tür begegnest Du neuen Feinden – Dinalfos. Besiege alle Gegner innerhalb von 90 Sekunden, um die nächste Tür zu öffnen. In der Truhe liegt ein Schlüssel. Verlasse den Ort und gehe zum Zentralgebiet am Anfang des Trainingsbereichs mit den Löwenköpfen über den Türen.

Gehe durch die Tür und weiter in den Raum mit den rotierenden Statuen. Gehe diesmal nach rechts. Du findest hinter der Tür einen weiteren Schlüssel in der Truhe. Gehe ins Gebiet mit den Löwenköpfen zurück. Laufe nach rechts und durch die mittlere Tür in einen Raum mit zahlreichen Türen. Gehe links durch die Tür und weiter durch die nächste verschlossene Tür zu einer Truhe mit einem



Die Weisen vereinen ihre Kräfte, um eine Brücke zu schaffen.

lilafarbenen Rubin. Weiter geht es durch die nächste verschlossene Tür zu einer Truhe mit einem roten Rubin. Hinter der folgenden Tür gibt es dann Pfeile und schließlich den Eis-Pfeil.

Verlasse das Trainingsgebiet und reite mit Epona zum weiten Gelände rechts von der Festung. Sprich mit dem Dieb über das Bogenschießen vom Rücken eines Pferdes.

Teleportiere Dich zurück zum Tempel der Zeit und laufe über den Marktplatz zum Schloß. Aus dem Hyruler Schloß wurde Ganons Schloß, und der Ort ist ein Platz des Bösen.

Gehe zum Lava-Burggraben und unterhalte Dich mit dem ersten Weisen. Überquere dann die Brücke und gehe in Ganons Schloß! Laufe über die Stufen nach unten und töte die beiden Beamos auf den Podesten. Gehe durch die Tür. Vor Dir führt eine Tür zu Ganons Turm. Sie wird momentan von einer Energiebarriere blockiert. Die Energiequellen befinden sich in sechs Räumen. Fange links mit der Tür mit dem Geister-Medaillon an.

Du kommst in einen Raum voller Eis-Rubine, die von zahlreichen Gegnern bewacht werden. Sammle alle Rubine ein, um die nächste Tür zu öffnen. Gehe durch die Tür und laufe nach links. Aktiviere mit der Wirbelattacke den Diamant-Schalter, um zu einer Truhe mit Bombchus zu gelangen. Schicke eine Bombchu durch die Stangen zum zweiten Diamant-Schalter, um die Tür zu öffnen.

LICHT INS DUNKLE

Gehe durch die Tür und an den Diamant-Schaltern vorbei in einen Raum mit vier Sonnensymbolen an den Wänden. Schieße einen Feuerpfeil an die Decke, um etwas Licht ins Dunkle zu bringen, und lenke die Sonnenstrahlen mit dem Spiegelschild auf die Sonnensymbole. Die Tür wird geöffnet.

Hinter der Tür findest Du den Ursprung für die erste böse Barriere. Lege die Lichtpfeile an und schieße einen ins Zentrum des Energiefeldes, um es zu zerstören. Kehre zurück zum zentralen Raum: Der erste Energiestrahle ist verschwunden.

Laufe nach rechts in den Raum mit dem Wald-Medaillon. Töte die Wolfos. In der Truhe findest Du einen blauen Rubin. Zünde mit Dins Feuer die Fackeln an und schieße

einen Feuerpfeil auf die Fackel über der Tür. Gehe durch die Tür in einen Raum mit Plattformen und zahlreichen Gegnern. Ziehe Deine Gleitstiefel an und gehe links von der ersten Plattform herunter. Sammle den Eis-Rubin ein. Laufe am Beamos vorbei ins Zentrum und sammle rechts den Eis-Rubin ein. Gehe zurück ins Zentrum und sammle den vor der Tür ein. Klettere hoch zur Tür und schnapp Dir rechts den Rubin. Schlage Dich nach unten durch, bis zum Schalter auf der tiefsten Plattform auf der linken Seite (ziehe dafür Deine Schuhe aus). Ein weißer Zielkreis erscheint in der Nähe des letzten Rubins. Ziehe Dich rüber und verlasse mit den Gleitstiefeln den Raum durch die Tür.

Lege einen Lichtpfeil an und feuere ihn auf die nächste Energiequelle, um den zweiten Energiestrahle zu deaktivieren. Kehre ins Zentralgebiet zurück. Gehe rechts über die Stufen durch die Tür mit dem Wasser-Medaillon. Der neue Raum ist voller Eis. Töte die Geister-Erscheinungen, um die nächste Tür zu öffnen, die sich hinter einer Wand aus rotem Eis



verbirgt. Zerstöre die Eiszapfen in der Mitte des Raumes und fange etwas von dem blauen Feuer mit der Flasche ein. Bringe mit diesem Feuer das rote Eis zum schmelzen. Fange noch mehr Feuer ein und gehe durch die Tür.

Ziehe im angrenzenden Raum den Block von der Tür weg und schiebe ihn nach rechts und zurück zur Tür, durch die Du kamst, so daß er in das Loch in der Mitte des Raumes fällt.

Schiebe den anderen Block über den Block im Loch. Schiebe ihn zum



PFERDERLICKEN-BOGENSCHIESSEN

Bei dieser Herausforderung erhältst Du 20 Pfeile und mußt damit Ziele vom Rücken des Pferdes aus treffen. Je dichter Du das Zentrum eines Zieles erreichst, desto mehr Punkte gibt es, bis zu einem Maximum von 100. Auch die Töpfe bringen Dir 100 Punkte ein. Du hast zwei Anläufe. Schieße zuerst auf die Töpfe und dann auf die Ziele. Mit 1000 Punkten bekommst Du einen Herz-Container und für 1500 einen größeren Köcher.



Dieses Spiel erfordert eine Menge Übung.



Wenn Du den letzten Raum des Trainingsbereichs betrittst, gibt es zwei Routen. Du hast nur Schlüssel für eine Route, und nur eine Route führt zu dem Eispeil!



ELF TIP

Die Bombchus können sehr nützlich sein. Sie treffen auch Ziele, die normale Bomben nicht erreichen.



NAVI'S TIPS

Im Schloß erwarten Dich eine Menge Puzzles aus den Tempeln. Untersuche jeden Raum genau auf seine Möglichkeiten.

nächsten Stein und schließlich in die Nische am Rande des Raumes. Klettere auf den Block und hoch zur nächsten Plattform. Bringe das rote Eis mit dem blauen Feuer zum schmelzen. Betätige den Schalter mit dem Hammer und gehe durch die Tür zur nächsten Energiequelle. Schieße hier mit einem Lichtpfeil. Kehre zum Zentralgebiet zurück.

Gehe nach rechts die Stufen hinauf und betrete rechts den Durchgang mit dem Schattensymbol. Zünde mit einem Feuerpfeil die Fackel an und überquere die Brücke. Weiche der Blase aus und töte den Gegner auf der nächsten Plattform. In den Töpfen liegen Pfeile. Das Auge der Wahrheit führt Dich zu einem Schalter auf der linken Plattform. Zünde mit einem Pfeil die Fackel an und springe zur nächsten Plattform. Betätige den Schalter, um eine Truhe erscheinen zu lassen. In der Truhe findest Du die goldenen Handschuhe.

SIEH DIE WAHRHEIT!

Benutze nochmals das Auge der Wahrheit und laufe auf der unsichtbaren Plattform zur Tür. Gehe durch die Tür, und Du findest die nächste Energiequelle. Mit dem Lichtpfeil durchbrichst Du die Barriere und kannst in den Zentralbereich zurück.

Falls Du mehr Energie brauchst, solltest Du das Schloß verlassen und links die große Fee der Magie aufsuchen. Ein großer Block versperrt Dir diesmal den Weg, doch mit den goldenen Handschuhen kannst Du ihn verschieben. Die Fee erweitert Deine Defensivkraft und lädt Deine Energie neu auf. Du nimmst dann nur noch halb so viel Schaden in einem Kampf. Kehre zum Schloß zurück.

Gehe im Zentralbereich nach rechts und durch die Tür mit dem Feuer-Medaillon. Ziehe im nächsten Raum die hitzeresistente Robe an. Laufe über die Brücke durch den Raum und sammle alle Eis-Rubine ein, um die Tür zu öffnen. Mit dem Haken gelangst Du hoch zur Tür und in den nächsten Raum.

Feuere einen Lichtpfeil auf die

GANONDORF

Laufe sofort in eine Ecke des Raums, wo der Block steht. In allen Ecken stehen befestigte Blöcke, während die anderen durch die Gegend purzeln, sobald Ganondorf auf die mittlere Plattform schlägt. Wehre seine Feuerbälle mit dem Schwert ab. Das ist etwas schwieriger, da Du ihn nicht anvisieren kannst, weil Navi nicht in der Nähe ist.

Lege Deine Lichtpfeile an und sende seine Feuerbälle zu ihm zurück, bis er gelähmt ist. Schieße dann einen Lichtpfeil auf ihn, um ihn auf die mittlere Plattform zu stoßen. Ziehe Dich anschließend mit dem Haken zu ihm rüber und treffe ihn mit dem Schwert. Ziehe Dich schnell wieder in die Ecke zurück, wenn er aufsteht. Überquere den Spalt mit den Gleitstiefeln. Falls Du keine Lust hast, zu ihm rüberzuspringen, kannst Du ihn auch schnell mit normalen Pfeilen beschießen. Schalte zwischen den Pfeilen hin und her. Nach einiger Zeit greift Ganondorf mit sechs Energiestrahlen an. Wenn noch genügend Blöcke im Raum stehen, kannst Du von einer Ecke zur anderen rennen und so den Strahlen ausweichen. Am besten brichst Du seinen Angriff mit einem Lichtpfeil ab, so daß Du ihn auf der Plattform bearbeiten kannst. Behalte die Taktik bei!

Solltest Du Probleme mit den Magiereserven haben, empfiehlt es sich abzuspeichern, aufzuhören und zum Kakariko-Dorf zu gehen, wo ein Trank Deinen Magie-Level erhöht.



Ganondorf sieht wie ein schwieriger Gegner aus, doch sobald Du sein Angriffsmuster begriffen hast, machst Du schnell Brei aus ihm.

Energiequelle ab. Laufe runter zu den Stufen nach rechts und hebe den großen Stein auf, der die Tür mit dem Licht-Medaillon blockiert. Zerstöre ihn und gehe hindurch.

Mit dem Auge der Wahrheit entdeckst Du Gegner und eine Skulltula. Nach dem Kampf erscheint eine Truhe mit einem Schlüssel. In den anderen Truhen liegen (von links aus im Uhrzeiger-

sinn): ein blauer Rubin, eine Eisfalle, ein Energieherz, eine Eisfalle, ein paar Pfeile und noch eine Eisfalle – öffne nur die wichtigen Truhen. Gehe durch die verschlossene Tür, stelle Dich auf das Symbol und spiele Zeldas Wiegenlied. Eine Truhe mit einem Schlüssel erscheint.

Gehe durch die nächste verschlossene Tür in einen runden Raum mit rollenden Steinen. Hänge





Du verläßt das Schloß. Es fällt zusammen. Ist das das Ende? Nein, Ganondorf hat noch eine Überraschung parat...

Dahinter erblickst Du Ganondorf an der Orgel. Prinzessin Zelda hält er in einem Kristall gefangen. Sie lädt auf magische Weise Deine Energie auf. Ganondorf kontert mit Triforce-Magie. Sobald Du Ganondorf besiegt hast, stürzt der Turm in sich zusammen, und Zelda ist frei. Plötzlich bebte der Ort, und Ganondorf versucht mit letzter Kraft, Dich zu töten. Du mußt innerhalb von drei Minuten das Schloß verlassen!

Folge Zelda aus dem Schloß, bleibe stets hinter ihr, und überlasse ihr das Öffnen der Türen.

Wenn Du den Raum erreichst, in dem Du einst die Stalfos getroffen hast, wird Zelda in einem Ring aus Feuer gefangen, und zwei Stalfos greifen an. Besiege sie schnell, und die Flammen verschwinden!

Folge Zelda weiter durch das Schloß und halte Dich auf der Steinbrücke, die aus der Festung führt, auf der rechten Seite, um nicht dem Gegner in die Arme zu laufen. Schaffst Du es, innerhalb des Zeitlimits zu fliehen, siehst Du das Schloß in sich zusammenfallen.

GRÖßTE VORSICHT!

Gehe weiter nach oben. Greife jeweils immer nur einen Iron Knuckle an. Ihre Äxte sind sehr gefährlich! Gehe nach dem Kampf weiter nach oben zur Boß-Tür. Öffne sie. Du stehst in einem Raum mit einem großen Turm in der Mitte. Finde rechts die Tür und gehe in einen dunklen Korridor mit einem roten Teppich. Folge seinem Verlauf zu einer langen Wendeltreppe und in einen Raum mit rotem Nebel. Links siehst Du eine Tür.

GLÜCKLICHES ENDE?

Es ist für einige Sekunden ruhig... alles scheint vorbei zu sein... aber es ist nicht so! Schau zu den Ruinen – Ganondorf steigt nochmals empor! Er verwandelt sich in das Monster Ganon und setzt alles unter Feuer. Er zieht Dir das Meisterschwert aus den Händen!

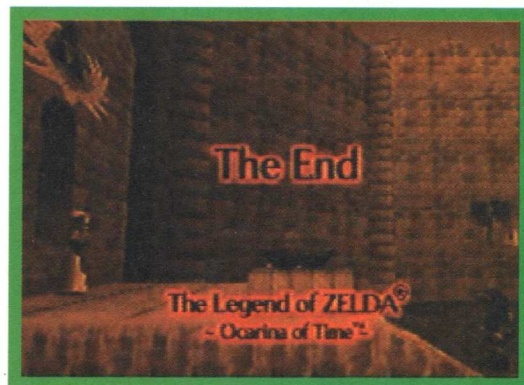
Jetzt hast Du es offenbar endlich geschafft. Unterhalte Dich noch ein bißchen mit Zelda, und alles scheint wieder in Butter zu sein...

GANON

Wende den Hammer an und stürze Dich auf Ganon. Weiche seinen Angriffen aus und schlage ihm von hinten auf seinen Schwanz, bis er zusammenbricht und die Flammen für kurze Zeit erlöschen.

Renne dann zu Zelda und schnapp Dir das Schwert. Greife damit Ganon erneut an. Diesmal bewegt er sich schneller. Visiere ihn mit Z an und lähme ihn kurzfristig mit den Lichtpfeilen. Schlage ihn dann wieder von hinten.

Hast Du ihn oft genug getroffen, hält ihn Zelda mit Magie fest. Jetzt kannst Du ihn umlegen! Zeldas Magie lädt das Meisterschwert auf. Drücke B, um Ganon zu attackieren. Zelda beschwört dann die Kräfte der Weisen und läßt ihn ein für allemal verschwinden.



Das Ende. Aber wird Link zum N64 zurückkehren? Wir hoffen es!

59





DIE GEGNER

OCTOROC: Eine kleine Kreatur, die mit Steinen schießt. Mit dem Deku-Schild läßt Du die Schüsse zurückprallen.

IRON KNUCKLE: Ein gigantischer Ritter mit einer schweren Axt. Komm ihm bloß nicht zu nahe! Warte, bis er mit seiner Axt ausholt, und springe dann zurück. Greife ihn danach sofort an!

STALFOS: Diese Skelett-Krieger lauern überall und sind eine echte Pest. Visiere sie mit Z an und wehre mit dem Schild ihre Angriffe ab. Greife sie mit dem Stoßangriff an.

FLOOR MASTER: Eine riesige Hand, die leise durch dunkle Höhlen huscht. Halte Dich vom Schatten fern und schalte das Wesen sofort aus, wenn es von der Decke fällt.

TEKTITES: Hüpfende Kreaturen, die sich auf Dich stürzen. Warte, bis sie in der Luft sind, und schlage dann zu.

LEEVEER: Rundliche Wesen, die in Wüsten anzutreffen sind und in einem bestimmten Muster angreifen. Du kannst sie nicht töten, also weiche ihnen nur aus.

DODONGO: Riesige Echsen mit einem schrecklichen Atem! Warte, bis sie Feuer spucken, und erschlage sie dann von hinten.

DEKU-BUSCH: Diese Pflanzen schießen mit Nüssen. Laß die Nuß zurückprallen und fang den Busch ein.

GESCHÄFTS-BUSCH: Wehre auch ihre Angriffe mit dem Schild ab und komme danach ins Geschäft.

LIKE LIKE: Diese klebrige Masse frißt Deine Gegenstände auf, wenn Du ihr zu nahe kommst. Halte Dich auf Distanz und schieße mit Pfeilen.

WOLFOS: Die Wölfe kommen in verschiedenen Farben vor und sind meist nicht allein. Warte auf ihren Angriff und schlage dann zu.

BLASEN: Diese Flammen-Biester fliegen immer im gleichen Muster. Lösche mit dem hylianischen Schild das Feuer und erlege sie mit dem Schwert.

KEESE: Die schnellen Fledermäuse machen Dir in engen Umgebungen das Leben zur Hölle. Visiere sie mit Z an und schieße mit dem Bogen oder der Schleuder auf sie.



Skulltula: Diese Spinnen gibt es in verschiedenen Größen. Suche nach den goldenen!



Keese: Die schnellen Fledermäuse findest Du in dunklen Verliesen.

SKULLTULAS: Spinnen gibt es in verschiedenen Größen und Arten. Mache sie mit dem Bogen oder der Schleuder fertig.

DEKU BABA: Diese Pflanzen schnappen nach allem, was sich ihnen nähert. Greife sie nach ihrer Attacke mit Deinem Schwert an.



Blasen: Auch sie haben unterschiedliche Farben. Mit Deinem Schild löschst Du das Feuer.



Tektite: Erschlage diese Gegner in der Luft!



HERZSTÜCKE

Sammle vier Teile eines Herzens ein, und Deine Energieleiste wird um eine Einheit erweitert. Hier sind die Fundorte aller 36 versteckten Herzstücke!

1: Markt von Hyrule – finde bei Nacht den Hund der Lady (in der Ecke beim beleuchteten Fenster).

2: Verlorene Wälder – spiele Sarias Song beim Skull Kid.

3: Verlorene Wälder – spiele mit den beiden Skull Kids.

4: Friedhof – zu finden bei der Führung des Wächters.

5: Friedhof – spiele den Sonnen-Song im Grab des einsamen Toten.

6: Lon Lon-Farm – verschiebe die Kisten im Stall (Du brauchst das Goronen-Armband).

7: Zoras Reich – zünde alle vier Fackeln an und finde den Preis hinterm Wasserfall.

8: Kakariko-Dorf – laß Dich im Berg in den Spalt fallen.

9: Goronen-Stadt – zünde die Fackeln an. Wirf eine Bombe in die sich drehende Vase.

10: Zoras Fluß – spiele den Song der Winde zum Frosch-Chor.

11: Todesberg-Krater – eine versteckte Nische in der Wand (Du brauchst das Gewand der Goronen).

12: Zoras Fluß – spiele den Fröschen alle Songs vor und spiele das Insekten-Fangspiel.

13: Gerudo-Tal – auf der Plattform über dem Fluß (Du brauchst den Enterhaken).

14: Markt von Hyrule – Preis im Bombchu-Spiel.

15: Todesberg-Krater – oben auf der heißen Steinsäule (pflanze als junger Link eine Bohne ein).

16: Markt von Hyrule – letzte Truhe im Schatztruhen-Spiel (kein Problem mit dem Auge der Wahrheit).

17: Gerudo-Festung – 1000 Punkte-Preis beim Reit-Bogenschießen.

18: Zoras Fluß – gleite mit einem Huhn zur Plattform beim Wasserfall.

19: Eishöhle – in einem Block aus rotem Eis (schmelze ihn mit der blauen Flamme).

20: Zoras Brunnen – auf einem Eisberg in der Mitte des Sees.

21: Friedhof – im Rennen gegen Dampes Geist. Gewinne innerhalb einer Minute.

22: Kakariko-Dorf – in der Windmühle auf der hohen Plattform (nach dem Rennen mit Dampes Geist).

23: See von Hylia – Belohnung des Wissenschaftlers (tauche mit der Goldschuppe nach unten).

24: Gerudo-Tal – klettere an der Leiter hinterm Wasserfall hinauf (vorher eine Bohne einpflanzen).

25: Felder von Hyrule – zerschlage einen Stein auf dem Wege zum Gerudo-Tal. Tauche dann zum Grund des Pools.

26: See von Hylia – auf dem Balkon, oben auf dem Laboratorium (vorher Bohne einpflanzen).

27: Friedhof – auf einer Plattform bei Dampes Grab (vorher Bohne einpflanzen).

28: Zoras Fluß – auf einem Turm über den Fröschen.

29: Kakariko-Dorf – gehe zum Kerl auf dem Dach, und er gibt Dir eins (Du brauchst den Enterhaken).

30: Gerudo-Festung – in einer Truhe oben in der Festung.

31: Felder von Hyrule – zerstöre Steine bei den Zäunen nahe des Sees und kaufe es.

32: Zoras Brunnen – suche den Grund des Sees ab (Du brauchst Zoras Gewand und die Eisenstiefel).

33: Kakariko-Dorf – Belohnung für 50 Gold-Skulltula-Symbole.

34: See von Hylia – fange einen 10-Pfund-Fisch im Angelspiel.

35: Wüstenkoloß – oben auf der großen Überführung (vorher Bohne einpflanzen).

36: Dodongo-Höhle – über dem Höhleneingang (vorher Bohne einpflanzen).



GEGENSTÄNDE

In jedem Adventure gibt es haufenweise Gegenstände, und auch Zelda 64 ist keine Ausnahme! Hier eine Übersicht über die wichtigsten...



Auge der Wahrheit: Decke optische Täuschungen mit dieser Linse auf.
Fundort: Kakariko-Dorf

Biggorons Schwert: Das Schwert hat die Größe des Riesenmessers, ist aber widerstandsfähiger.
Fundort: oben auf dem Todesberg

Blaues Feuer: Fange es in einer Flasche ein und schmelze damit rotes Eis.
Fundort: Eishöhle

Blauer Trank: Nimm einen Schluck, und Deine Energiereserven werden aufgefüllt.
Fundort: Laden



Bombentasche: Damit kannst Du einige Bomben in Deinem Rucksack verstauen.
Fundort: Dodongo-Höhle

Bombchu: Lebende Bomben, die über den Boden und an Wänden hinauf laufen, bis sie das Ziel erreichen.
Fundort: Bombchu-Spiel

Bomben: Sprengmaterial, das in der Bombentasche getragen wird.
Fundort: Laden

Bumerang: Eine der besten Waffen, die Link als kleiner Junge einsetzen kann.
Fundort: Bauch von Jabu Jabu

Deku-Nüsse: Mit diesen Nüssen lähmt Du Deine Gegner.
Fundort: Laden

Deku-Saat-Tasche: Damit trägst Du Munition für Deine Schleuder.
Fundort: Laden



Deku-Schild: Holzschild für die Abwehr von Angriffen. Verbrennt bei Kontakt mit Feuer.
Fundort: Kokiri-Wald

Deku-Stab: Nützlich für das Anzünden von Fackeln.
Fundort: Deku Baba töten

Dins Feuer: Damit setzt Du einen ganzen Raum unter Feuer.
Fundort: Brunnen im Schloß von Hyrule

Dungeon-Karte: Diese Karten findest Du in jedem Dungeon, sie werden angezeigt.
Fundort: in den Dungeons

Eispeile: Deine Pfeile sind noch tödlicher, kosten aber zwei Magiepunkte.
Fundort: Gerudo-Trainings-Spiel

Enterhaken: Ähnlich wie der Fanghaken, nur mit größerer Reichweite.
Fundort: Wassertempel

Eisentiefel: Damit sinkst Du auf den Grund tiefer Gewässer.
Fundort: Eishöhle

Feenbogen: Nur Erwachsene können mit diesem mächtigen Bogen umgehen.
Fundort: Waldtempel

Feen-Okarina: Ein Geschenk von Saria. Damit spielst Du interessante Melodien.
Fundort: Geschenk von Saria

Feenschleuder: Der junge Link feuert damit Deku-Nüsse ab.
Fundort: Deku-Baum

Feengeist: Ein Feengeist kann in einer Flasche aufbewahrt werden. Er hält Dich am Leben, falls es brenzlich wird.
Fundort: Laden/Feenbrunnen

Farores Wind: Mit diesem Zauber legst Du einen Warp-Punkt in schwierigen Dungeons fest.
Fundort: Zoras Brunnen

Flaschenkäfer: Kleine Käfer krabbeln in weiche Erde und treiben Gold-Skulltula nach oben.
Fundort: Laden

Feuerpfeile: Deine Pfeile machen den Gegnern Feuer unter dem Hintern, kosten aber zwei Magiepunkte.
Fundort: See von Hyliä

Fisch: Ein Fisch kann in einer Flasche aufbewahrt und großen See-Wesen angeboten werden.
Fundort: Laden/Zoras Reich

Fanghaken: Ziehe Gegenstände heran und ziehe Dich über Schluchten.
Fundort: Friedhof

Gerudo-Mitgliedskarte: Damit kannst Du frei in der Gerudo-Festung umherlaufen.
Fundort: Gerudo-Festung

Goldene Schuppe: Fange im Angelspiel einen 20-Pfund-Fisch, und diese Schuppe erlaubt es Dir, noch tiefer zu tauchen.
Fundort: See von Hyliä

Goldene Handschuhe: Damit kannst Du gigantische Felsen bewegen und werfen.
Fundort: Ganons Schloß

Goronen-Gewand: Geschenk der Goronen, mit dem Du Dich auch in heißen Umgebungen aufhalten kannst.
Fundort: Goronen-Stadt

Goronen-Armband: Damit hast Du die Kraft, Bomben aufzuheben.
Fundort: Goronen-Stadt

Grüner Trank: Damit frischst Du Deine Magie-Reserven auf.
Fundort: Laden

Gleittiefel: Damit kannst Du für kurze Zeit in der Luft laufen.
Fundort: Schattentempel

Hylianischer Schild: Großer Eisenschild für groß und klein.
Fundort: Friedhof

Kokiri-Schwert: Diese kleine Klinge findest Du im Trainingsgebiet der Kokiri.
Fundort: Kokiri-Wald

Köcher: Darin trägst Du Pfeile für Deinen Bogen.
Fundort: Gerudo-Pferdetraining

Kompaß: Er markiert wichtige Gegenstände und Örtlichkeiten auf der Karte und zeigt Dir Deinen Standort an.
Fundort: in jedem Dungeon

Lichtpeile: Rüste Deine Pfeile mit Licht auf. Am besten geeignet für sehr böse Kreaturen.
Fundort: Geschenk von Zelda

Lon Lon-Milch: Du füllst fünf Energieherzen damit auf.
Fundort: Lon Lon-Farm

Magische Bohne: Pflanze sie in weicher Erde ein, und sie werden mit der Zeit wachsen.
Fundort: Zoras Fluß

Maske der Wahrheit: Hast Du die vierte Maske verkauft, erhältst Du diese hier, und die Augensteine verraten Dir etwas.
Fundort: Laden auf Marktplatz

Meisterschwert: Schnapp Dir dieses Schwert aus dem Tempel der Zeit, und Du wächst.
Fundort: Tempel der Zeit

Megaton Hammer: Damit zerschlägst Du Felsen und betätigst verrostete Schalter.
Fundort: Feuertempel

Nayrus Umarmung: Link wird von einer Schutzbarriere umgeben.
Fundort: Brunnen beim Wüstenkoloß

Okarina der Zeit: Spiele damit den Song der Zeit und öffne die Tür zum Tempel der Zeit.
Fundort: Hyuler Burggraben

Poe: Ein Geist, den Du einfangen und auf dem Markt in Hyrule verkaufen kannst.
Fundort: Friedhof

Riesenmesser: Kaufe dieses Messer Medigoron ab. Es zerbricht aber leicht.
Fundort: Goronen-Stadt

Roter Trank: Alle Energieherzen werden aufgefüllt.
Fundort: Laden



Spiegelschild: Großer Erwachsenenschild zum Reflektieren von Sonnenstrahlen und gegnerischen Zaubern.
Fundort: Geistertempel

Silberhandschuhe: Sie verleihen Dir ungewöhnliche Kräfte.
Fundort: Geistertempel

Silberschuppe: Damit kann Link tiefer tauchen.
Fundort: Zoras Reich

Stein der Qual: Der bringt Dein Rumble Pak zum Vibrieren, wann immer Geheimnisse zu entdecken sind.
Fundort: Haus der Skulltula

Zoras Gewand: Damit kannst Du Dich unter Wasser aufhalten, ohne abzusaufen.
Fundort: Geschenk von König Zora



Jetzt kommt **Farbe** in Dein Leben!
Das GameBoy Color-Magazin.

POCKET POWER

COLOR



POCKET POWER

COLOR

BESTELLCOUPON

Ich möchte das Heft auf jeden Fall haben und bestelle daher frei Haus:

(...) Ausgabe(n) Pocket Power Nr. 1 zum Preis von je DM 5,90 + DM 2,- (P/V) = je DM 7,90.

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- ☐ Bar (Geld liegt bei)
☐ per VScheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname:

Strasse, Nr.:

PLZ/Ort:

Unterschrift

Die Hefte werden etwa ab dem 17.12.98 verschickt. Aufgrund der zu erwartenden großen Nachfrage kann es zeitweise zu Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, schicken wir das Geld/den Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an:

Bristein BV
Pocket Service
Postfach 3161
48581 Gronau

Alle GameBoy-Hits - Die heißesten Tips!
Jetzt im Handel!

Damit das Leben von Buck Bumble nicht zu stachelig wird, begleiten wir die junge Biene durch eine Welt voller Gefahren und Action.

Waffen

Was Buck wirklich zum Leben braucht – ohne kommst Du nicht weit

THE STINGER

Der Stinger

Laser ist Deine Standard-Waffe und wird am Handgelenk geführt. Seine Energie erhält das Teil durch Bucks Flügelschläge, also brauchst Du Dir um Munition keine Sorgen zu machen. Die Waffe eignet sich gut für den Nahkampf. Vor allem wenn Du die Munition einer anderen Waffen sparen willst, solltest Du zum Stinger greifen.

Reichweite: Lang
Geschwindigkeit: Medium
Effektiv gegen: Geheime Wände, Minen, Schalter, Crane Flies.
Uneffektiv gegen: Killa-Pillas, Gegner mit Schnell feuer-Waffen.

PLASMA PISTOLE

Diese Waffe ist ein echter Allrounder. Mit seiner Schnellfeuer-Funktion holt man vor allem kleinere Gegner vom Himmel.

Reichweite: Mittel
Geschwindigkeit: Schnell
Effektiv gegen: Wespen, Louise Guns, Minen, Killa-Pillas.
Uneffektiv gegen: Größere Gegner wie Skorpion-Panzer, Herd Commander.

SPIKER

Diese Schnellfeuer-Waffe schleudert dem Gegner Salven von heißen Stacheln entgegen. Feuerst Du diese Stacheln in den Boden, fungieren sie als Mini-Minen, die darüber laufenden Gegnern schaden.

Reichweite: Mittel

Geschwindigkeit: Schnell

Effektiv gegen: Weevil Cannons, Transporters.

Uneffektiv gegen: Skorpion-Panzer, Herd Commander.

STUN GUN

Eine Spezialwaffe, die den Gegner kurzfristig lähmt. So bleiben die gelähmten Gegner für kurze Zeit völlig schutzlos.

Reichweite: Mittel
Geschwindigkeit: Mittel
Effektiv gegen: Herdlings
Uneffektiv gegen: Alle anderen Gegner.



FRAG CANNON

Diese Waffe mit erhöhter Reichweite feuert eine Granate ab, die bei Aufprall explodiert.

Reichweite: Lang
Geschwindigkeit: Langsam
Effektiv gegen: Alle Bodentruppen und einige Gegner in der Luft
Uneffektiv gegen: Wespen, Moskitos, Fire Flies, Hover Flies.

HGS2000

Die HGS2000 visiert ganze Schwärme an, die sich in der Nähe aufhalten und verpulvert dabei sehr schnell wertvolle Plasma-Munition. Wer sie richtig einsetzt, hat mehr davon.

Reichweite: Mittel
Geschwindigkeit: Schnell
Effektiv gegen: Schwärme von Luftgegnern, Hover Flies, Fire Flies, Moskitos, Ameisen, Libellen.



PULSE LASER

Der Puls Laser ist eine

sehr mächtige Waffe, die schnell Energie-Salven von sich gibt. Allerdings verlangt sie nach Treffsicherheit.

Reichweite: Mittel
Geschwindigkeit: Schnell
Effektiv gegen: Libellen, Killa-Pillas, Louise Guns, Königin.
Uneffektiv gegen: Holzwespen.



CLUSTER BOMB

Die Cluster Bombe verteilt mehrere Explosiv-Teile auf gegnerische Schwärme. Am besten eignet sie sich für langsame Gegner auf dem Boden.

Reichweite: Mittel
Geschwindigkeit: Langsam
Effektiv gegen: Giz Beetles, Ameisen und andere kleine Gegner auf dem Boden.
Uneffektiv gegen: Schnelle Angreifer in der Luft, wie Wespen, Hover Flies, Moskitos.



EXO-SECT LAUNCHER

Der Exo-Sect visiert mit einer Rakete den nächsten Gegner an.

Reichweite: Lang
Geschwindigkeit: Mittel
Effektiv gegen: Killa-Pillas, Herd Commanders
Uneffektiv gegen: Schnelle Gegner wie Ameisen, Hover Flies, Moskitos.



GUIDED MISSILE LAUNCHER

Hast Du eine Rakete abgefeuert, kannst Du diese auch noch steuern.

Sehr effektiv, wenn Du die Steuerung beherrschst.

Reichweite: Lang
Geschwindigkeit: Mittel
Effektiv gegen: Geschütztürme, Louise Guns, Libellen, Killa-Pillas
Uneffektiv gegen: Wespen, Ameisen, Hover Flies, Fire Flies, Moskitos.



FUSION CANNON

Die Fusion Cannon ist die Mutter aller Waffen. Sie sendet einen fetten Energiestrahle dem Gegner entgegen und hat auch auf größere Entfernungen noch zerstörerische Kraft. Da diese Waffe sehr selten ist, solltest Du sie Dir immer für größere Gegner aufbewahren.

Reichweite: Lang
Geschwindigkeit: Langsam
Effektiv gegen: Alles, mit Ausnahme der Königin!
Uneffektiv gegen: Königin.



ble

Verstecke

Verstecke in Buck Bumble befinden sich meist hinter brüchigen Mauern, die zerschossen werden können, oder hinter Tunnels und Teleportern. Weiterhin findet Buck meist etwas Interessantes, wenn er auf fliegenden Objekten landet oder neben diesen her fliegt. Die geheimen Bereiche können nie vorhergesehen werden. Aber halte ständig Ausschau, denn die Belohnung ist meist groß!



The Herd (Insektoklopedie)

"Buck, unsere Bumble Intelligence Unit hat alle Informationen über die Herds in der Insectapidea-Datei gespeichert. Analysiere diese Daten sorgfältig, Buck. Sie sind TOP SECRET."

AMEISE

Die Ameise ist für sich ein leichtes Opfer. Das Problem ist nur, daß sie meist nie allein daherkommt. Ameisen sind schnell, wendig und spucken mit tödlicher Treffsicherheit Säure – sei vorsichtig, denn die Gefahr geht nicht immer nur von großen Gegnern aus!



bewegen sich diese Viecher sehr langsam, also bewege Dich selbst schnell. Sie sind sehr treffsicher. Außerdem werden sie von einer starken Panzerung geschützt, also spare nicht mit Munition!



CRANE FLY

Die Crane Fliegen gehören zu den Spätruppen der Herd, stellen aber für Dich kaum ein Problem dar. Sie bewegen sich langsam

durch die Luft und machen keine Anstalten sich zu verteidigen. Allerdings tragen sie etwas Explosives mit sich herum, um Bodenziele angreifen zu können.

WESPE MK1 EINHEIT

Das ist die Standard-Luft-Einheit der Herd. Sie dienen der Verteidigung und dem Angriff gleichermaßen. Auf dem Boden sind die Wespen hilflose Geschöpfe. Es wird davon gesprochen, daß die Herd eine erweiterte Version erschaffen wollen, um die Wespen gefährlicher zu machen.



LIBELLE (DRAGONFLY)

Dieser Gegner verheißt nichts Gutes. Mit ihrer schweren Panzerung und dem Pulse Laser, sind die Libellen gut genug ausgerüstet, um ein echtes Problem für Buck zu sein.

KILLA-PILLA

Die Killa-Pillas eignen sich hervorragend für die Bewachung wichtiger Anlagen und sind meist in

der Nähe von Wasser anzutreffen. Wegen ihrer doppelläufigen Plasma-Kanone und ihrer Treffsicherheit, handelt es sich bei den Killa-Pillas um ernstzunehmende Gegner. Ziele immer auf den Kopf, denn der ist ihr verwundbarster Punkt.



HERD COMMANDER

Ein sehr gefährlicher Angreifer aus der Luft. Sei also besonders vorsichtig bei dieser Begegnung. Der Commander ist einer der stärker gepanzerten Gegner, kann sich deshalb auch weniger flink bewegen. Da der Commander mit zwei Pulse Lasern ausgerüstet ist, solltest Du Dir vorher den Eintritt in seine Schußbahn gut überlegen. Die Herd setzt die Commander an strategisch wichtigen Positionen ein.



SPOTTER BUG

Die Spotter-Käfer gehören ebenfalls zu den Erkundungseinheiten und haben als solche keinerlei Offensiv-Möglichkeiten. Trotz alledem sind sie schwer zu bezwingen, da sie sich extrem schnell bewegen und äußerst geschickt manövrieren.



CHAIN MOTH

Die "Ketten-Motte" ist mit zwei Chain-Guns bewaffnet, schießt deshalb mit besonders starker Feuerkraft. Ein Angreifer aus der Luft von mittlerer Größe, der normalerweise in dunklen Gebieten gefunden wird.

BLOCKER BUG

Der Käfer ist genau das, ein Blocker. Die Herd hat dieses Exemplar geschaffen, damit er sich Dir in den Weg stellen kann, und genau das tut es auch. Am besten eignet sich der frühzeitig Angriff aus großer Entfernung, doch wir wissen auch, daß das leider nicht immer möglich ist.



MOSKITO

Diese kleinen Fluggegner kommen meist in Schwärmen. Die Moskitos haben keine Waffen, sind aber extrem schnell, weswegen sie so gut wie gar nicht zu treffen sind. Wenn sie sich bedroht fühlen, stürzen sie sich auf Dich.

HOVER FLY

This well-camouflaged enemy may prove to be a bit of a problem. They are very fast and manoeuvrable, making them a hard target, and with their fiery spike offensive weapon they can do considerable damage – watch out, Buck!



SPINNE

Obwohl dieser Bodengegner sehr schnell und agil ist, ist er trotzdem gut gepanzert. Achte bei Annäherung geschlossener Umgebungen auf Netze. Meistens ist dann auch eine Spinne in der Nähe.

GIZ BEETLE

Giz Beetles sind nicht unbedingt die schnellsten Bodentruppen, aber wegen ihrer starken Panzerung und der Fähigkeit mit hoher Geschwindigkeit Säure zu verschießen sind sie keineswegs nur billiges Kugelfutter. Wie auch die Ameisen bewegen sie sich in Gruppen, so daß sie noch gefährlicher sind.



TRANSPORTER

Diese Geräte werden für den Transport verwendet und sollten keine große Gefahr für Dich darstellen. Sie sind langsam und bewegen sich nicht gerade sehr intelligent – allerdings platzt bei ihrer Explosion Schleim aus ihnen heraus, der Dir schaden kann! Ihre Rückseiten sind mit Stahlplatten besetzt, so daß Du sie von hinten nicht zerstören kannst.



WEEVIL CANNON

Wenn Dich diese Panzer-ähnlichen Gegner erst einmal anvisiert haben, holen sie Dich mit Leichtigkeit vom Himmel. Wie auch die Transporter,



MISSION EINS:

Shock Strike

"Ein Vorläufer der Herd-Spähtruppe wurde gesichtet. Teleportiere Dich von der Basis und eliminiere alle Gegner in dem Bereich. Viel Glück!"

Die Taktik in dieser Mission ist einfach: Töte alles! Du beginnst das Spiel in der Basis. Sammle die Extras von der Brücke und den Hecken ein. Auch auf dem Pilz und in den Röhren findest Du nützliche Dinge. Der Nektar von der Blume sollte ebenfalls eingesackt werden. Hast Du hier alles aufgesammelt, geht es über die Hecke

durch ein Loch in der Mauer in den Teleporter. Fliege dahinter gleich nach links in die Sektion mit den vier Crane Flies. Crane Flies sind ziemlich harmlos, ein paar Schüsse mit dem Stinger sollten sie vom Himmel holen. Die kleine Röhre auf dem Boden enthält einen 100-Punkte-Power-Up und auf dem kleinen Steine nahe des Pfades liegt eine Plasma-Pistole. Diese kannst Du auch im Kampf gegen die Crane Flies einsetzen, aber bewahre sie besser für die Wespen auf. Sobald die Crane Flies besiegt sind, öffnet sich das Herd-Tor und Wespen gelangen in das Gebiet. Zerstöre sie und schnapp Dir die fallengelassenen Plasma-Pistolen. Nahe des Teleporters findest Du etwas Nektar, falls Du Energie verloren haben solltest.

▲ Herd-Tore sind überall. Sie lassen sich auf drei Wege öffnen: indem alles getötet wird, indem ein Schalter umgelegt wird, oder indem ein Schlüssel gefunden wird.

► Dieser rote Pilz gewährt Dir erhöhte Feuerkraft, wenn Du über ihn hinweg fliegst.

▲ Herd-Minen und Pilze sollten auf jeden Fall umflogen werden. Kommst Du ihnen zu nahe, explodieren sie und rauben Dir Energie.

Fliege durch das Herd-Tor. Unten rechts auf dem Boden befindet sich ein Transporter. Auf dem Pilz daneben liegt eine Frag Cannon, die sich hervorragend für die Vernichtung von Gegnern mit starker Panzerung eignet. Fliege um den Transporter herum und nimm ihn mit der Frag Cannon unter Beschuss. Es ist sinnlos, diesen von hinten anzugreifen, da das Heck gepanzert ist. Halte Abstand, wenn der Transporter explodiert, oder möchtest Du eine Prise Säure abbekommen? Zerstöre alle anderen Gegner in diesem Gebiet und fliege zum Wasserhahn. Achte auf die Minen und explodierenden Pilze. Zerstöre auch die letzten beiden Crane Flies und den Transporter – und vergiß nicht, alle Extras einzusammeln.



▲ Die Blumen sind ein sehr wichtiges Element des Spiels, da sie Dich mit Energie versorgen. Fliege einfach darunter und schnapp Dir den Nektar.



▲ Aktiviere einen Schalter, indem Du darauf schießst. Eine Kettenreaktion öffnet letztendlich das Herd-Tor.



▲ Die Markierung auf dieser Mauer ist ein schwacher Punkt des Mauerwerks. Schiesse darauf, um die Wand zu öffnen.

MISSION ZWEI:

Radar Run

"Die Herd scheint einen Radar einzusetzen, der uns ständig lokalisiert. Drei Satellitenverbindungen müssen zerstört werden, damit unsere Position geheim bleibt. Wir wissen, daß eine Radar-Anlage hinter einer geheimen Passage zu finden ist!"

Es müssen alle drei Radar-Anlagen zerstört werden. Du gelangst vor einem Schalter in das Gebiet. Durch Beschuss des Schalters wird das Herd-Tor geöffnet – also los!

Geheimnis eins: Schau im Startgebiet hinter Dich nach oben. Du entdeckst auf einem kleinen Vorsprung an der dreckigen Mauer einen Pilz. Lande auf dem Pilz und Spiker erscheinen auf den anderen Pilzen nahe des Schalters. Fliege durch das Herd-Tor zur ersten Radar-Anlage. Zerstöre sie und durchsuche das Gebiet nach sämtlichen Extras, Plasma-Pistolen und Frag Cannons. Du findest auch einen weiteren Schalter. Schieße auf diesen und fliege weiter zwischen den Steinsäulen hindurch.

Geheimnis zwei: Untersuche die Wand hinter dem Schalter und Du entdeckst einen Schwachpunkt in dieser. Schießt Du jetzt auf die Wand, öffnet sich eine geheime Passage. Dahinter findest Du drei Blumentöpfe. Im ersten liegt ein 500-Punkte-Power-Up, im dritten ein Spiker. Der mittlere Topf beherbergt jetzt noch kein Extra (siehe Geheimnis drei). Sammle in der nächsten kleinen Sektion die Plasma-Pistole von der Lilie auf und fliege weiter durch die gelbe Herd-Tür, die jetzt offen ist. Die zweite Radar-Schüssel befindet sich jetzt vor Dir. Zerstöre sie, aber achte auf den Wespenschwarm. Schalte besser vorher die Wespen aus, bevor es der Schüssel an den Kragen geht. In diesem Bereich findest Du zudem eine Schubkarre, in der zwei Punkte-Extras und ein Energie-Power-Up liegen.

Geheimnis drei: Schnapp Dir das Energie-Extra aus der Schubkarre und kehre zu Geheimnis zwei zurück. Im mittleren Blumentopf liegt jetzt eine Fusion Cannon.



▲ Zwei dieser Töpfe enthalten etwas bei Eintritt in dieses Gebiet. Das dritte Extra, die Fusion Cannon, erscheint erst später.

▼ Die Weevils sind wirklich nervige Feinde. Sie bewegen sich schnell, schiessen mindestens genauso flink und treffen auch noch. Schalte sie schnell aus!



Geheimnis vier: Halte nach einer grünen Hecke Ausschau. Fliege über sie hinweg und folge den Extras bis zum Teleporter. Dahinter erwarten Dich drei Spiker, ein volles Energie-Power-Up und einige Wespen. Nimmst Du die Energie auf, erscheinen auch mehr Wespen bei der Schubkarre.

In der Nähe der Schubkarre befinden sich zudem einige kleine Herd-Baracken. Zerstöre sie und schlage Dich durch die entstehende geheime Passage, nachdem Du das Punkte-Extra vom Blumentopf genommen hast. Im weiteren Verlauf müssen sogenannte Weevils gekillt werden. Am besten eignet sich dafür die Frag Cannon, die auf den Blumentöpfen links von Dir liegt. Halte Dich von den Weevils fern und bleibe ständig in Bewegung, da ihre Treffsicherheit sehr hoch ist. Suche jetzt die Seiten und Blumenbeete nach weiteren Punkte-Extras ab. Die Weevils lassen Frag Cannons fallen, sammle diese also ein, bevor es durch das rote Herd-Tor geht, das sich öffnet, wenn alle Weevils erledigt wurden. Hast Du im Kampf zuviel Energie verloren, solltest Du nach dem Durchfliegen des Tores eine 180°-Drehung machen und Dir das volle Energie-Power-Up schnappen. Die nächste Aufgabe ist die Zerstörung der Louse Gun (Läuse-Geschütz). Ein Punkte-Extra liegt auch auf dem Tennisball, aber vorher müssen die Giz Beetles vernichtet werden. Hilfreich sind vor allem die Cluster Bomben, die auf den Blüten liegen. Zerstöre die Minen, bevor es weiter in Richtung Teleporter geht. Hinter dem Teleporter steht in der letzten Sektion des Levels eine weitere Radar-Anlage. Schalte zuerst die Wespen- und Giz Beetle-Nester aus. Das Nest ist sehr verletzlich, wenn es geöffnet ist. Fliege also weit nach oben, locke einige Giz Beetles an und zerstöre das Nest. Jetzt müssen nur noch die übriggebliebenen Insekten eliminiert und die Radar-Anlage zerstört werden.

MISSION DREI:

Return Fire

"Obwohl die Radar-Anlagen zerstört wurden, hat die Herd uns lokalisiert und ein Angriffsgeschwader losgeschickt. Komme schnell zur Basis zurück und eliminiere die Angreifer, bevor unser HQ zerstört wird. Schnell!"

Schau zunächst nach unten und untersuche den Platz auf dem Du stehst, denn hier mußst Du später eine Bombe platzieren. Eine neue, blaue Anzeige ist unter Deiner roten Energieanzeige aufgetaucht. Das ist die Energie Deiner Heimatbasis. Erreicht diese den Nullpunkt, ist Deine Mission gescheitert. Fliege vom Startpunkt aus geradewegs nach vorne rechts, wo Du einige Punkte-Extras findest. Folge ihrem Verlauf vorsichtig, da hier überall Explosiv-Pilze wachsen und Dir zusätzlich Geschütztürme und Louse Guns das Leben zur Hölle machen. Gleich hinter der ersten Ecke stößt Du auf ein gelbes Herd-Tor. Folge weiter den Extras, sammle die Cluster Bombs ein und stoße weiter vor zum Schalter, der von Giz Beetles bewacht wird. Zerstöre sie oder weiche ihnen aus, und öffne mittels des Schalters das Tor. Fliege zurück und durch das Tor, schnapp Dir Energie, falls Du sie brauchst, und

stürze Dich geradewegs durch den Teleporter, bevor Dich die Geschütze erwischen! Der Teleporter bringt Dich zur Basis zurück, wo zahlreiche Gegner sich an der Basis zu schaffen machen. Schau nach links, wenn Du aus dem Teleporter kommst, und Du findest einige Cluster Bombs. Zerstöre als nächstes die drei Minen vor Dir. Das wird Dir noch hilfreich sein.

Du mußt in diesem Bereich jeden Gegner

▲ Trotz der Geschütze, Louse Guns und Minen an der Seite dieses Tales, mußt Du einfach hindurch. Da führt kein Weg dran vorbei!

ausschalten, bevor die Basis zerstört wird. Konzentriere Dich auf die Crane Flies, die Bomben mit sich herumschleppen. Mit Deinem Radar spürst Du jedes Mitglied der Herd auf. Sobald Du das Level geschafft hast, erscheint diese Meldung:

"ALARM! Eine der Herd-Bodeneinheiten hat es geschafft, einen nuklearen Sprengkörper in diesem Gebiet zu platzieren. Schnapp Dir das Teil und bringe es zum Startpunkt zurück, wo es ohne viel Schaden anzurichten explodiert."

◀ Dieser Weevil ist ein Alptraum, da er schnell die Basis zerstört. Setze eine Cluster Bomb ein!

Jetzt bleiben Dir eine Minute und 30 Sekunden, um die Bombe aufzuheben und sie zum Startpunkt zurückzubringen. Hebe sie vorsichtig auf, indem Du über sie hinweg fliegst. Kollidiere auf Deinem Weg zum Startplatz auf keinem Fall mit irgendeinem Objekt, sonst reißt Dich die Bombe in einer heftigen Explosion mit in den Tod. Deshalb solltest Du vorher schon die Minen in die Luft jagen. Hast Du es nicht getan, wird es jetzt richtig schwierig für Dich sein, sicher zum Startplatz zurück zu gelangen. Lasse Dich vorsichtig auf diesem nieder, um die Bombe sicher abzulegen.

▼ Giz Beetles sind ein Teil der Horde, die Deine Basis angreift. Du findest sie meistens in der Nähe der Brücke, wenn diese noch steht.



▲ Dieser Platz ist sowohl der Start- als auch der Endpunkt. Und genau hier muss auch die Bombe der Herd abgelegt werden.



FREAK'S SHOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

NINTENDO 64



▲ Die Schild-Generatoren lassen sich zerstören, wenn Du stets auf den blinkenden, blauen Energie-Ball im Zentrum der Geräte schielst.



▲ Eine Plasma-Pistole liegt auf einer Plattform bei diesem kleinen Teich. Vorsicht vor den angreifenden Wespen!

MISSION VIER:

The Sonar Tower

"Jetzt wissen wir, warum es der Herd gelingt, uns zu lokalisieren, obwohl die Radar-Anlagen zerstört wurden. Sie verwenden einen versteckten, stark beschützten Turm, mit dem sie weitere Angriffe planen. Du mußt vier Schild-Generatoren zerstören, bevor der Turm selbst zerstört werden kann."

Sprengte den Schildgenerator und folge der Linie aus Power-Ups. Halte Dich unten, wenn es darum geht Minen auszuweichen, und oben, um den gefährlichen Pilzen keine Chance zu geben. Dort, wo die Hecke in der Wand verschwindet, findest Du links einige Punkte-Extras in einem Spalt.

Fliege weiter in ein Gebiet mit einem kleinen Teich, wo Du links darüber auf einem kleinen Felsvorsprung eine Plasma-Pistole findest. Weiter geht's zum zweiten Schild-Generator, der von einem Wespen-Generator unterstützt wird. Zerstöre beide und folge dem Verlauf der herumliegenden Punkte-Extras über die Wand bis zum nächsten Schild-Generator.

Geheimnis eins: Lande auf dem Pilz oben auf der Wand beim Spaten. Dadurch erscheinen auf der Wand kurz vor dem Pilz drei Punkte-Extras, die jeweils 300 Punkte einbringen.

Sammle weiter die Punkte-Extra ein, vorbei an einigen Minen zum letzten Schild-Generator und dem Sonar-Turm. Zerstöre den Wespen-Generator und so viele Wespen und Giz Beetles wie nur möglich. Dann ist der Schild-Generator dran. Schnapp Dir die Frag Cannon auf dem Blumentopf beim Sonar-Turm und sprengte letzten Endes den Turm!

► Der Turm ist das ultimative Ziel dieser Mission. Sobald die Schild-Generatoren zerstört sind, sollte auch der Turm selbst kein Problem mehr sein.



▲ Eines der Ziele, worauf Du besonders achten solltest, ist dieser Wespen-Generator. Schaltest Du diesen nicht aus, wirst Du ständig von der tödlichen Pest angegriffen.



GAMEBOY

Bugs Bunny & Lola	54,95
Conker's Pocket Tales	44,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Harvest Moon	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Turok 2	59,95
Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzteil <GB & Pocket>	19,95
Aladdin	39,95
Animanics	39,95
Archie Classic	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Bust-A-Move 3	44,95
Donkey Kong Land 2 <GB>	49,95
Earthworm Jim	39,95
Ferrari	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	39,95
Judge Dredd	29,95
Kirby's Dream Land	39,95
Maus, Die	54,95
Molemania	39,95
Monopoly	59,95
Mulan "Disney"	24,95
NBA All Star Chall. 1	29,95
NBA All Star Chall. 2	29,95
Octarian	54,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Pinball Dreams <GB>	39,95
Primal Rage	29,95
Roger Rabbit	44,95
Schiffe versenken	54,95
Space Invaders	29,95
Spy vs Spy	39,95
Stargate	29,95
Super Battle Tank	39,95
S. Mario Land 1 - 3	39,95
S. Return of Jedi	39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
T 2 - Judgment Day	29,95
Tim im Sonnenempel <GB>	39,95
Track & Field	19,95
True Lies	54,95
V-Rally	29,95
Waterworld <GB>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64-Zubehör

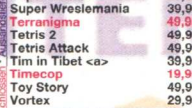
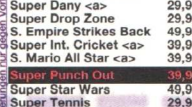
4MB Ram Erweiterung	69,95
Antennenkabel	29,95

E3 '98 Messe-Video	3 Std. = 29,95
über 4 Std. = 39,95	



SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Actraiser 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <SN>	29,95
Ardy Lightfoot	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <SN>	39,95
Burgerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <SN>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	49,95
Hebereke Popoon 1 & 2	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
John Madden '93	19,95
Judge Dredd	39,95
Justice League Task Force	39,95
Kirby's Dream Course <SN>	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lufia incl. Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mega Man 7	49,95
Mohawk & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
Ms. Pacman	59,95
NBA - Give 'n' Go	39,95
NBA Hangtime	49,95
NBA Live '97	49,95
NHL Hockey '95 <SN>	29,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	49,95
Oscar	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Primal Rage	29,95
Prince of Persia 2	49,95
Putty Squad <SN>	39,95
Puzzle Bobble	49,95
Realm	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlumpf, Die	59,95



1080° Snowboarding	84,95
Aero Gauge	89,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '99 (01)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95
Bio Freaks	109,95
Body Harvest	94,95
Bombberman Hero	84,95
Bust-A-Move 3	39,95
Centre Court Tennis	109,95
Charly's Blast Chlg. (01)	109,95
Chopper Attack	114,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	84,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix	84,95
F-Zero	89,95
Frankreich '98	89,95
Gex 64 (02)	109,95
Glover	89,95
GT	89,95
Holy Magic Century	119,95
Iggys Ruckin' Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	89,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	119,95
Mystical Ninja	99,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborun 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <SN> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

IGG's Ruckin' Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	89,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	119,95
Mystical Ninja	99,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborun 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <SN> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

IGG's Ruckin' Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	89,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	119,95
Mystical Ninja	99,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborun 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <SN> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

IGG's Ruckin' Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	89,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	119,95
Mystical Ninja	99,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborun 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <SN> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

IGG's Ruckin' Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	89,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	119,95
Mystical Ninja	99,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborun 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <SN> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

IGG's Ruckin' Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	89,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	119,95
Mystical Ninja	99,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roborun 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 (01)	84,95
Turok 2 <SN> (01)	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097 (01)	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

SONDERANGEBOE:

Bomberman 64	69,95
--------------	-------

Buck Bumble

MISSION FLINF:

Big Blips

"Wir haben einige große Objekte lokalisiert, die sich unserer Basis nähern. Beame Dich zu der Position und vernichte die Bedrohung. Viel Glück."

Du beginnst das Level in der Basis. Sammle so viel Nektar wie nötig ein, da Du nicht umkehren kannst, sobald Du den Teleporter benutzt. In der Röhre beim Baum findest Du eine Plasma-Pistole und in den anderen Röhren weitere Punkte-Extras. Sammle während des Fluges

durch den Spalt in der Hecke die Punkte-Extras ein (Wert: 1000 Punkte) und benutze den Teleporter.

Sofort wirst Du mit zwei Killa-Pillas konfrontiert. In dieser Sektion findest Du oben auf den quadratischen



Mauern eine Plasma-Pistole und einen Spiker.

Killa-Pillas nehmen nur Schaden durch Beschuß der Kopfzone, und ihre Schußrate ist sehr schnell. Weiche ihnen ständig aus und konzentriere Dich jeweils nur auf einen Gegner. Hinten in der Arena findest Du links und rechts zwei weitere Plasma-Pistolen.

Hast Du die Killa-Pillas erledigt, erscheint der Killa-Kommander. Auch er nimmt nur am Kopf Schaden und braucht zudem mehr Treffer, bis er ins Gras beißt. Seine Schußkraft ist höher und schneller. Außerdem taucht er manchmal ins Wasser ab und an irgendeiner Stelle wieder auf – Vorsicht!



▲ Gleich nach der Reise durch den Teleporter stößt Du auf zwei Killa-Pillas beim Wasser. Konzentriere Dich immer nur auf einen Gegner.



▲ Der Killa-Kommander kommt nicht aus dem Wasser, solange Du nicht seine Gehilfen erledigt. Er ist ein bisschen schwieriger zu besiegen.

▲ In der Röhre beim Baum findest Du eine Plasma-Pistole. Du brauchst in diesem Level größtmögliche Feuerkraft!



▲ In der Arena mit den Killa-Pillas findest Du einige Waffen. Wenn Du nicht schon voll ausgerüstet bist, benötigst Du diese!





◀ Fliege über das blaue Pad, das links im ersten Gebiet zu finden ist. So erhältst Du nützliche Gegenstände.

▶ Wenn Du die Bombe trägst, reicht eine leichte Berührung mit einer Wand aus, und das Ding geht hoch. Vorsicht!



MISSION SECHS:

Short Fuse

"Ein Radar-Kontrollzentrum wurde in Sektor 42 entdeckt. Das Gebäude ist sehr stark geschützt, also haben wir Dir Sprengstoff besorgt, der unter der Struktur angebracht werden muß. Sammle den Sprengstoff vom Schutzbeam ein und lege ihn unter das Ziel."

Du beginnst dieses Level und siehst die Bombe, die von einem Strahl geschützt wird. Gerätst Du in diesen Strahl, entzieht er Dir Energie. Komme ihm nicht zu nahe, sonst zieht er Dich in den sicheren Tod! Du mußt den Schalter betätigen, der den Strahl abschaltet. Erst dann gelangst Du zur Bombe.

Geheimnis eins: Fliege vom Startpunkt aus nach oben und untersuche die Mauer. Dort findest Du ein kleines



◀ Die Kommandozentrale wird schwer bewacht. Versuche auch hier, vorher alles zu vernichten.



▲ Dieser Killa-Pilla wartet bei einem Tunnel, durch den Du die Bombe tragen mußt. Vernichte ihn vorher!

blaues Landefeld. Fliege über dieses hinweg und es erscheinen eine Spiker-Waffe und vier Punkte-Extras.

Zwar benötigst Du für die Erfüllung Deiner Mission die Bombe, es ist aber ratsam, vorher die Route von Gefahren zu bereinigen. Finde die gelbe Herd-Tür und lokalisiere den Schalter, der von Giz Beetles und Moskitos bewacht wird. Weiche den Insekten aus oder zerstöre sie und schieße auf den Schalter.

In der Nähe des Schalters steht ein Birkenbaumstumpf mit einer Plasma-Pistole oben drauf. Daneben siehst Du einen eingezäunten Bereich. Auf dem Zaun findest Du einige Punkte-Extras und eine Frag Cannon. Ein weiteres Punkte-Extra liegt bei der Silberbirke im abgezaunten Gebiet.

Verlasse den eingezäunten Bereich und fliege nach links zum Spiker in der Ecke. Weiter geht's durch das offene Herd-Tor. Folge der Linie aus Punkte-Extras. Im ersten Blumenbeet findest Du einen Exo-Sect-Launcher.

Ein Killa-Pilla bewacht den Durchgang zum nächsten Abschnitt. Du könntest ihm ausweichen, aber es ist besser ihn zu vernichten, da Du hier noch mit einer Bombe unterm Flügel vorbei rauschen mußt. Das Ableben des Killa-Pillas ruft einen Wespenschwarm, also Vorsicht!

Achte im Tunnel auf die Giz Beetles am anderen Ende. Vernichte so viele wie möglich im Inneren des Tunnels und die letzten Überlebenden außerhalb. Im Tunnel findest Du zudem eine volles Gesundheits-Extra.

Weiter geht's in das grüne Loch in die Abwasserkanäle. Folge dem Verlauf des Kanals bis zum Killa-Pilla. In einer großen rostigen Röhre an der linken Wand entdeckst Du den Exo-Sect-Launcher. Mit diesem kann das schlangenförmige Insekt aus der Distanz vernichtet werden kann.

In den Nischen links und rechts liegen Punkte-Extras. Außerdem liegen in den grünen Röhren an der Decke zwei Punkte-Extras.

Folge dem Verlauf der Punkte-Extras durch den Abwasserkanal zu einer Kreuzung. Geradeaus weiter wartet ein

Herd-Tor, rechts führt ein Gang ins Dunkle und ein weiterer Weg führt nach links. Der Gang rechts beherbergt ein Punkte-Extra, sowie einen Exo-Sect-Launcher. Sammle diese ein und fliege zurück zur Kreuzung. Fliege nach links und töte den wartenden Killa-Pilla. Fliege weiter und Du entdeckst einen Schalter. Schieße auf diesen und fliege durch das geöffnete Herd-Tor. Augen



offen halten, denn es wartet ein weiterer Killa-Pilla.

Geheimnis zwei: Zerstörst Du den Killa-Pilla hinter dem Herd-Tor, tauchen zwei weitere Pillas auf. Diese tragen Punkte-Extras, eine Fusion-Cannon und eine Plasma-Pistole bei sich. Solltest Du diese Waffen nicht benötigen, brauchst



Du auch den ersten Pilla nicht zu erledigen.

Auf der linken Seite findest Du einen kleinen Gang mit zwei Frag Cannons und Punkte-Extras, die alle 640 Punkte wert sind. Das Ziel befindet sich hinter dem Loch vor Dir. Fliege hindurch und töte alle Gegner, fange aber mit dem Wespengenerator und den Geschützen an. Fliege im Anschluß zurück, schnapp Dir die Bombe und lege sie unter das Kommando-Zentrum.

Buck Bumble

72



▲ Wenn Du den Transporter ausschaltest, solltest Du darauf achten, dass Du nicht von den ziel-suchenden Homing Maggots erwischt wirst.



▲ Die Phase-Strahlen bestehen aus gebündelter Energie, die Dich bei Annäherung anziehen und töten. Halte Dich fern!

MISSION SIEBEN:

Outpost

"Die Herd haben einen Außenposten in unserem Einsatzfeld aufgestellt. Da Du sie schon stark geschwächt hast, solltest Du Dich in das Abwassersystem schleichen und den Außenposten ausschalten. Das wird den Gegner schocken! Viel Glück!"

Auf der Hecke beim Startpunkt liegen zwei Plasmapistolen, ein HGS 2000 und ein Punkte-Extra. Die paar Cluster Bombs helfen Dir hier im Umgang mit den Ameisenhorden.

Sammle die Extras ein, zerstöre den Grad II-Transporter (der jetzt ein Geschütz hat) und entferne Dich bei seiner Explosion, da Du sonst von den zwei Homing Maggot-Raketen erwischt wirst. Fliege an der Brücke entlang und zerstöre alle Gefahrenquellen.

Geheimnis eins: Unter der Brücke liegen Punkte-Extras. Berühre nicht das Wasser!

In diesem ersten kleinen Gebiet liegen links auf der Hecke Punkte-Extras und eine Plasmapistole. Auf den Steinen liegen ein paar weitere.

Du mußt Dich den explodierenden Pilzen und Minen mit Vorsicht nähern und den Blocker Bug solltest Du vorher erledigen. Weiter geht's nach oben und



▼ Der Grade II-Transporter ist um einiges gefährlicher als sein Vorgänger. Und sehr stark gepanzert.



nach links, wo Du eine weitere Plasmapistole findest.

Geheimnis zwei: In der Hecke bei der Urne siehst Du eine Spalte. Fliege hindurch in ein Gebiet mit einer Frag Cannon und einem vollen Energie-Extra.

Geheimnis drei: Sobald Du den Spalt in der Hecke verläßt, entdeckst Du in der Nähe des Spatens eine Schwäche in der Wand. Schieße auf diese. Dahinter findest Du Punkte-Extras, einen Exo-Sect Launcher und ein HGS 2000. Zwei Blumen geben Dir Nektar.

Untersuche den Blumentopf für eine Plasmapistole und folge der Linie aus kleinen Punkte-Extras unter dem Tor, wo ein weiterer Blocker wartet. Halte Dich nicht zu lange unterhalb der Basis des Tores auf, da von der anderen Seite her eine Weevil-Kanone auf Dich ballert. Das Läuse-Geschütz an der rechten Mauer ist ebenfalls kein Zuckerschlecken. In diesem Abschnitt müssen zwei Schalter betätigt werden, um die Phase-Strahlen zu deaktivieren.

Geheimnis vier: Fliege direkt nach rechts und untersuche die Wand hinter dem Baum auf eine Schwachstelle. Schieße auf die Mauer. Dahinter findest Du Punkte-Extras, eine Plasmapistole, Cluster Bombs und einen Pulsar.

Schieße auf die beiden Schalter und fliege in Richtung der Wand, die vormals von den Phase-Strahlen blockiert waren. Die Tür selbst hat einen Schutzschild, also mußt Du darauf schießen. Schalte aber vorher die Weevil-Kanone und das Läuse-Geschütz aus.

Die Tür führt in das Abwassersystem. Auf einer Plattform links von Dir findest Du ein Energie-Extra, ein HGS 2000 und ein Punkte-Extra. Schläge Dich durch das Abwassersystem, bis Du die Weevil-Kanone erreichst. Dahinter findest Du eine Spiker-Waffe, an der Decke in den

Röhren ein HGS 2000, auf der Plattform Punkte-Extras und eine Plasmapistole und in der rostigen Röhre einen Pulsar.

Fliege weiter durch die Röhre am Killa-Pilla vorbei zur Tür. Zerstöre den Blocker Bug, sammle das HGS 2000 von der kleinen Mauer ein und fliege weiter in die nächste Sektion.

Links vom Eingang entdeckst Du eine kleine Struktur mit einer roten Energie-masse darauf, welche Dein Ziel darstellt. Bevor es dieser an den Kragen geht, müssen die fünf Schild-generatoren ausgeschaltet werden, von denen das Ding geschützt wird. Es ist ratsam, vorher die Gegner zu vernichten.

Geheimnis fünf: Untersuche das Mauerwerk in der Nähe des hohen Blumenbeetes mit dem Efeugewächs. Links findest Du eine schwache Stelle in der Mauer. Schieße darauf. Dahinter findest Du eine Fusion Cannon, Punkte-Extras und ein Energie-Bonus.

Schaue, während Du die Schild-generatoren aufs Korn nimmst, nach unten zwischen die Hecke und dem Blumenbeet. Dort findest Du nämlich Punkte-Extras und eine Plasmapistole. Auf der Urne liegen einige Cluster Bombs, die sich gut für den Kampf mit den Giz Beetles eignen.



▲ Halte stets Ausschau nach schwachen Stellen in Mauern. Dahinter findest Du meistens nützliche Boni.



MISSION ACHT: Kanäle

"Nach Deiner letzten Mission befinden sich die Herd tatsächlich auf der Flucht... Wir haben aber entdeckt, daß sich einige der Luftangreifer vom Außenposten im Abwasserkanal neu gruppieren. Fliege erneut hinein und zerstöre alle Wespen und Wespen-Generatoren ein für allemal."

Fliege vom Startpunkt aus nach oben und sammle den Spiker ein. Fliege nach vorne und schaue nach unten. Dann findest Du den nächsten. Rechts von Dir erblickst Du eine Weevil-Kanone und darüber ein HGS 2000. Fliege weiter und Du findest links einen weiteren Weevil auf der Hecke mit einer Plasmawaffe dahinter. Fliege in Richtung der Holzplanken und zerstöre den Weevil darunter. So gelangst Du weiter, ohne die Minen darüber auszulösen.

Geheimnis eins: Nachdem Du unter die Holzplanken geflogen bist, sollte Dich Dein Weg weiter nach rechts zur Hecke führen, am Ende der Mauer. Auf der Hecke liegt ein Pulsaser. Fliege nach links für einige Punkte-Extras, einen Exo-Sect-Launcher und eine Plasmapistole. Drei Blumen spenden Dir Nektar.

Fliege zurück zum Teich. Vernichte mit Hilfe des Exo-Sect Launchers das Läusegeschütz und den Killa-Pilla. Zerstöre danach den Schild an der Tür und fliege in die Abwasserkanäle. Sei vorsichtig, denn die beiden Weevils hinter der Tür sind sehr zielsicher.

In dem rostigen Rohr vor Dir liegt ein



▲ Weevils sind sehr lästige Gegner, da sie sich schnell bewegen und schnell schießen.



▼ Zielsuchende Raketen sind tatsächlich ziemlich nervig. Sie fliegen Dir hinterher, sobald Du Dich ihnen näherst.



▲ In diesem leicht zu findenden Gebiet liegen einige Extras, die für die Erfüllung der Mission fast lebenswichtig sind.



▲ Es ist ratsam jede Lücke und jeden Spalt zu untersuchen. Diese Rohre beherbergen auch einige feine Extras.

Zerstöre die Beetles und schaue nach oben. Du siehst einige Rohre an der Decke, auf denen Punkte- und Energie-Extras liegen.

Fliege nach unten durch die Öffnung und weiter durch den Gang. Weiter geht's um die nächste Ecke, zerstöre zunächst den Wespengenerator, dann die Wespen, sammle das Energie-Extra ein und kehre zurück zum Hauptgebiet.

Nimm diesmal den Weg auf der rechten Seite und schlage Dich durch die gegnerischen Massen an den zahlreichen Rohren vorbei. Du erreichst wahrscheinlich eine Mauer bei den Abwasserkanälen mit zwei Läuse-Geschützen, Minen und Giz Beetles. Zerstöre diese aus der Distanz mit einer HGS 2000 oder der Fusion-Cannon. In dem Gebiet liegt auch ein Energie-Extra.

Fliege vorsichtig weiter nach links um die Kurve, weiche den Minen aus und zerstöre die Wespen und den Wespengenerator, der ein Energie-Extra freigibt. Hebe den Spiker von der Plattform auf und fliege wieder zurück bis hinter die Ecke. Zerstöre den letzten Wespengenerator und erledige die letzten übriggebliebenen Wespen, um die Mission abzuschließen.



73



Buck Bumble

74

MISSION NEUN:

Clean Up

“Endlich können wir zurückschlagen! Während der strategischen Vorbereitungen mußt Du weiteres Herd-Equipment aufspüren, das wir für unsere Zwecke gebrauchen könnten. Untersuche das Gebiet und suche nach möglichst vielen Infos, die uns nützlich sein könnten.”

Fliege vom Startpunkt aus zum geschlossenen Herd-Tor auf der linken Seite. Für dieses Tor benötigst Du drei Schlüssel, bevor es geöffnet werden kann. Beachte die Warnung “Achtung, tief fliegen!”, um nicht von den Flak-Schnecken erwischt zu werden. Halte Dich am besten in der Nähe des Wassers. Fliege in die Schlucht und fliege weiter am Wasser entlang, während Du auf Extras bei Plattformen über Dir achtest.

Über Dich weiter im Tiefflug und weiter geradeaus, bis Du ein kleines Herd-

► Der Teleporter ist zunächst inaktiv. Bevor er funktioniert, müssen alle Gegner vernichtet werden.



► Du solltest diesem Hinweis wirklich Folge leisten. Die Flak-Schnecken schiessen in schneller Folge hintereinander und richten grossen Schaden an.



Gebäude erreichst. Sprengte dieses für das erste Schlüsselteil. Teil zwei erhältst Du, wenn Du den Killa-Pilla beim Baumstumpf einen Kopf kürzer machst. Das letzte Teil des Schlüssels trägt eine Wespe bei sich, die in einem Schwarm über dem Baumstumpf fliegt.

Auf einer kleinen Insel in der Mitte des Wassers befindet sich ein Spiker, eine Frag Cannon und eine Herd-Barracke mit einem Punkte-Extra. Auf dem Baumstamm liegt ein 500-Punkte-Extra.

Wenn alle drei Schlüsselteile gefunden wurden, geht es zurück zum Herd-Tor zu einem leeren Teleporter. Sammle die Plasmapikele ein und töte alle Gegner in dem Gebiet, um den Teleporter zu aktivieren. Halte Dich nach Verlassen des

Teleporters tief und wähle das HGS 2000, um die Moskitos vor dem Bombardement zu vernichten. Das Gebiet ist voller Geschütze, suche also nach dem nächsten Teleporter. Du landest in einer Arena mit einem Herd-Commander, sammle also vorher so viele Waffen wie möglich ein.

“Ooops, es gab einen Fehler. Unsere Beams wurden umgekehrt und Du wurdest weit hinter die feindlichen Linien teleportiert. Zerstöre sämtliche Bedrohungen in Deinem Umfeld, bevor wir Dich mit einem Not-Beam aus dem Gebiet holen können.”

Bleibe hinter dem Herd-Commander, um nicht getroffen zu werden. Wenn Du ihn oft genug triffst versucht er abzuhaufen, aber die selbe Taktik funktioniert weiterhin. Der Pulsaser eignet sich hier am besten.



► Der Herd-Commander kann nicht viel anrichten, da er festhängt. Bleibe hinter ihm und halte ihn unter Beschuss.

► Sobald Du den Herd-Commander oft genug getroffen hast, hebt er ab. Das sollte aber kein Problem sein, wenn Du hinter ihm bleibst.



MISSION ZEHN:

Scramble Pylon

"Wir haben den Grund für den letzten Fehler des Teleports gefunden. Ein Herd-Spannungsmast verändert die Informationen des Teleporters. Dieser Mast muß auf jeden Fall zerstört werden, wenn wir unseren Plan fortsetzen wollen."

Du beginnst diese Mission und schaust in Richtung des Herd-Tors, für dessen Öffnung Du fünf Schalter betätigen mußt. Schau zunächst in den Baumstamm, auf dem Du startest. Darin findest Du Punkte-Extras, eine Cluster Bomb und ein HGS 2000. Im großen Stamm findest Du einen Zielsuch-Raketenwerfer, der zwar schwierig zu bedienen, aber unersetzlich ist.

Halte Dich jetzt links. Den ersten Schalter findest Du leicht, achte nur auf



▲ Der Mast ist ein ziemlich leichtes Ziel, sofern Du den Rest der Rasselbande erledigt hast. Schiesse auf den glühenden blauen Orb.

▲ Diesen Schalter erwischst Du am besten mit einer ferngelenkten Rakete. Lasse Dich irgendwo nieder und visiere das Ding an.



die Explosiv-Pilze. Der zweite ist da schon etwas problematischer zu erreichen, denn der befindet sich im Zentrum des Wassers und wird nicht nur von einem Geschütz bewacht. Schieße mit dem Raketenwerfer auf den Schalter und sammle dann das HGS 2000 und die Plasmapiستole vom Stamm ein.

Kehe zurück zum Startpunkt und sammle die Cluster Bombs von den Pilzen ein. Der nächste Schalter befindet sich in einer Wasserrinne, die von einer Ameisen-Armee bewacht wird. Bombardiere die Ameisen und spreng den Schalter, fliege dann zurück zum Startpunkt und in Richtung des Tores. Links vom Tor ist ein HGS 2000 zu finden.

Es warten noch weitere Schalter auf Dich. Fangen wir mit dem linken an, der von Killa-Pillas bewacht wird. Spreng



▲ Der Wasser-Bootsmann ist eine Pest. Er steigt auf, schiesst und taucht wieder ab. Schalte zuerst die Killa-Pillas aus.

▲ Nimm auf jeden Fall die zielsuchenden Raketenwerfer mit, wenn Du sie findest. Damit kannst Du sogar um die Ecke schiessen.

den Schalter, sammle den Spiker vom Pilz ein und das HGS 2000 hinter dem Baumstumpf. Fliege zurück aus dem Wasser und schnapp Dir die Plasma-Pistole vom Pilz.

Geheimnis eins: Schau Dir die beiden Bäume mit der Blätterpflanze beim Pool und den zwei Killa-Pillas genauer an. Du sollst einen Tunnel entdecken können. Dahinter findest Du in einem Versteck ein HGS 2000, Punkte-Extras und vier Nektar-Blumen.

Fliege weiter in den Tunnel mit den Geschützen und Läuse-Kanonen. Der Trick liegt darin, zwischen den Baumstämmen hin und her zu fliegen und sich tief zu halten. Versuche die Blocker Bugs aus sicherer Entfernung auszuschalten, oder sie halten Dich auf und Du wirst das Opfer der Läuse und Geschütze. Schieße auf den Schalter und kehe zurück zum Startpunkt. Sammle unterwegs die drei Plasmapiستolen von den Baumstämmen ein, fliege durch das Herd-Tor, schalte die drei Killa-Pillas aus, den Wasser-Bootsmann und den Mast.

75





MISSION ELF:

Herdling Research

"Um mehr über den Feind herauszufinden, brauchen wir einige Exemplare für Studienzwecke. Wir werden Dich in ein ruhiges Waldgebiet schicken, wo erste Anzeichen von halbmütierten Herdlings zu beobachten waren. Da diese Herdlings relativ harmlos sind, hast Du den Auftrag nacheinander drei unterschiedlicher Rassen in unsere Basis zu bringen. Du mußt dafür vorher das Lähmungsgewehr finden und einsetzen, um die Herdlings aufnehmen zu können."

Es gibt drei unterschiedliche Arten von aufzusammelnden Herdlings, gelbe, rote und grüne. Achte darauf mit einem aufgehobenen Herdling nicht irgendwo gegen zu knallen, sonst explodiert dieser.

Sammle in der Nähe des Startpunktes die Cluster Bombs und den Zielsuch-Raketenwerfer ein. Folge dem Verlauf des gelben Pfades. Gleich neben einem Faß auf einer Plattform findest Du das Lähmungsgewehr auf einem blauen Feld. Nimm es und fliege über den Pfad. Erledige hier alle Gegner, da Dich diese hindern wollen.

► Hierher mußt Du die Herdlings bringen, sobald sie gelähmt sind. Um sie abzulegen, mußt Du einfach über den Bottich fliegen.

Lähme einen Herdling und bringe ihn zurück zum Startpunkt. Sobald Du über das Sammelbecken fliegst, wird der Herdling abgelegt. Du mußt jetzt drei Teile eines Schlüssels finden, um das Herd-Tor bei dem zerstörten Gebäude zu öffnen.

Schlüssel-Teil eins liegt beim Geschütz, in der Nähe der Stun Gun.

Schlüssel-Teil zwei findest Du beim zerstörten Gebäude mit dem karierten Boden (fliege durch die kleinen Löcher).

Schlüssel-Teil drei liegt in einem der Transporter nahe der Silberbirke beim



▼ Die grünen Herdlings müssen zuletzt aufgesucht werden. Sie befinden sich im Picknick-Gebiet im letzten Gebiet.



Herd-Tor.

Hinter dem Tor erwarten Dich zwei weitere. Eines ist rot und öffnet sich, wenn Du alle Insekten in diesem Gebiet tötet. Das andere Tor wird mittels eines Schalters geöffnet. Töte alle Gegner und schlage Dich bis zur nächsten Sektion durch. Hebe den Zielsuch-Raketenwerfer vom Pilz auf der rechten Seite auf.

Du findest die roten Herdlings hinter dem Killa-Pilla. Sprenge die Herd-Barracken und das Geschütz für Frag Cannons und Punkte-Extras. Mit dem Schalter öffnest Du das Herd-Tor.

Mehr Wespen erscheinen im Gebiet mit den zwei Herd-Türen, also sei vorsichtig, wenn Du einen Herdling schleppst. Gehe durch das gelbe Herd-Tor in die letzte Sektion. Die grünen Herdlings befinden sich im Picknick-Gebiet. Bringe einen zurück, um die Mission zu beenden.



MISSION ZWOLF:

The Extractor

"Die gefangenen Herdlings haben uns darüber informiert, daß der Ursprung der Herd-Kraft in einem radioaktiven Schleim aus Giftmüll liegt. Ein Schleim-Extraktor wurde von unseren Spähtrupps gesichtet. Zerstöre ihn!"

Als erstes muß das Herd-Tor geöffnet werden. Dafür sind wieder drei Schalter zu betätigen. Ganz in der Nähe werden zwei Schalter von Dragonflies, einem Läuse-Geschütz und Killa-Pillas beschützt. Ein Energie-Extra auf dem Baumstamm in der Nähe eines Schalters stellt sich als sehr nützlich heraus.

Geheimnis eins: Untersuche den Baum in der Nähe der Pfütze mit dem Killa-Pilla. Dahinter findest Du eine Fusion Cannon und zwei Blumen mit Nektar.

Geheimnis zwei: Schau Dir den Baum nahe der Baumwand beim Grabstein an. In einer Nische findest Du einen Pulsaser und ein HGS 2000.

Schieße auf die Schalter und fliege weiter zum nächsten, der von zwei Dragonflies bewacht wird. Betätige auch diesen Schalter und folge dem Verlauf der Punkte-Extras bis zum Baumstamm. Schnapp Dir den Pulsaser von unterhalb des Stamms und das HGS 2000 aus der Urne.

Geheimnis drei: Auf der rechten Seite des Baumstamms stehen ein Baum und eine Blätterpflanze, die einen Tunnel bedeckt. Fliege darin in eine geheime Ecke mit Nektar-Blumen, zwei HGS 2000 und Punkte-Extras.

Fliege durch das offene Herd-Tor und nimm den Spiker mit. Zerstöre die Blocker Bug-Wächter mit dem HGS 2000 und schieße auf die zwei Schalter. Achte auf die Minen. Fliege durch das Herd-Tor in die nächste Sektion.

Schnapp Dir das HGS 2000 und die

Punkte-Extras vom Pilz beim Stein. Töte jetzt alles, um das Herd-Tor zu öffnen und in die nächste Sektion zu fliegen. Vor Dir liegt ein riesiger Stamm. Fliege in ihn hinein und schnapp Dir den Raketenwerfer. Gleich links vom Log bedroht Dich ein Phase-Strahler, verlasse den Stamm also noch nicht, sondern schieße zunächst durch das Loch auf den Schalter, der den Strahl kontrolliert. Mit dem Raketenwerfer, versteht sich.

Geheimnis vier: Hinter dem Grabstein im Gebiet mit dem Schalter sind einige Herd-Barracken. Sprengte diese und Du findest in einem Tunnel ein HGS 2000, ein Energie-Extra, eine Fusion Cannon und eine Plasmapiستole.

Schnapp Dir die Punkte-Extras von einem der Pilze und zerstöre den Blocker Bug. Vor Dir steht eine Bohrrinsel.



▲ Diese Nische ist leicht zu finden, wenn Du sie kennst. Ansonsten ist ein wenig Entdeckergeist nötig.



Vernichte alle Gegner in diesem Gebiet und zerstöre alle Fässer auf der Bohrrinsel, um diese zu sprengen. Sprengt auch die kleinen Herd-Gebäude für ein volles Energie-Extra, eine Fusion Cannon, eine Plasmapiستole und Punkte-Extras.



◀ Die Bohrrinsel selbst ist immun gegen Angriffe. Aber irgendein Insekten-Depp hat die explosiven Fässer dort stehen gelassen. Fein!



▲ Blocker Bugs sind ein wahrer Alptraum, wenn man schnell irgendwo hin muss. Sie bewegen sich extrem schnell, also nix wie dran vorbei!



MISSION DREIZEHN:

Nuke Tower

"Ein alarmierender Bericht unserer Spione sagt aus, daß die Herd einen Angriff auf uns mit einem nuklearen Sprengkopf plant. Dieser muß so schnell wie möglich deaktiviert werden!"

Die erste Sektion ist voller Wespen und Hover Flies, also mache zunächst den Generator kalt. Sammle die beiden HGS 2000 ein, die Du auf der linken Seite findest und folge dem Verlauf der Linie aus Punkte-Extras. Weiche dem Lily Launcher aus, der mit Maggot Raketen spuckt. Schieße auf den Schalter, um das Herd-Tor zu öffnen,



▲ Der Lily Launcher ist ein Alptraum, da er fast nicht zu zerstören ist und konstant mit Homing Maggots schießt.



▲ Der nukleare Sprengkopf, den Du zerstören mußt, wird gar nicht so stark geschützt wie angenommen. Aber Du hast nicht viel Zeit.



das von einem Faß versperrt wird.

Geheimnis eins: Fliege über den Pilz nahe des Baums auf der Plattform links. So erhältst Du ein Energie-Extra, 200 Punkte und eine Fusion Cannon.

Sammle hinter dem Herd-Tor die Punkte-Extras auf der linken Seite ein und schieße auf den Schalter. Folge dann den kleinen Punkte-Extras, aber achte auf die Minen. Weiche den Fireflies vor Dir aus und verlasse das Gebiet durch das Herd-Tor. Lokalisiere den Teleporter.

Geheimnis zwei: Fliege über das kleine blaue Feld. So entstehen ein HGS 2000 und eine Fusion Cannon.

Betrete den Teleporter – auf der

▼ Fliege über dieses blaue Feld, um einige Waffen beim Teleporter erscheinen zu lassen.



▲ Um den Sprengkopf zu zerstören, müssen die drei Felder am Fusse des Gerätes beschossen werden, bis das ganze Ding hochgeht.

anderen Seite angekommen, wartet ein Killa-Pilla mit einem HGS 2000 auf Dich. Rechts von Dir siehst Du einen Phase-Strahler und dahinter einen inaktiven Teleporter mit einem weiteren HGS 2000. Den nächsten Schalter findest Du in der Passage auf der linken Seite. Schieße auf ihn, um den Strahler zu deaktivieren und aktiviere den Teleporter. Achte auf die Hover Flies, sammle das HGS 2000 ein und fliege durch den Teleporter.

Du hast jetzt eine Minute und 50 Sekunden, um den Nuklearsprengkopf zu deaktivieren. Wende das HGS 2000 auf die Wespen und die Plasmapiستole auf den Sprengkopf an – Du mußt die drei Ziele an der Basis des Sprengkörpers erwischen. Beginne mit dem Ziel, das blau blinkt. Dies alles machst Du zweimal, und die Mission ist geschafft.





MISSION VIERZEHN:

Mucus Storage

„Ein weiterer Alptraum geht zu Ende, doch die nächste Spezialaufgabe kommt auf Dich zu: Zerstöre die radioaktiven Schleim-Silos. Du wirst direkt ins Zentrum des Gegners gebeamt. Deshalb haben wir Dich auch mit mächtigen Waffen ausgestattet. Du weißt ja, wie man damit umgeht.“

Sammle vier Lenkraketen-Werfer rechts ein und fliege weiter durch den Tunnel. Erledige mit dem Werfer die Hover Flies und den Schalter. Der Raketenwerfer eignet sich auch hervorragend für die Läusegeschütze im nächsten Gebiet. Fliege dann durch das Loch in der Wand und eliminiere die Spotter. Sobald Du alle Gegner in diesem Gebiet vernichtet hast, öffnet sich das Herd-Tor und Du kannst es passieren. Beachte dabei den Baumstumpf.



Geheimnis eins: Fliege hinter dem Herd-Tor über den Tennisball auf der rechten Seite. Jetzt liegt beim Baumstumpf im vorigen Gebiet eine Fusion Cannon.

Zerstöre das kleine Herd-Gebäude und schäue in die Rohre für mehr Raketenwerfer. Schalte so viele Killa-Pillas und Läusegeschütze wie möglich aus, während Du Dich in der Sicherheit der Rohre einnimmst. Die ferngesteuerten Raketen eignen sich mal wieder hervorragend für den Kampf. Töte jetzt die übrigen Gegner, um das Herd-Tor zu öffnen und fliege in ein Gebiet mit einem Phase-Strahler. Schalte wieder mit den Raketenwerfern den Schalter aus, fliege durch das Loch in der Wand und wende die gleiche Waffe auf die Läusegeschütze in dem Gebiet dahinter an, ohne durch das Loch zu fliegen. Fliege auch nicht durch das nächste Loch, da es dahinter vier Phase-Strahler gibt – kommst Du ihnen zu nah, wirst Du gegrillt.



▲ Das ultimative Ziel ist es, in diesem Level die Mucus-Silos zu zerstören. Das sind riesige Konstruktionen, aber vorher sollten die restlichen Gegner vernichtet werden.



▲ Die gesteuerten Raketen sind wichtig, wenn Du dieses Level schaffen willst, da sich einige Ziele sonst nicht zerstören lassen.

Feuere eine ferngelenkte Rakete durch das Loch und steuere sie in das zweite Loch, um den Schalter zu treffen, der die Strahler deaktiviert. Zerstöre das Herd-Gebäude auf Deiner linken Seite, während Du durch das zweite Loch für einen Pulsstrahler fliegst.

Bevor Du das Loch im letzten Gebiet betrittst, solltest Du die dahinter stehenden Geschütze mit Raketen ausschalten. Das setzt zwei Pulsstrahler frei. Vernichte alle Giz Beetles und andere Feinde und dann den Mucus-Silo.



▼ Die Silos sind nur an diesem Punkt vertetlich. Du musst jeden einige Male treffen, um Dein Ziel zu erreichen.



79



Buck Bumble

MISSION FÜNFZEHN:

Depot Attack

"Wir haben ein kleines Geschwader aus Wald-Wespen lokalisiert. Sie verlassen gerade ein Herd-Depot und tragen Mucus-Sporen mit sich herum. Diese Sporen können die ganze Population gefährden. Stoppe sie sofort, egal wo sie hinfliegen."

Die beste Waffe für dieses Level ist die Fusion Cannon, aber da es hier kaum welche zu finden gibt, mußt Du dich auf die Vorräte aus vergangenen Levels verlassen. Hinter dem Startpunkt liegen ein Pulsaser und ein Spiker. Bleibe in der Nähe des Wald-Wespen und benutze Deinen Radar. Unter dem ersten Baumstamm liegt ein weiterer Pulsaser. Auch hinter der ersten Silberbirke liegt einer.

Zerstöre alle Wald-Wespen, bevor sie die Ziellinie erreichen. Wenn es einer Wespe gelingt, die Linie zu überfliegen, ist die Mission gescheitert. Sobald alle drei tot sind, gelangst Du in eine große Wasser-Arena mit dem Sporen-Träger. Zerstöre den Träger, indem Du auf die Triebwerke schießt. In diesem Gebiet findest Du zudem einige Plasmapistolen und Spiker. Hast Du die Triebwerke lange genug traktiert, verliert der Träger seine Hülle. Konzentriere Dein Feuer, bis der Träger endgültig ins Wasser abtaucht.



▲ Der Sporen-Träger ist an den Triebwerken sehr empfindlich. Doch Vorsicht: Auch diese Teile können Dir Schaden zufügen!



▲ Der Grund, warum die Fusion Cannon so nützlich ist, liegt darin, dass man mit ihr kaum zielen muss. Fliege nah genug ran, und sie sind tot!



▲ Triffst Du die Triebwerke oft genug, wird das Innere des Trägers freigelegt. Jetzt kannst Du ihm den Gnadestoss geben!



MISSION SECHZEHN:

Sterilisation

"Wir befürchten, daß die Explosion des Trägers die Atmosphäre vergiftet hat. Bevor sich die Sporen weiter verbreiten und gefährlich werden, haben wir das Gebiet unter Quarantäne gesetzt. Eine unserer Bomben-Schwadronen haben einen DET-Auslöser bei der Giftwolke abgesetzt. Aktiviere ihn und verlasse schnell die Zone!"



Schnapp Dir die Plasmapistole von dem Faß und das HGS 2000 aus dem Behälter. Sobald Du die Abwässer betrittst (oder besser befliegst), erhältst Du folgende Nachricht:

"ALARM! ALARM! Hau schnell ab, Buck! Die Herd wurde von Deinem Vorhaben in Kenntnis gesetzt und hat den Auslöser aktiviert. VERLASSE DEN ORT SO SCHNELL WIE MÖGLICH!"

Wahrscheinlich mußt Du diese Mission einige Male wiederholen, bevor Du sie schaffst. Man muß sich schon gut an die

Gegebenheiten in diesem Level erinnern können. Auf dem Weg liegen ein paar Extras, einige in der rostigen Röhre an der Mauer und andere direkt auf dem Pfad. Ob Du diese einsammeln möchtest, liegt ganz in Deinem Ermessen.

Nur wer schnell ist und im voraus denkt, kann diese Mission erfolgreich abschließen. Das HGS 2000 ist die beste Waffe. Du solltest die Bodenziele ignorieren und Dir die Munition für die Blocker Bugs und Spinnen aufbewahren, die Dich sonst am Weiterkommen hindern.



▲ Hier findest Du das HGS 2000. Das ist die beste Waffe, die Du in diesem Level einsetzen kannst, schnapp sie Dir also!



▲ Innerhalb des Zeitlimits zum anderen Ende des Tunnels zu kommen, ist nicht leicht.

MISSION SIEBZEHN:

Scorpion Killer

"Buck, es ist Zeit, den Herdlings endgültig in den Hintern zu treten. Fliege in ihre Basis und lösche die Gefahr für immer aus. Schieße auf alles, was sich bewegt."

Ein klares Ziel: Alles zerstören, was sich bewegt. Fliege vom Startpunkt aus geradeaus auf das HGS 2000 zu. Mit diesem kann die Spinne und ihr Netz eliminiert werden. Töte auch die zweite Spinne. Danach gelangst Du an eine kleine Kreuzung.

Biege nach links ab, achte auf die Minen und fliege in das Gebiet mit den zahlreichen Extras in den Nischen in der Mauer. Hier findest Du einen Exo-Sect Launcher, drei Plasmapistolen, einen Spiker, eine Cluster Bomb, 1600 Punkte und drei Nektar-Blumen.

Kehre zur Kreuzung zurück und biege nach rechts ab. Achte auf die Spinne am Boden, die Dich mit Geschossen traktiert. Sammle die zwei HGS 2000 und die beiden Raketenwerfer von der Wand ein.

Vernichte die Spinne im Netz und zerstöre mit Hilfe der ferngelenkten

Raketen oder des HGS 2000 den Herd Commander aus sicherer Entfernung. Betrete dann das Gebiet und kümmere Dich um die Dragunfly. In kleinen Nischen findest Du ein Energie-Extra, eine Plasmapistole und einen Pulsaser.

Vernichte auch die nächste Spinne und ihr Netz. Fliege weiter und schalte die ersten beiden Killa-Pillas aus. Im nächsten Gebiet warten zwei weitere Pillas auf Dich, ein Herd-Commander und ein Killa-Commander.

Irgendwo in der Nähe des Herd-Commanders findest Du zwei Nektar-Blumen, einen Exo-Sect Launcher und ein HGS 2000 in einer großen Herd-Struktur. Im Gebiet mit dem Killa-Commander liegen zudem ein Pulsaser und eine Plasmapistole. Sind diese beiden Gegner besiegt, wird der Teleporter aktiviert.

Stelle sicher, daß Du die komplette Energie und möglichst viele Extras hast. Du kannst nicht zurückkehren, wenn Du erst einmal den Teleporter betreten hast.



▲ Der Scorpion Tank hat eine gewaltige Schusskraft. Tritt einige Male zwischen die Rohre und das Ding ist hinüber.



▲ Die Bodenspinne ist deutlich gefährlicher als die Verwandtschaft im Netz. Schalte sie so schnell wie möglich aus, oder Du mußt viel einstecken.



▲ Ein weiteres Level, wo Dir die Minen zum Verhängnis werden. Hinter jeder Ecke kann es gefährlich werden.



Sobald Du den Teleporter betrittst, erscheint folgende Nachricht:
"Buck, wir haben eine Nachricht des Gegners abgefangen. Sie haben ihre mächtigste Verteidigungseinheit auf Dich angesetzt! Mach Dich auf was gefaßt!"

Gleich nach der Reise wirst Du mit einem Scorpion Tank konfrontiert. Dieser feuert mit Laserstrahlen und Homing Maggots auf Dich, bleibe also in Bewegung. Die schwache Stelle des Panzers ist das Auge zwischen den beiden großen Schußrohren. Für den Kampf mit dem Scorpion Tank eignet sich am besten ein Pulsaser. Auch einige Extras, die im Level verstreut liegen, helfen Dir bei der Mission.



▲ Nach den schwierigen Gegnern in der Vergangenheit, ist dieser Herd Commander eine leichte Aufgabe. Bleibe auf Distanz.

MISSION ACHTZEHN:

Core Nuke

"Buck, die gegnerischen Truppen sind immer noch eine Gefahr. Unsere Spione haben ihren Hauptreaktor entdeckt. Eine einzige Bombe könnte die gesamte Herd-Plage ausrotten. Kämpfe Dich bis zum Reaktor durch, werfe die Bombe ab und fliehe!"

▼ Vor der totalen Vernichtung müssen die vier blauen Kugellaser zerstört werden.

Zerstöre den Herd-Außenposten im Startsektor, danach das Wespennest, das Käfer-Nest, die zwei Killa-Pillas und den Herd Commander (in dieser Reihenfolge), um den Teleporter und damit den Zugang zur Herd-Basis zu



▲ In diesem Raum gibt es überall Phase-Strahler. Schiesse auf den Schalter mit einer ferngelenkten Rakete. Danach kannst Du Dir die Bombe holen.



aktivieren. In den Herd-Barracken liegen Waffen und Energie-Extras. Ganz links liegt ein volles Energie-Extra.

Schlage Dich hinter dem Teleporter bis zum Raum mit der Bombe durch, aber achte auf die beiden Läusegeschütze direkt in der Nähe – am besten schaltest Du sie aus sicherer Entfernung mit einigen ferngelenkten Raketen aus. Einige davon findest Du kurz vor der Begegnung mit dem Läusegeschütz.

Um die Bombe aufheben zu können, muß zunächst der Schalter, der mit dem Phase-Strahler verbunden ist,



▲ Moskitos können echt nerven. Sie fliegen wahnsinnig schnell auf Dich zu und versuchen Dich zu rammen. Fackele nicht lange herum!



▲ Das Käfer-Nest kann nur dann Schaden nehmen, wenn es offen ist. Es öffnet sich nur dann, wenn neue Käfer ausströmen.



beschossen werden. Achte während des Angriffs auf Moskito-Schwärme. Wenn alle Phase-Strahler deaktiviert sind, kann die Bombe mitgenommen werden. Danach geht es in den Teleporter, der Dich direkt zum Reaktorkern bringt.

Nach der Reise geht es gleich weiter nach links in ein Gebiet mit einem weiteren Schalter. Mit diesem kann der nächste Phase-Strahler deaktiviert werden. Vernichte im Gebiet mit dem Kern zuerst die Killa-Pillas und die Wespen. Danach geht es an die vier blauen Laser-Kugeln. Sobald alle Kugeln zerstört sind, kann die Bombe abgelegt werden. Für die Flucht bleiben Dir dann noch eine Minute und 40 Sekunden, also Beeilung!

MISSION NEUNZEHN:

Gatekeepers

"Buck, wir haben die Kammer der Königin entdeckt. Wir beamen Dich so nah wie möglich an den Eingang zur Kammer. Wir rechnen mit einer Konfrontation mit den Wachen der Königin, sei also extrem vorsichtig und erwarte eine Menge Widerstand. Lokalisier die Schlüssel zur Kammer, die im Besitz der Torwächter sein müßten. Viel Glück, Buck!"

Du blickst zu Beginn auf zwei Steinstatuen der Königin. Oben drauf liegen eine Fusion Cannon und ein HGS 2000. Es führt ein Weg zur Kammer der Königin, aber die Tür ist verschlossen. Wenn Du dem Verlauf des Pfades folgst, wirst Du von zwei Wespenschwärmen angegriffen, die Du sofort vernichten kannst oder erst später.

Rechts vom Startpunkt findest Du hinter der Silberbirke ein Energie-Extra. Zudem findest Du im bunten Wasser hinter Dir einige Cluster Bombs und eine Plasmapiستole.

Geheimnis eins: Fliege durch den Herd-Tempel. So entstehen Extras außerhalb des größeren Gebäudes dahinter. Dort liegen dann ein HGS 2000, eine Plasmapiستole, eine Fusion Cannon, ein Spiker und Punkte im Wert von 4000.

Untersuche weiter das Wasser nach einem Puls laser und vergiß nicht die

Plattformen an den Wänden. An der Mauer hinter dem großen Gebäude liegt ein HGS 2000. Dieses Gebiet hat viele markante Wegpunkte, so daß Du Dich kaum verfliegen kannst. Denke daran, daß sich die Statuen in der Nähe der Kammer der Königin befinden und daß sich der Herd-Tempel beim Startpunkt befindet.

Fliege vom Herd-Tempel aus geradeaus und nach rechts. Du siehst einen Blocker Bug. Zerstöre ihn und fliege weiter geradeaus, bis Du an eine Herd-Struktur auf der linken Seite gelangst. Hier hast Du Deine erste Begegnung mit einem Wächter. Zerstöre ihn und schnapp Dir den Teil des Schlüssels.

Im Gebiet hinter der Silberbirke solltest Du eine Chain Moth und ein HGS 2000 finden. Untersuche auch die Mauer in der Nähe des ersten Torwächters für zwei Puls laser und etwas Nektar. Nahe der Brücke hält sich ein Herd Commander auf. Zerstöre ihn, fliege an der Brücke entlang und schnapp Dir die Punkte-Extras, das HGS 2000 und den Raketenwerfer.

Finde und vernichte den Torwächter für das nächste Schlüssel-Teil. Wenn Du wenig Energie hast, gibt es ein Energie-Extra auf der Plattform hinter dem Teleporter. Schau in Richtung Brücke und suche nach einigen Geländern auf der linken Seite. Dahinter wartet ein



▲ Als erstes solltest Du Dir die Extras von den Statuen greifen. Danach sind am besten gleich die Wespen dran.

Wächter. Vernichte ihn, schnapp Dir das letzte Schlüsselteil und kehre zurück zum Eingang der Königinnen-Kammer.

Fliege durch den Eingang und sammle folgende Dinge ein: 100 Punkte, ein Energie-Extra, eine Plasmapiستole, zwei HGS 2000 und einen Spiker. Fliege dann in den Teleporter. Du gelangst in das Gebiet der Königin!

► Fliege durch den Herd-Tempel, um eine Vielzahl an Waffen und anderen Extras um das Gebäude herum erscheinen zu lassen.



"Buck, wir spüren eine gewaltige Energiequelle in Deiner Nähe. Die Königin muß ganz in der Nähe sein, also sei auf der Hut!"

Die Königin feuert nicht nur mit zielsuchenden Laserstrahlen, sondern auch Homing Maggot Raketen mit einer alarmierenden Geschwindigkeit. Du mußt ständig in Bewegung bleiben und Dich unter ihre Angriffe hindurch ducken. Ihr verletzlicher Punkt ist ihr Kopf, aber der ist schwierig zu treffen.

Für den Kampf mit der Königin setzt Du am besten den Puls laser ein – die Fusion Cannon hat kaum einen oder gar keinen Effekt.



▲ Du mußt mit viel Geschick in den Kampf gehen. Komme ihr nicht zu nahe, oder sie zertrampelt Dich!



▲ Die Königin ist ein sehr gefährlicher Gegner. Sie verfolgt Dich ständig und steckt eine ganze Menge ein.

Mission: Impossible ist zwar ein faszinierendes Spiel, aber wenn man Levels immer wiederholen muß, stellt sich schnell Frust ein. Wir schaffen Abhilfe und präsentieren Euch in dieser Ausgabe den ersten Teil unserer Mission: Impossible-Komplettlösung! Gut Schuß!

Missio

ICE HIT 1 LUNDKWIST BASE

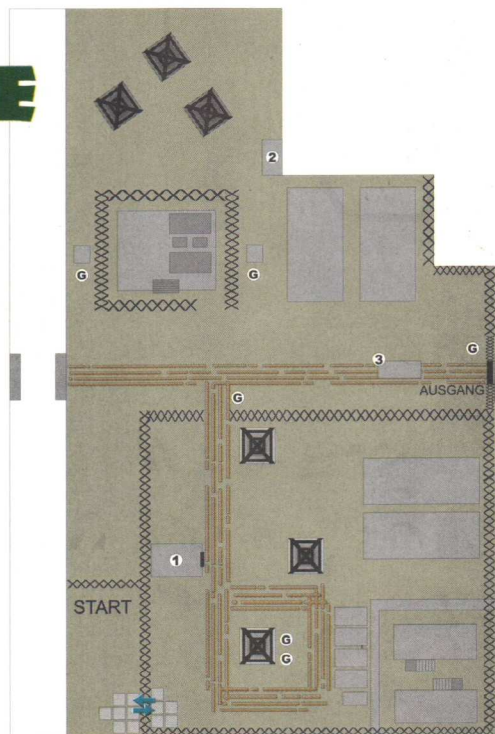
Aufgaben:

- Identität wechseln
- Brief für Botengang finden (excuse)
- Schaltkasten zerstören (power panel)
- Mit Clutter zum Subpen gelangen

Hilfestellung:

Begib Dich zu Punkt 1 auf der Karte. Im Gebäude begegnest Du dem Wachmeister. Sollte er nicht dort sein, mußt Du Dich einen Moment gedulden. Nach einer kurzen und sehr sinnvollen Unterhaltung sollte er so schnell wie möglich ausgeschaltet werden. Steck Deine Waffe weg und schnapp Dir den Brief, der auf dem Schreibtisch liegt. Stelle Dich im Anschluß vor dem auf dem Boden liegenden Wachmann (was sucht der da bloß?) und benutze den Facemaker. Schwupp – schon hast Du Deine Identität gewechselt. Jetzt kannst Du ungehindert auf dem Gelände umherlaufen, vorausgesetzt, Du läßt Deine Knarre im Verborgenen. Laufe jetzt schnell weiter zu Punkt 2. Öffne den Schaltkasten (falls er nicht schon offen ist) und schieße auf die Schaltkreise, bis beide Teile explodiert sind. Achte aber darauf, daß Dich niemand dabei beobachtet, sonst fliegt Deine Tarnung auf. Weiter geht's zu Punkt 3. Der Fahrer des Trucks umkreist stets seinen Truck. Stell Dich ihm in den Weg und zeige ihn den Brief. Der Fahrer startet daraufhin die Motoren seines Fahrzeugs. Springe jetzt auf die Ladefläche des LKW, warte, bis sich Clutter dazu gesellt, und schon fährst Du aus dem Level. Keine Angst, ganz so einfach sind nicht alle Levels!

Ein Laptop ist doch was feines...



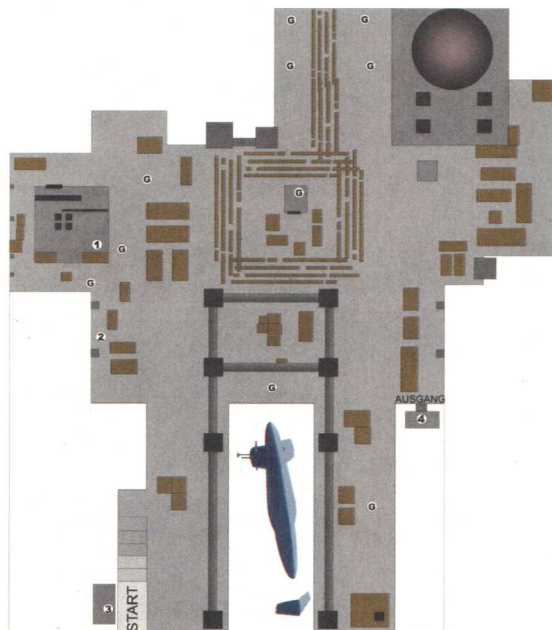
Hinweise:

Wir sind bei der Lösung der Missionen vom höchsten Schwierigkeitsgrad (also "Impossible") ausgegangen, da in diesen auch die Missionsziele des leichten Schwierigkeitsgrades enthalten sind. Die mit einem "G" gekennzeichneten Stellen deuten auf mögliche Gegner hin. Exakt ist diese Darstellung natürlich nicht, da diese stets ihre Position verändern.



MISSION: Impossible

ICE HIT 2 - SUBPEN



▼ Entdeckt – jetzt hilft nur noch der Einsatz von Waffen!



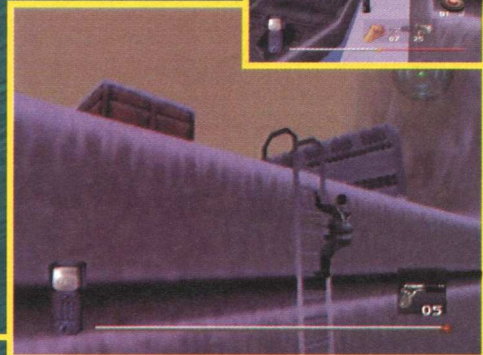
Aufgaben:

- Finde die Magnetminen
- Bringe die Minen zu Clutter
- Sabotiere das Geschützboot
- Hau mit Doweys ab!



Hilfestellung:

Sofort verlierst Du wegen der Kälte Deine Maske. Klar, daß es jetzt jeder Hans und Franz auf Dich abgesehen hat. Befolgst Du unseren Lösungsweg, sollte dieses Level kein Problem für Dich darstellen. Und falls Dir tatsächlich mal die Munition ausgehen sollte – keine Bange! Einige Wachen lassen nach ihrem Ableben Waffen und Munition fallen. Außerdem hast Du ja noch Deine Fäuste! Paß bloß auf, daß Du nicht vom LKW, der dort seine Runden dreht, überrollt wirst – gibt einen unschönen Fleck auf dem Gelände! Laufe gleich zu Beginn zu Punkt 1 (in dem großen Gebäude). Dort findest Du auf den Regalen die Minen. Auf Deinem Scanner wird jetzt der nächste Punkt angezeigt, wo Du Dich mit Clutter zur Minenübergabe triffst. Auf der Karte ist dies Punkt 2. Nun kommt ein neues Missionsziel auf Dich zu. Die Mine, die Ethan behalten hat, dient zur Sabotage des Geschützbootes. Jenes findest Du bei Punkt 3. Stell Dich einfach an die Seite des Bootes und benutze die Mine. Nach getaner Arbeit geht es schnurrtracks zu Punkt 4, wo Dich schon Doweys mit seinem Schlauchboot erwartet. Ab geht's in das nächste Level!



DIE NOC-LISTE - DIE BOTSCHAFT

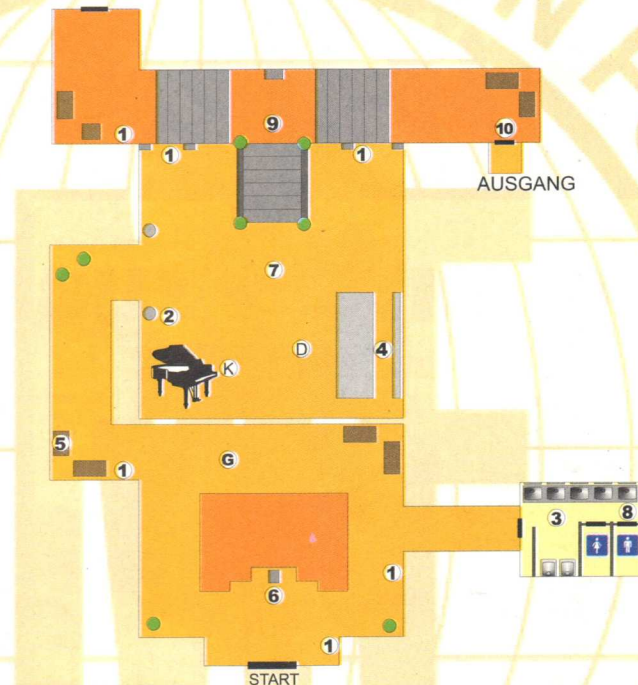
Aufgaben:

- Finde den Gesichtsimitator
- Finde das Notenblatt
- Finde das Betäubungsmittel
- Finde einen Drink
- Platziere die Raucherzeuger
- Schalte den Killer aus
- Nimm die Identität des Attaché an
- Verschaffe Dir Zugang zum Sperrbereich



Hilfestellung:

Wow! Endlich mal ein Level, wo sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben haben. Ethan hat sich als Kellner verkleidet und muß hier ganz besondere Aufgaben erledigen. Zuerst wird er gleich über Funk vor einem Killer gewarnt, der ihm an den Fersen hängt. Dabei handelt es sich um Scofield, eine Frau in einem roten Kleid. Zu Deinen Aufgaben zählt unter anderem das Anbringen der Raucherzeuger in den Lüftungsschächten. Die Plätze dafür sind mit einer 1 markiert. Bringe sie ruhig zwischendurch auf Deinem Weg an, allerdings solltest Du darauf achten, daß Dich niemand dabei erwischt! Den letzten Rauchgenerator kannst Du erst kurz vor dem Ende der Mission hinter Punkt 9 anbringen. Begib Dich zunächst zu Punkt 2, wo Scofield Dich erblickt. Sprich dort auch mit dem mit einem K markierten Klavierspieler, der sich über ein fehlendes Notenblatt beklagt. Laufe nun gemächlich in die WC-Räume und warte dort hinter der Abschirmwand auf sie. Sobald sie im WC angekommen ist, reicht bei Punkt 3 ein heftiger Schlag auf die Birne des Killers aus. So ein roter Fummel eignet sich natürlich hervorragend für die Reinigung des WC-Bodens, was uns Ethan hier eindrucksvoll vorführt. Hinter der Theke bei Punkt 4 versorgt Dich ein Kollege von Dir mit dem Brechpulver und einem Drink. Laufe im Anschluß zu Punkt 5, wo Du Dich in die Unterhaltung der beiden Partygäste einmischst, ääh, einmischen solltest. Sobald sich der Mann von seinem Sessel erhoben hat, kannst Du die Gelegenheit beim Schopfe packen und Dir das Notenblatt schnappen. Gleich hinter der nächsten Ecke wartet bei Punkt 6 Sarah auf Dich. Sprich die beiden an und warte danach, bis der Kerl 'ne Fliege macht. Sprich jetzt noch einmal mit Sarah und lasse Dir in einem günstigen Moment den Gesichtsimitator überreichen. Das Notenblatt übergibst Du jetzt dem Klavierspieler. Der Attaché kommt bei Punkt 7 in den Saal. Biete ihm Deinen Drink an. Das Brechpulver zeigt seine Wirkung und der Attaché muß sich schnellstmöglich zum WC begeben. Gleich hinterher! Schlage ihn bei Punkt 8 KO und benutze den Gesichtsimitator. Jetzt kannst Du auch hinter dem Wachmann bei Punkt 9 den letzten Rauchgenerator anbringen und das Level bei Punkt 10 verlassen.



▼ Eine gute Verkleidung hilft immer weiter.



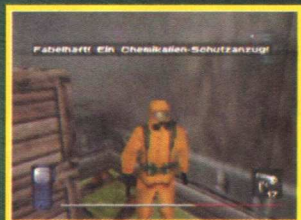
DIE NOC-LISTE - DAS LAGER

Aufgaben:

- Finde die fünf Spezialkisten
- Finde einen Schutzanzug
- Finde den Ausgangsschlüssel
- Dringe in das KGB H.Q. ein

Hilfestellung:

Kaum ein anderes Level ist so frustig wie dieser hier! Das Lager ist wie ein Labyrinth aufgebaut, überall stehen Kisten herum. Das Problem ist nur: Wenn Du dich in die Gänge wagst, wird durch Beschuss der Kisten (ohne geht es nicht) Giftgas freigesetzt. Nach und nach verlierst Du Energie. Auf der Karte sind einige rote Kreuze eingezeichnet. Dort findest Du Pillen, die Dir einen kleinen Teil Deiner Energie wiedergeben. Begib Dich zunächst zu **Punkt 1**, hau dem Wachmann eins über die Rübe und schnapp Dir die 9mm-Pistole. Damit Du nicht ständig auf diese ekelhaften Pillen angewiesen bist, benötigst Du einen Schutzanzug. An zwei Stellen auf der Karte siehst Du eine Gasmaske – an einer davon liegt der Anzug. Leider ist die Position von Spiel zu Spiel unterschiedlich, aber zwei Positionen konnten wir ausmachen. Achte aber darauf, nicht in einen der giftigen Pools zu springen. Außerdem ist hier der Munitionsvorrat sehr knapp bemessen. Schieße immer nur die oberen Kisten ab und springe über die darunter stehenden. Die Gegner hinterlassen nach Eliminierung zudem zusätzliche Munition. Zu Deinen Aufgaben gehört es auch, die fünf Teile einer russischen, technischen Anlage aufzuspüren. Die Kisten mit den Teilen wurden auf der Karte mit einem P markiert und unterscheiden sich auch rein äußerlich von den anderen. Der Fundort des Schlüssels ist ebenfalls immer ein anderer. Nach unseren Erfahrungen findest Du diesen jedoch immer in dem Bereich, wie er auf der Karte markiert ist. Einer Deiner Gegner trägt ihn mit sich herum. Viel mehr gibt es nicht zu tun. Schläge Dich nach Erledigung der Aufgaben zu **Punkt 2** durch und verlasse das Level.



Cheats:

Falls Du trotz unserer Karten immer noch mit einem Fuß auf einer Mine und mit dem anderen auf dem Schlauch stehst, helfen Dir diese Cheats sicherlich weiter und bieten einfach nur was zu lachen. Rein ins Vergnügen!

Große Füße

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: C-Unten, R, Z, C-Rechts, C-Links.

Große Köpfe

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: C-Unten, R, C-Oben, L, C-Links.

Kinder-Modus

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: C-Unten, C-Oben, R, L, Z. Ethan müßte jetzt die richtige Eingabe des Codes bestätigen. Alle Menschen sind jetzt kleiner und sehen aus wie Kiddies.

Turbo-Modus

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: C-Oben, Z, C-Oben, Z, C-Oben. Ein Hupgeräusch ertönt und Ethan sagt "Ah, that's better!"

Begegnung mit dem Infogrames-Team

Nachdem Du das Spiel im Possible-Level geschafft hast, solltest Du warten, bis der Abspann abgelaufen ist. Jetzt darfst Du durch die Botschaft laufen und Dich mit den Entwicklern des Spiels unterhalten. Sprich mit allen Leuten und Du wirst mit einer Bonus-Animation belohnt!

Mini-Raketenwerfer

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: R, L, C-Links, C-Rechts, C-Unten. In manchen Levels erhältst Du so einen Mini-Raketenwerfer mit 30 Ladungen. Auch hier sagt Ethan nach geglückter Code-Eingabe "Ah, that's better!"

765 Silenced Pistol mit 30 Schüssen

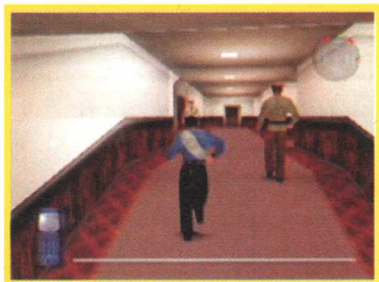
Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: C-Oben, L, C-Rechts, C-Links, C-Oben. Ethan sagt nach richtig eingegebenem Code "Ah, that's better!"

9mm Pistole mit 30 Schüssen

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: R, L, C-Unten, C-Oben, C-Oben. Ethan sagt nach richtig eingegebenem Code "Ah, that's better!"

Uzi mit 30 Schüssen

Gib folgenden Code im Level-Auswahlmenü ein: C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Unten, R. Ethan sagt nach richtig eingegebenem Code "Ah, that's better!"



DIE NOC-LISTE - KGB H.Q.

Aufgaben:

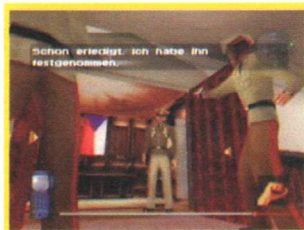
- Mit Barnes reden
- Den Video-Freezer finden
- Den Gesichtsimulator finden
- Die Pfeilpistole finden
- Identität des Sicherheitsoffiziers annehmen
- Videoüberwachung sabotieren
- Transferbefehl finden
- Ausgangskarte finden
- Mit Candice flüchten

Hilfestellung:

Willkommen im Zentrum des Feindes! Glücklicherweise trägst Du noch die Maske des Botschafters, sonst hättest Du gleich zu Beginn eine Menge Ärger am Hals. Begib Dich zunächst zu **Punkt 1**, wo Barnes Dir kurz vor seinem Ableben noch einiges mitzuteilen hat. Weiter geht's zu **Punkt 2**, wo Du den Video-Freezer auf dem Schreibtisch findest. Achte aber hier darauf, daß dir der Wachmann im gleichen Raum den Rücken zuwendet, sonst wird der Diebstahl erkannt. Bei **Punkt 3** findest Du einen Piepser. Lege diesen bei **Punkt 4** ab, entferne Dich ein paar Schritte von der Stelle und warte, bis der Wächter den Durchgang zu **Punkt 5** freigibt, wo Du den Gesichtsimulator findest. Sprichst Du jetzt bei **Punkt 6** mit der Wache, erhältst Du Zugang zum Büro des Sicherheitsoffiziers. Erledige ihn bei **Punkt 7** und lasse ihn unter dem Tisch verschwinden. Ein Alarm wird ausgelöst, aber das macht nichts, solange die Tür nach draußen zu bleibt. Drehe bei **Punkt 8** den Pokal im Bücherregal und drücke im Anschluß daran den roten Knopf. Auf der gegenüberliegenden Seite öffnet sich ein Durchgang. Schnapp Dir erst die Pfeilpistole bei **Punkt 9**. Erledige im geheimen Kommunikationsraum die beiden Wachen, nimm Dir die Ausgangskarte bei **Punkt 10** und sabotiere bei **Punkt 11** mit dem Video-Freezer die Videoüberwachungsanlage. Gehe jetzt zurück zum Sicherheitsoffizier und nimm seine Identität an. Verlasse das Büro durch die Doppeltür. Stelle klar, daß Du den Übeltäter überwinden konntest und begib Dich zu **Punkt 12**, wo Dir der Kert den Transferbefehl überreicht. Mit diesem gehst Du zum Mann bei **Punkt 13** und läßt Dir Candice mit auf den Weg geben. Verlasse mit ihr die Hauptquartiere, wobei Du vorher bei **Punkt 14** die Ausgangskarte verwenden mußt.



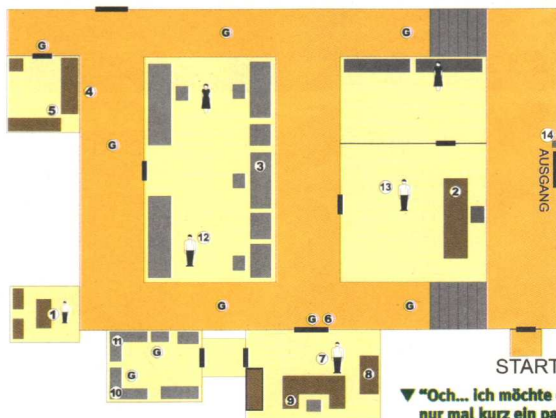
► "Ha ha, ich bin vielleicht cool, was?!"



▲ Au weia! So sollte es nicht sein. Wer während des Alarms ungetarnt in den Flur watschelt, wird sofort festgenommen.

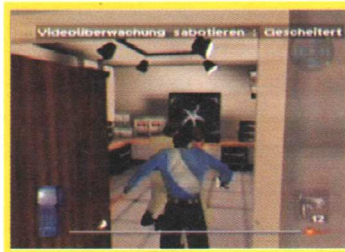


▲ Schleime Dich hier und dort etwas ein, und schon geht es im Spiel weiter. Fast wie im richtigen Leben!

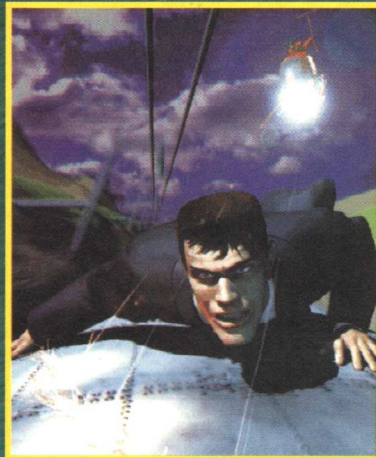
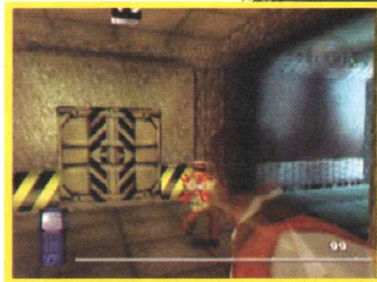


START

▼ "Och... ich möchte eigentlich nur mal kurz ein paar Bomben anbringen. Was dagegen?"



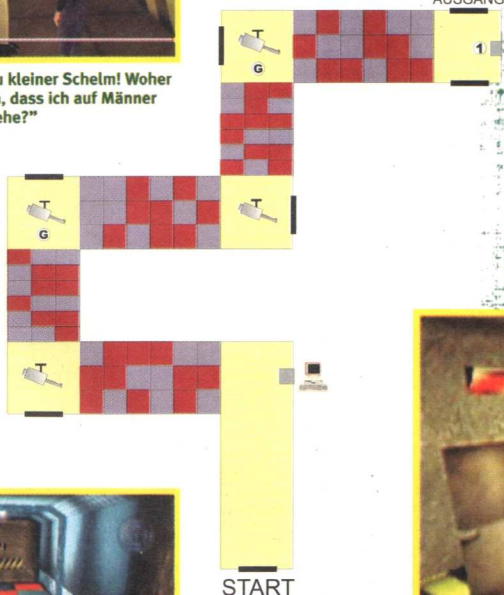
► Die kleinste Unachtsamkeit reicht aus, um als Loser im Knast zu landen.



DIE NOC-LISTE - SICHERHEITSGÄNGE



▲ "Ach, Ethan, Du kleiner Schelm! Woher weißt Du denn, dass ich auf Männer mit Uniform stehe?"



▲ Kaum zu übersehen. Die roten Kacheln stehen unter Strom.

► Das ist schon alles. Lege einfach den Hauptschalter um und das war's.

Aufgaben:

- Räume den Weg für Candice frei
- Finde den Hauptschalter

Hilfestellung:

Kurz, knapp und einfach. In diesem Sicherheitsgang stoßen die beiden Agenten Ethan und Candice auf zahlreiche Fallen, die auf den ersten Blick gar nicht als solche zu erkennen sind. Einige der Bodenplatten stehen nämlich unter Strom. Die auf der Karte in Rot dargestellten Felder sollten nicht berührt werden! Bisher war die Anordnung in unseren Probespielen immer gleich. Falls sie bei Dir anders sein sollte, brauchst Du Dich nicht weiter aufzuregen. Stell Dich einfach kurz vor die Kacheln. Die gefährlichen Felder leuchten dann für einen Moment rot auf. Jetzt liegt alles weitere an Deinem Geschick. Versuche niemals über zwei rote Felder gleichzeitig zu springen, das Risiko ist einfach zu hoch. Ach ja, über die tolle Steuerung haben wir uns auch schon mächtig aufgeregt! Kümmere Dich nicht weiter um die Selbstschußanlagen, denn die sind in diesem Level noch gar nicht aktiv. Hin und wieder begegnest Du einigen Wächtern - einfach die Dartgun draufhalten und peng. Bei **Punkt 1** findest Du den Hauptschalter. Lege diesen um und schon kannst Du mit Candice das Level verlassen. Irgendwie viel zu einfach, das Ganze...



DIE NOC-LISTE – DIE KLÄRANLAGE

Aufgaben:

- Finde den Supercomputer
- Beschütze Candice
- Schnapp Dir die NOC-Liste
- Fliehe!

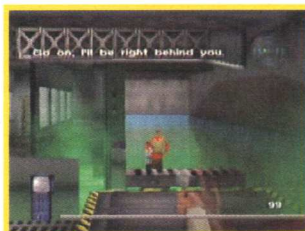


Hilfestellung:

Behalte Candice stets gut im Auge, da es die Wachen auf sie abgesehen haben. Gleich zu Beginn findest Du bei **Punkt 1** auf der Kiste etwas Munition. Laufe durch die Tür. Peng! Mensch, natürlich vorher öffnen! Erledige den Wächter und schnapp Dir seine Munition. Laufe (oder springe) auf die sich bewegende Plattform links von Dir und betätige die Konsole auf der anderen Seite bei **Punkt 2**. Jetzt haben es einige Wachen auf Candice abgesehen – schalte sie schnell aus! Weiter geht es über die Schwebplattform nach rechts in den parallel verlaufenden Gang. Laufe bis zum Ende desselben und gehe durch die Tür am linken Ende. Mit Hilfe des Terminals bei **Punkt 3** läßt sich eine weitere Plattform senken. Folge dem Verlauf des Korridors in die entgegengesetzte Richtung, schnapp Dir bei **Punkt 4** die Munition von den Kisten und laufe über die Brücke mit den grünen Dämpfen. Erledige die Wachen, öffne die Tür und benutze die Konsole bei **Punkt 5**, um ein weiteres Tor zu öffnen. Laufe zu **Punkt 6**. Erledige die Gegner und achte darauf, daß Candice in Deiner Nähe ist. Falls Du Dich innerhalb des Zeitlimits befindet (2 Minuten), zieht Candice bei **Punkt 7** die NOC-Liste aus dem Computer und Ihr könnt Euch bei **Punkt 8** aus dem Staub machen.



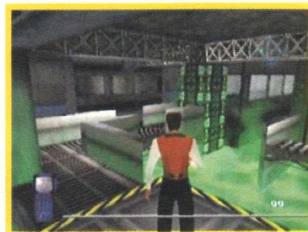
▲ Keine Angst, diesmal sind die Gase nicht giftig.



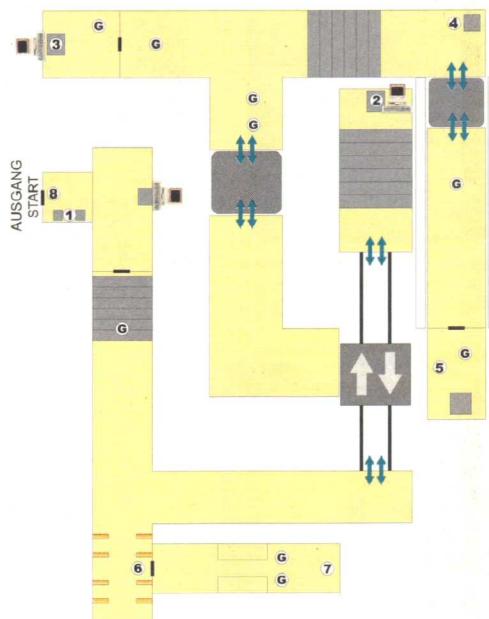
▲ Dieser Gegner lässt sich gut aus der Ferne erledigen. Achte aber darauf, dass Du nicht die dahinter stehende Konsole beschädigst!



▲ "Immer schön lächeln, dann bekommst Du auch ein paar blaue Bohnen zu essen!"



▲ Hier ist Vorsicht geboten! Springe nicht übermütig in die grüne Sasse.



▲ Nicht überall ist es so schön still wie in diesem Gang.



▲ Candice ist hier wegen ihrer leichten Vergiftung hinderlich. Behalte sie jedoch stets gut im Auge.

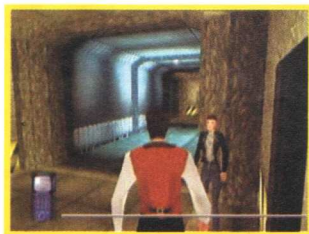
DIE NOC-LISTE – AUF DER FLUCHT



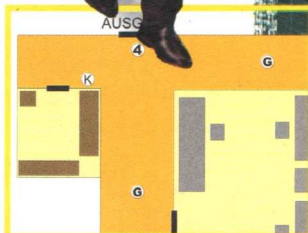
AUSGANG



▲ Dort geht es in die Freiheit! Ha, von wegen! Der nächste Level schließt sich gleich an, und Du darfst nicht sterben.



▲ Fummele nicht am Computer herum, wenn Candice noch nicht bei Dir ist, sonst wirst Du sie rösten!



▲ Kehrst Du zum Startpunkt zurück, wartet eine ganze Horde Wächter auf Dich.



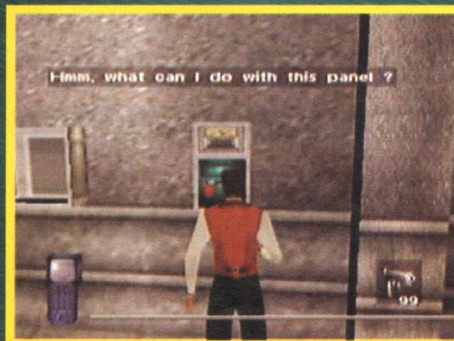
▲ Ist es nicht spannend, Wandfarbe beim Trocknen zuzusehen?

Aufgaben:

- Mache den Weg für Candice frei
- Finde die Golytsine-Maske

Hilfestellung:

Es handelt sich hier wieder um den bekannten Sicherheitgang, nur daß dieser jetzt wirklich abgesichert ist! Zwar sind die elektrischen Felder jetzt nicht mehr aktiv, dafür ballern die Selbstschußanlagen aus allen Rohren. Stelle Dich stets kurz vor ein blaues Feld und schieße auf die Schußanlage auf der anderen Seite. Laufe jetzt schnell weiter und gehe genauso beim nächsten Feld vor. Irgendwann erreichst Du mit Candice bei Punkt 1 den Computer. Lasse Candice an die Konsole. Eine große Tür öffnet sich neben Euch. Gehe mit Ethan in den neuen Raum. Plötzlich fällt wie aus heiterem Himmel hinter ihm die Tür wieder zu. Candice wird derweil verschleppt. Bei Punkt 2 findest Du die gesuchte Maske. Schieße im Anschluß auf die Schalttafel bei Punkt 3, um die Türen zu öffnen. Vorsicht, Du geräst jetzt heftig unter Beschuß! Begib Dich zu Punkt 4, wo Du die bewußtlose Candice vorfindest. ABER ACHTUNG! Auf Deinem Weg kommt Dir eine Wache entgegen gerannt – diese versucht gerade mit der NOC-Liste eine Fliege zu machen! Schalte den Kerl so schnell wie möglich aus und nimm Dir die NOC-Liste. Bei Punkt 5 macht Ihr Euch aus dem Staub.



▲ Was kann man wohl mit einer solchen Konsole machen? Drauf schießen, ist doch klar. Schließlich sollen sich Agenten doch so unauffällig wie möglich verhalten...

Die Mission geht nahtlos in den nächsten Teil über. Die zwei Orte gehören in diesem Fall zusammen.



DIE NOC-LISTE - AUF DER FLUCHT, TEIL 2

Aufgaben:

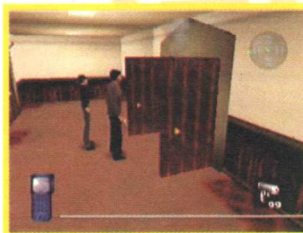
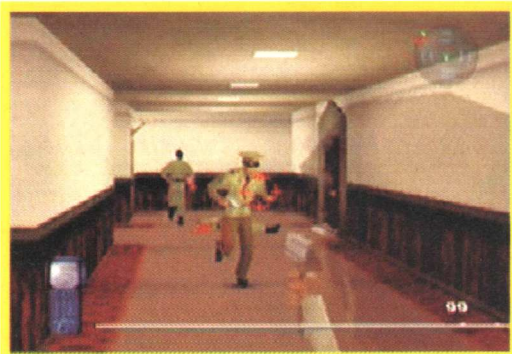
- Aktiviere die Überwachungskameras
- Nimm die Identität von Golytsine an
- Zerstöre vier Überwachungskameras
- Schließe die Ausgangstür auf
- Verlasse das Level

Hilfestellung:

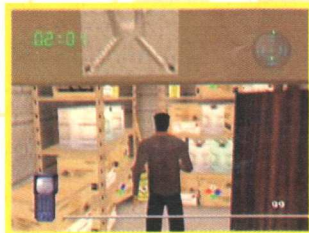
Und schon geht es weiter: keine Werbeunterbrechungen, keine Missions-Infos und nicht mal die Zeit für ein Knoppers. Laufe schnell wie der Wind in den Raum, wo Du einst die Videoübertragung sabotiert hattest. Also erst zu **Punkt 1**, wo einige Knöpfe betätigt werden müssen und dann zu **Punkt 2**. Stelle die Videoübertragung wieder her und setze die Maske von Golytsine auf. Jetzt denkst die gesamte gegnerische Sippschaft, daß Golytsine ein Verräter ist. Schalte den Gegner bei **Punkt 3** aus. Dort findest Du auch den Ausgangsschlüssel. Öffne bei **Punkt 4** die große Doppeltür, um das Level verlassen zu können. Vorher müssen noch vier Kameras zerstört werden. Diese sind auf der Karte mit einem K markiert. Es könnte durchaus mal vorkommen, daß Candice gefangen genommen wird. Befreie sie einfach aus ihrer Zelle bei **Punkt 5** mit dem Explosivkaugummi, das der Wächter dort fallen läßt.



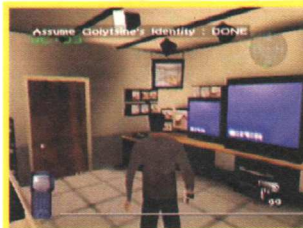
▲ Hey, hier sieht es aus wie bei uns in der Redaktion! Oh wie gut, dass Nintendo nicht weiss, dass wir Kameras in Shigerus Büro versteckt haben!



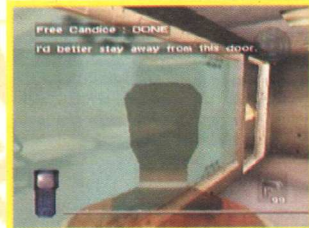
▲ Da wären wir... jetzt aber nichts wie weg hier!



▲ In diesem Raum hast Du diesmal nichts zu suchen!



▲ Das Anlegen der Maske muß gut getimt sind.



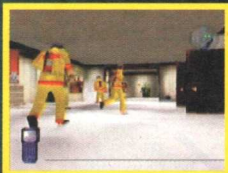
▲ Was so ein Kaugummi doch alles anrichten kann... tst.

◀ Vorsicht! Auch die Feuerwehrmänner können gefährlich werden.

DIE NOC-LISTE – DER FEUERALARME

Aufgaben:

- Finde Jack
- Sichere den Zugang zum Lift
- Verkleide dich als Feuerwehrmann
- Besorge einen Schutzanzug für Candice
- Fliehe aus der Botschaft



Hilfestellung:

Die Rauchgeneratoren leisten jetzt ganze Arbeit. Alle sind im Glauben, daß die Botschaft in Flammen steht und rennen hektisch durch die Gegend. Laufe schnell nach unten zu Jack Kieffer bei **Punkt 1**, der sich selbst als Feuerwehrmann verkleidet hat. Er wartet an bestimmten Plätzen auf Ethan, wechselt aber oft die Position. Von ihm bekommst Du die Schutzanzüge. Lege einen im WC bei **Punkt 2** an. Sollten Dir die Wachen zu nahe auf die Pelle rücken, helfen Dir die Feuerlöscher aus der Patsche.

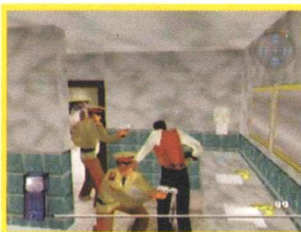
Lauf zurück zum Lift bei **Punkt 3** und statte Candice ebenfalls mit einem Anzug aus. Jetzt können beide unbemerkt bei **Punkt 4** aus der Botschaft fliehen.



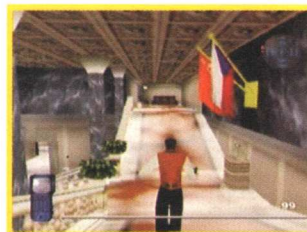
▲ Candice hat im Lift zu warten, bis Du ihr den Feuerwehrazug bringst.



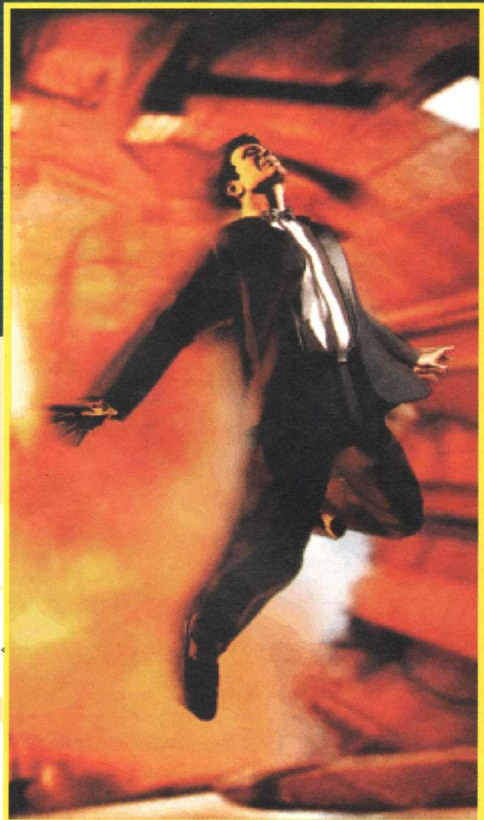
▲ Ethan hat sich nach Mission: Impossible nun doch noch dazu bereit erklärt, den Beruf des Imkers anzunehmen.



▲ "Ja, genau da unten links am Bein juckt es. Ja, bitte, kratze weiter!"



▲ Lauf, aber lasse Dich niemals von den Wachen erwischen.



CIA-FLUCHT - DAS VERHÖR

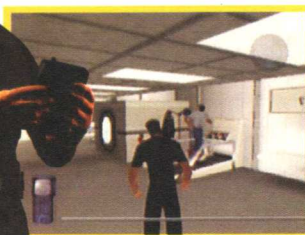
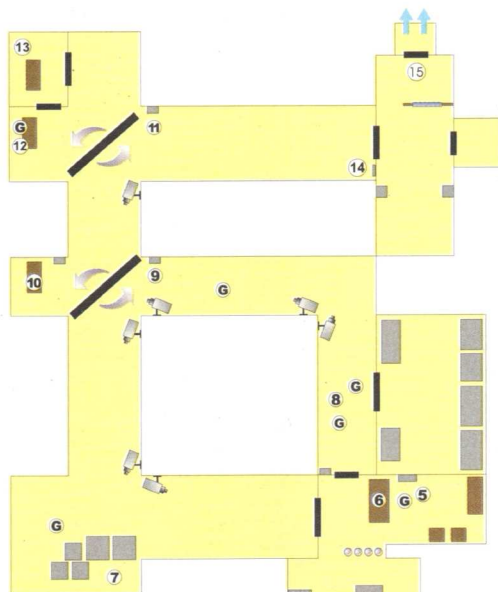
Aufgaben:

- Fliehe vorm Verhör
- Schnapp Dir das Equipment
- Gelange in den Gang
- Finde den Weg aufs Dach

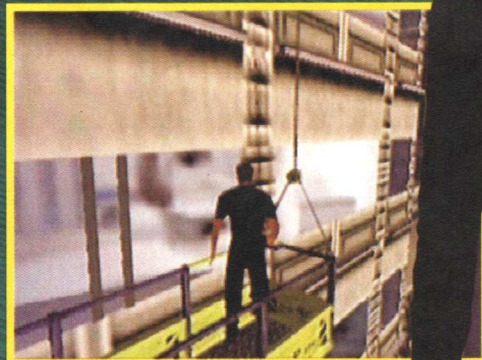


Hilfestellung:

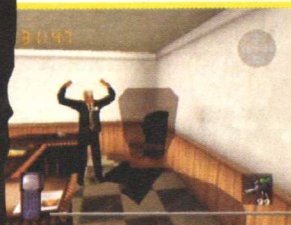
Tja, jetzt steht der gute Ethan mal völlig ohne jegliche Ausrüstung da. Plötzlich fängt das Intercom bei Punkt 1 an zu piepen. Candice informiert Ethan über das Explosivkaugummi, das unter dem Tisch bei Punkt 2 klebt. Bei Punkt 3 entdeckst Du einen Schalter an der Wand. Betätige diesen. Ein Fenster öffnet sich. Spreng es mit dem Kaugummi. Halte dabei aber Abstand. Ethan findet im nächsten Raum bei Punkt 4 sein Equipment wieder: eine Dartgun, einen Scanner und den Communicator. Ethan wurde eine Art Gift eingebläst. Schaffst Du die Mission nicht innerhalb eines Zeitlimits, hast Du das Spiel verloren. Schalte den Gegner schnell bei Punkt 5 aus. Nimm Dir seinen Stunner und, mit Hilfe des Gerätes, seinen Fingerabdruck. Diesen wendest Du an der Schalttafel an und schon öffnet sich die Tür. Bei Punkt 6 kannst Du Dir mit Hilfe der Überwachungskameras einen Überblick verschaffen. Laufe weiter zu Punkt 7, überwältige den Gegner und versuche dabei, Dich nicht von den Kameras erwischen zu lassen. Du findest eine Spraydose mit blauer Farbe. Mit dieser müssen jetzt sämtliche Kameras, die auf der Karte eingezeichnet sind, eingefärbt werden, so daß keine weiteren Wachen mehr gerufen werden. Schalte bei Punkt 8 den nächsten Gegner aus, und verschiebe mit Hilfe seines Fingerabdrucks zweimal die Wand bei Punkt 9. Bei Punkt 10 liegt eine leere Waffe. Nimm sie ruhig mit. Verschiebe wieder bei Punkt 11 eine Wand und betäube den Gegner bei Punkt 12, auch wenn er seine Arme erhebt. Im Raum nebenan darf der Gegner bei Punkt 13 nicht betäubt werden! Dieser öffnet Dir nämlich den Zugang zum Lift bei Punkt 15, zu dem Du über Punkt 14 gelangst. Folge dem Mann so schnell es geht und betrete mit ihm zusammen den Lift. Schalte ihn dann erst aus! Nicht den Lift, sondern den Mann. Jetzt geht es in die nächste Etage. Verstecke sofort Deine Waffe. Frage die Krankenschwester bei Punkt 16 nach einem Gegengift. Du gelangst über das Fenster bei Punkt 17 nach oben auf das Dach. Zuerst müssen die Angestellten abgelenkt werden. Befördere dazu entweder den Jogger vom Laufband bei Punkt 18 oder lasse das Bett bei Punkt 19 in die Höhe schnellen. Dann aber nichts wie raus!



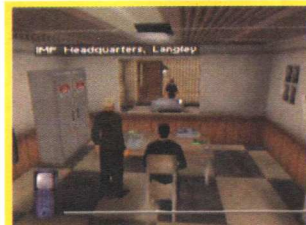
▲ Hmmm... wer muß wohl dran glauben, der Jogger oder der arme Kerl auf dem Bett...



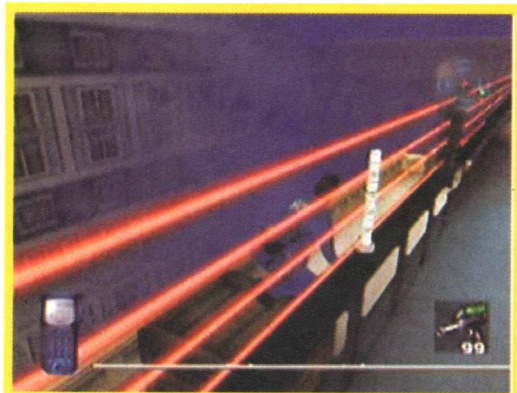
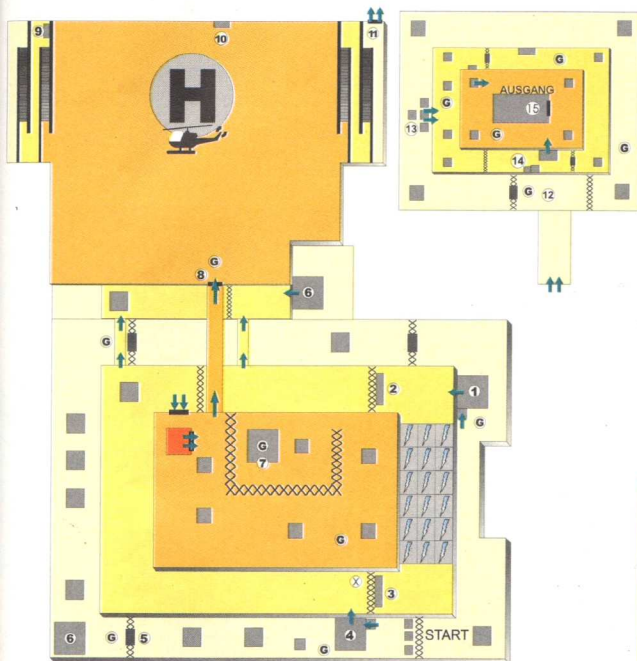
Geschafft! Ethan fährt mit dem Lift des Fensterputzers nach oben.



▲ "So, immer schön die Ärmchen hoch und jetzt verrätsst Du mir, wo Zelda 64 bleibt!"



▲ Scheinbar sitzt Ethan in der Patsche, doch es gibt immer einen Weg heraus.

CIA-FLUCHT -
FLUCHT
VOM DACH

▲ Bloss nicht an die Laserstrahlen kommen!

► Schnell den Hubschrauber am Start hindern.

Aufgaben:

- Sabotiere die Lichter des Landeplatzes
- Finde die Tasche mit dem Equipment
- Finde die Zonen-Karten
- Repariere die Lichter
- Paralysiere den Helikopter mit dem EMS
- Betrete den Sicherheitsbereich
- Finde den Sicherheitscode
- Triff Dich mit Candice

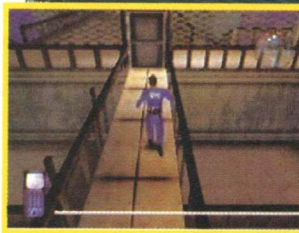
Hilfestellung:

Die Wachen auf dem Dach versuchen immer wieder bei einer Begegnung Ethan festzunehmen. Sobald Du entdeckt wurdest, mußt Du entweder schnell zur Dartgun greifen oder Dich flugs verstecken, sonst landest Du im Knast. Gerade auch nicht in eines der Suchlichter, denn diese alarmieren alle Wachen in Sichtweite, die Dich sofort festnehmen möchten. Begib Dich zunächst zu **Punkt 1** und schalte dort den Wächter aus. Schnapp Dir seine Magnetkarte. Klettere jetzt an den Kisten nach oben auf die nächste Ebene. Bei **Punkt 2** kannst Du an der Schalttafel die elektrischen Felder deaktivieren. Sehr sinnvoll, wenn Ethan nicht auf dem Grill landen soll. Mit dem Schalter bei **Punkt 3** sabotierst Du die Lichter beim Landeplatz. Springe an dieser Stelle gleich wieder nach unten. Vorsicht: ein Wächter hält sich dort auf! Im Wachhäuschen findest Du bei **Punkt 4** einen Feuerlöscher. Weiter geht es zu **Punkt 5**, wo sich die Tür mit Hilfe der gefundenen Magnetkarte öffnen läßt. Bei **Punkt 6** findest Du Munition, die in diesem Level sehr wichtig ist. Jetzt muß die Tasche aufgespürt werden, die Candice Ethan hinterlassen hat. Spielst Du das Spiel im "possible"-Level, findest Du die Tasche bei dem Punkt, der mit einem X markiert ist. Ansonsten mußt Du über den Fahrstuhl zu **Punkt 7**.

In der Tasche findet Ethan sehr viel nützliches Zeug. Für den Moment ist der Anzug des Technikers von Bedeutung. Diesen mußt Du anziehen, um bei **Punkt 8** auf das andere Dach zu gelangen. Lege vorher besser die Waffe weg. Laufe jetzt nach links die Treppe hinab zu **Punkt 9**, wo Du über die Schalttafel die Lichter aktivieren kannst. Der Hubschrauber landet jetzt. Bringe an der Tafel bei **Punkt 10** das EMS an. Das Gerät hindert den Hubschrauber daran zu starten. Weiter geht's zu **Punkt 11**. Schalte dort den Wächter aus, und schnapp Dir seine Zugangskarte. Dein Anzug nützt Dir jetzt auch nichts mehr, da Du den Hochsicherheitsbereich betrittst.

► Über sieben Brücken mußt Du gehen...

Gleich bei **Punkt 12** wartet hinter der Ecke ein Wachmann auf Dich. Betäube ihn und nimm auch seine Karte mit. Über die Kisten gelangst Du bei **Punkt 13** nach oben. Doch jetzt wird's kritisch! Versuche nicht einfach auf die nächste Ebene zu springen. Setze die Infrarotlinsen auf sofort werden die Laserstrahlen sichtbar. Achte auch auf die Wache, die Dich gleich oben aufs Korn nimmt. Wende bei den Laserstrahlen den Laser-Deflektor an. Dieser unterbricht den Strahlenfluß und gewährt Dir Zugang zur nächsten Ebene. Laufe zu **Punkt 14** und bringe an der oberen Kiste die Kamera an. Mach schnell wieder eine Fliege und warte so lange darauf, bis Du die Meldung bekommst, den Code erhalten zu haben. Hebe die Kamera wieder auf, und gib den Code an der Tür ein. So gelangst Du auf die nächste Ebene. Hüte Dich vor den Wachen und begib Dich zu **Punkt 15**, wo Candice hinter der Tür auf Dich wartet. Puuuuh, das hätten wir auch geschafft!



CIA-FLUCHT - CIA-COMPUTER

Aufgaben:

- Schalte den Computer ein
- Lade die NOC-Liste runter und schleuse einen Virus ins System ein
- Fliehe!

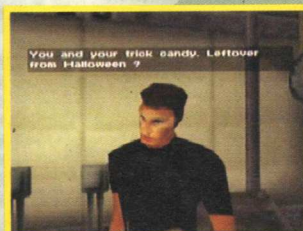
Hilfestellung:

Wohl einer der coolsten Levels überhaupt! Hier hat sich Infogrames wieder einmal sehr stark an dem Moment im Film orientiert, in dem Ethan sich in einem röhrenartigen Raum mit Hilfe eines Glasfaserseils abseilen muß. Natürlich ist es nicht möglich von diesem Level eine Karte zu erstellen, aber wir versuchen Dich jetzt so durchzubringen.

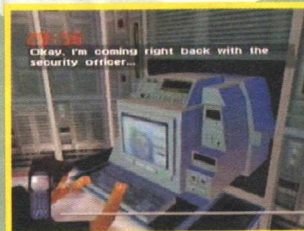
Zuerst etwas zur Steuerung: Durch Betätigung des A-Knopfes seilt sich Ethan ab. Der B-Knopf bringt ihn wieder nach oben. Nützlich sind vor allem die gelben C-Knopfe, mit deren Hilfe Du die Kameraeinstellung beliebig verändern kannst. Nutze diese Funktion! So, und jetzt geht's los...

Zwischen den beiden oberen roten Laserstrahlen kommst Du sehr einfach hindurch. Passe Dich einfach ihrer Laufrichtung an und lasse Dich waagrecht hängend herunter. Vorsicht, denn gleich darunter befindet sich ein einzelner roter Laser, der von einer Seite zur anderen des Raumes fährt. Einfach im richtigen Moment dran vorbei flitzen. Wieder warten zwei parallel verlaufende Laser auf Dich. Lasse Dich wie bei den ersten beiden zwischen ihnen hindurch fallen. Jetzt wird es etwas problematisch. Die nächsten vier Laserstrahlen bilden ein Quadrat und Du mußt genau in der Mitte durch. Bewege den Analog-Stick im richtigen Moment nach oben, so daß sich Ethan kopfüber abseilen kann. Achte aber darauf, daß Du nicht mit Deinen Füßen an die zuletzt passierten Laserstrahlen gerätest. Die nächsten beiden roten Laser sollten kein Problem sein. Es folgt ein gelber Laserstrahl. Die gelben Strahlen sind am gefährlichsten, da diese sofort bei Berührung einen Alarm auslösen, während die roten "nur" Schaden verursachen. Du kannst entweder versuchen Ethan durch Stick-Bewegungen so in Schwung zu bringen, daß er kopfüber am roten und am gelben Laser vorbeikommt, oder aber was deutlich einfacher ist etwas Schaden in Kauf nehmen und Dich schnell durch den roten Strahl hindurch nach unten lassen. Das gleiche gilt für den gelben und roten Strahl, nach den nächsten beiden roten, an denen Du wieder leicht vorbeikommt. Auch die folgenden roten Strahlen sollten kein Problem für Dich darstellen. Jetzt kommt auch so langsam der Moment, an dem ein Mitarbeiter den Raum betritt und am Computer arbeitet. Bewege Dich dann auf keinen Fall, sonst wirst Du festgenommen! Die schwierigste Situation kommt aber jetzt. Ein gelber Strahl befindet sich genau unter Dir, während ein anderer seitlich davon stets hin und her fährt. Stelle die Kamera so ein, daß Du genau in Laufrichtung der gelben Laser blickst und Ethan sich knapp darüber befindet. Schwinde jetzt vorsichtig hin und her, bis Du an einer Seite an ihnen vorbei gelangst.

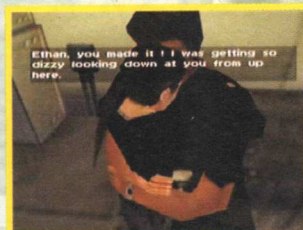
Nur keine Panik, früher oder später klappt das schon! Jetzt ab durch die Mitte des nächsten Quadrates und schon befindest Du Dich beim Computer. Diesem Bereich solltest Du Dich aber erst dann nähern, wenn der Wächter gerade den Raum verlassen hat. Er kommt nämlich nach einiger Zeit wieder und bis dahin mußt Du entweder alles erledigt haben oder schnell wieder nach oben flüchten. Fahre bis zu dem Punkt nach unten, an dem Dir mitgeteilt wird, daß Du Dich in der Höhe des Kartenlesers bei der Tür befindest. Schwinde jetzt so hin und her, daß Du diesen erreichst. Etwas Übung gehört mal wieder dazu. Hast Du die Karte eingeführt, geht es dem Computer an den Kragen. Auch hier wird Dir die richtige Schwebhöhe angesagt. Nachdem die NOC-Liste ihren Besitzer gewechselt und Du einen Virus eingeschleust hast, geht es schnurstracks nach oben in die Freiheit.



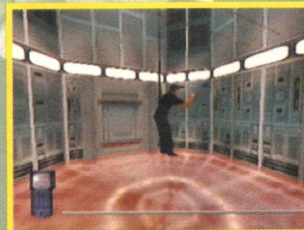
▲ Ha, ha, ha, der fiesche Ethan ist doch immer wieder für ein Spässchen zu haben. Würge...



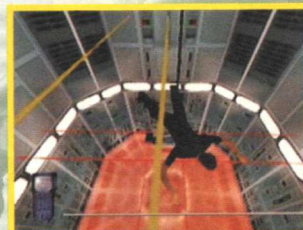
▲ So, NOC-Liste runterladen und den Virus uploaden. Noch Fragen? Geschieht ja eh alles automatisch.



▲ Na, na, na! Wer wird denn da schwach?



▲ Immer schön vor und zurück. Nicht ganz einfach die Angelegenheit.



▲ Auch der leuchtend rote Bodenbereich ist gesichert. Fahre nicht zu schnell nach unten.



▲ Wie man sich bettet, so liegt man.

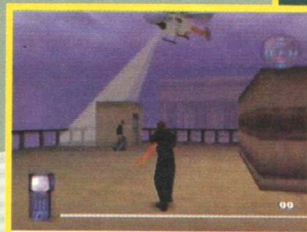


▲ Die Kameraeinstellungen gewährleisten einen ausgezeichneten Rundumblick.

◀ Die schwierigste Situation im ganzen Level!

CIA-FLUCHT - FLUCHT VOM DACH 2

► Bloss nicht vom
Suchscheinwerfer
des Hubschraubers
erwischt lassen.



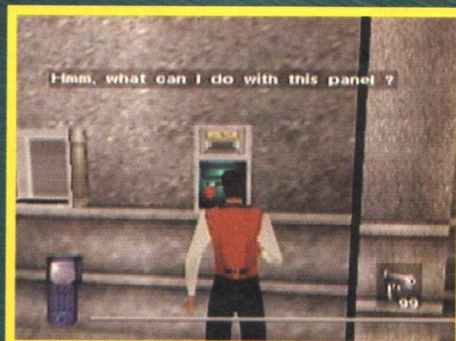
Aufgaben:

- Weiche den Wachen aus
- Erreiche den Landeplatz des Hubschraubers
- Fliehe!

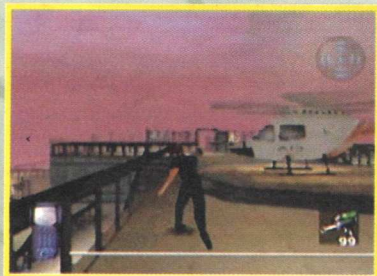
Hilfestellung:

Das Sicherheitssystem wurden vom Virus außer Bereitschaft gesetzt, doch die Wachen sind immer noch anwesend und suchen nach dem Eindringling. Noch schlimmer ist aber der Hubschrauber, der ständig über dem Gebiet kreist und versucht, Dich mit seinen Suchscheinwerfern aufzuspüren. Bleibe ständig in Bewegung und weiche diesem Licht aus. Begib Dich zunächst zu Punkt 1. Über den Lift gelangst Du in die nächst tiefer gelegene Etage. Verwende den Computer in Deinem Inventar. So erkennst Du wieder die roten Laserstrahlen auf der Begrenzungsmauer. Bei Punkt 2 kannst Du mit Hilfe der Kisten über die Strahlen auf die nächste Ebene springen.

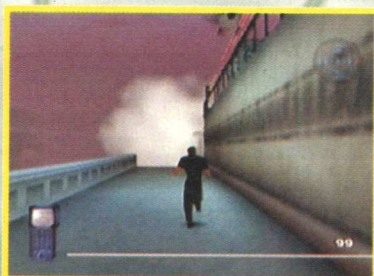
Bei der ungenauen Steuerung gar nicht so einfach. Bringe bei Punkt 3 das Explosivkaugummi an den Rohren an. Die ausströmenden Gase lenken die Wachen vorerst ab. Weiter geht es bis zu Punkt 4, wo Du erneut das EMS an Dich nehmen mußt. Wirf es danach einfach weg, um es zu zerstören. Jetzt mußt Du nur noch bei Punkt 5 an den startenden Hubschrauber springen und die Mission ist geschafft!



- ▲ Was kann man wohl mit einer solchen Konsole machen? Drauf schießen, ist doch klar. Schließlich sollen sich Agenten doch so unauffällig wie möglich verhalten...



- ▲ Jetzt bloss nicht schlappmachen! Hänge Dich an den Hubschrauber!



- ▲ Die gewaltige Dampf Wolke lenkt die Gegner zumindest etwas ab.



- ▲ Diese Situation ist ganz gewiss nicht selten!

MAULWURFSJAGD – BAHNHOF

Aufgaben:

- Beschütze Ethan
- Springe auf den Zug auf

Hilfestellung:

Auch von diesem Level läßt sich natürlich keine sinnvolle Karte erstellen. Darum an dieser Stelle einige wertvolle Tips: Behalte Ethan ständig in Deinem Visier! Sollte er Dir doch einmal entweichen, kannst Du mit Hilfe der gelben Knöpfe den Zoom einstellen und Dein Sichtfeld eventuell vergrößern.

Schieße niemals auf Passanten, die noch nicht deutlich nach der Waffe greifen! Erschießt Du nämlich unschuldige Zivilisten, ist das Spiel sofort vorbei.



◀ Ein Passant zückt plötzlich seine Knarre!

Sowieso ist dieses Level zwar gut gemacht, aber irgendwie doch der letzte Quatsch – welche Geheimorganisation macht schon am Bahnhof Jagd auf einen CIA-Agenten und ballert dann so auffällig wie es geht durch die Gegend? Na ja, egal, ist ja nur ein Spiel.

Weiter oben im Spielfeld begibt sich Ethan zum Teil hinter Objekte. Manchmal ist er gar nicht mehr zu sehen, oft nur seine Beine. Auch hier hätten die Hersteller uns etwas mehr Chancen geben können, denn fängt ein

Gegner hinter einem solchen Objekt an auf Ethan zu schießen, muß man zwangsläufig Schaden in Kauf nehmen, da der Gegner nicht erschossen werden kann. Warte einfach in dem Falle darauf, daß Ethan sich vom Ort entfernt und der Gegner aus seinem Versteck kommt. Übrigens sind nicht immer nur die Herren mit den schwarzen Anzügen Feinde – auch völlig unscheinbar wirkende Passanten ziehen plötzlich die Waffe!

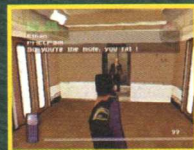
MAULWURFSJAGD – VERFOLGUNG IM ZUG

Aufgaben:

- Schalte Max' Verbündete aus
- Triff Dich mit Candice
- Finde den Schalter
- Schlage Max' Bodyguards KO
- Stoppe Max und schnapp Dir die NOC-Liste
- Vereitele Max' Sicherungsplan

Hilfestellung:

Auch diese Mission ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Ethan läuft hier von einem Ende des Zuges zum anderen, hat dabei einige Gangster zu erschießen, darf aber wieder auf keinen Fall Zivilisten erwischen. Ziehe gleich zu Beginn Deine Waffe und schlage Dich zu Punkt 1 durch. Ertedige während Deines Weges alle Gegner und Geiselnnehmer. Candice übergibt Dir eine Gaskapsel und einen Facemaker. Bei Punkt 2 findest Du den Schalter, mit dem sich die Fluchtwege blockieren lassen. Schlage bei Punkt 3 den Schaffner KO und nimm mit Hilfe des Facemakers seine Identität an. Stecke Deine Waffe weg und schlage nacheinander im nächsten Wagon die Bodyguards von Max nieder. Max selbst findest Du bei Punkt 4. Betäube sie mit der Gaskapsel, achte aber darauf, daß Du selbst nicht vom Gas erwischst wirst! Schnapp Dir die NOC-Liste und gehe in den nächsten Wagon. Die Personen, die hier völlig friedlich ihr Dasein fristen, sind allesamt Gegner. Ertedige sie ruhig schon jetzt! Bei Punkt 5 rennt Phelps vor Dir weg. Folge ihm. Bei Punkt 6 und 7 findest Du weiteres Equipment, was Du bei Punkt 8 anwenden mußt. Erhitze zunächst mit dem Bunsenbrenner nacheinander die beiden Stahlplatten auf dem Tresor (oder was auch immer es sein mag), doch nur bis zum dem Grad, an dem Ethan bekannt gibt, daß zuviel Hitze schädlich für die Bombe sein könnte. Kühle die Platten im Anschluß mit dem Eisspray ab, bis sie zerbersten. Jetzt gelangst Du an die Bombe und kannst sie mit dem "Ding" in Deinem Inventar entschärfen. Ab geht's auf das Dach des Zuges!



▲ Mist! Zu spät gekommen. Die Bombe ist explodiert.

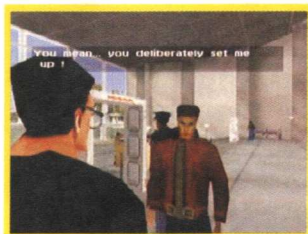


▲ Beginne in Max' Wagon bloss keine Schiesserei. Dann hast Du nämlich die Mission verloren.

◀ Mist! Zu spät gekommen. Die Bombe ist explodiert.



MAULWURFS- JAGD - AUF DEM DACH DES ZUGES



Aufgaben:

- Erledige sämtliche Gegner
- Halte Phelps auf!

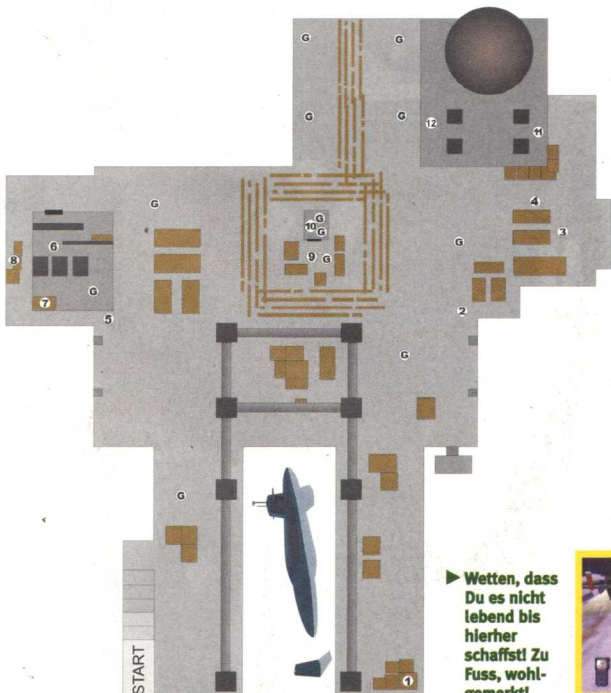
Hilfestellung:

Achtung, jetzt gibt's eine geballte Ladung Action! Du läufst auf dem Dach des Zuges entlang. Zwischendurch tauchen in der Ferne immer wieder ein paar schwarze Gestalten auf, die Du so schnell wie möglich erledigen solltest. Nimm Dir auch jegliche Munition mit, die auf dem Dach zu finden ist. Angreifende Wagen kannst Du noch mit der Pistole aus dem Verkehr ziehen, doch für die Hubschrauber benötigst Du den Raketenwerfer, bei dem die Munition aber sehr knapp ist. Berühre nicht die Stromempfänger des Zuges, denn sonst gibt's gegrillten Ethan. Hast Du das Ende des Zuges erreicht, versucht Phelps mit einem Hubschrauber zu fliehen. Lege schnell den Raketenwerfer an und schieße den Hubschrauber ab. Das war's dann auch schon.

◀ "Hey, erst wollt ihr mir den Allerwertesten aufreißen und dann braucht ihr mich für eine weitere Mission?! Hoffentlich wird es ein zweiter Teil des Spiels, der auch das hält, was versprochen wird."

◀ Hach, der Raketenwerfer sorgt für Zerstörung.

EISSTURM - U-BOOT-HAFEN



Aufgaben:

- Finde den A.F.-Umwandler
- Finde die Mine
- Finde den Sprengstoff
- Bringe die Mine und den Umwandler zu Clutter
- Finde den Gas Injector
- Finde den R.C.-Detonator
- Sabotiere die Pumpanlage
- Triff Dich mit Deinen Kameraden auf dem Comm-Gebäude

Hilfestellung:

In diesem Level geht es Dir ganz schön an den Kragen! Halte stets Deine Waffe in der Hand, sammle immer wieder Munition ein und gehe den Suchscheinwerfern aus dem Weg. Laufe zunächst zu den Punkten 1, 2, 3 & 4 und bringe das benötigte Material zum Startpunkt zu Clutter zurück. Du findest eine Mine, Sprengstoff, einen A.F.-Umwandler und den R.C.-Detonator. Weiter geht es zu Punkt 5, wo der Gas Injector liegt. Den Sprengstoff bringst Du bei Punkt 6 an und nimmst Dir gleich von Punkt 7 den Drahtschneider mit. Diesen übergibst Du bei Punkt 8 an Dowey. Sprengte nun mit Deinem Fernzünder die Pumpanlage!

Der schwarze Mann bei Punkt 9 trägt eine Uzi bei sich. Eine sehr nützliche Waffe in diesem Gefecht! Ein Nachtsichtgerät findest Du bei Punkt 10, auch wenn der Fleck auf dem Tisch eher wie Papier aussieht. Ein paar kleine Bugs hat das Spiel schon. Deinen Kumpels solltest Du jetzt so schnell wie möglich bei Punkt 11 Unterstützung geben. Da Du schon alles hast (auch das Nachtsichtgerät), darfst Du letztendlich bei Punkt 12 auf einen fahrenden LKW aufspringen und aus dem Level fahren. Brumm, brumm...

► Wetten, dass Du es nicht lebend bis hierher schaffst? Zu Fuss, wohlgemerkt!



EISSTURM - TUNNEL

Aufgaben:

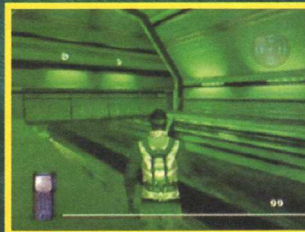
- Finde den Sprengstoff
- Spreng die Stützpfiler

Hilfestellung:

Du beginnst das Level auf einem LKW sitzend. Während der Fahrt kommen Dir oft Objekte in den Weg. Das können Stahlträger, Seile oder auch Ampelanlagen sein. Konzentriere Dich auf das, was vor Dir liegt und springe im richtigen Moment ab, oder ducke Dich. Du erreichst schon bald mit dem LKW eine Plattform. Auf diese mußt Du so schnell wie möglich springen und gleich die Gegner plätten. Auf dieser Plattform findest Du auch den Sprengstoff. Weiter hinten bei den Durchgängen stößt Du auf die ersten Stützpfiler (einer auf jeder Seite des Tunnels), an denen jeweils Sprengstoff angebracht werden muß. Jetzt geht es von der nächsten angrenzenden Plattform auf den nächsten fahrenden LKW und von dort aus auf weitere Plattformen.



▲ Hier soll wohl gerade wieder eine Situation des Films nachgemacht werden.



▲ Die LKW fahren sehr schnell an den Plattformen vorbei. Hier ist Timing gefragt!

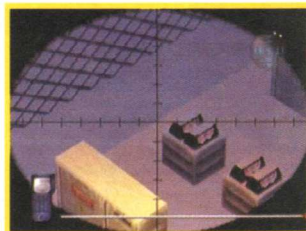
EISSTURM - HAUPTGELÄNDE

Aufgaben:

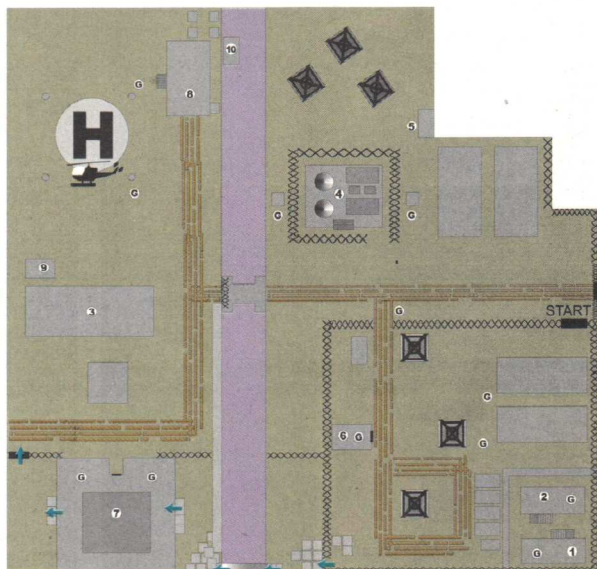
- Finde das Elektronik-Diagramm
- Finde die Sprengstoffe
- Sabotiere das Kraftwerk
- Schalte die Kameras aus
- Nimm die Identität des Accountants an
- Finde den Koffer im Bunker
- Sabotiere den Koffer
- Bringe den Koffer zum Deal
- Spreng den Hubschrauber
- Eliminiere den Händler
- Fliehe mit Clutter auf dem Geschützboot!

Hilfestellung:

Wow! Hier hat Ethan endlich mal wieder alle Hände voll zu tun. Nachdem Dowey auf dem Wachturm Stellung bezogen hat, kannst Du über Anwahl des Geschützes in Deinem Inventar stets seine Aufgabe übernehmen und Heckenschütze spielen. Sehr interessant gemacht. Begib Dich aber zunächst zu Punkt 1 und Punkt 2 und nimm Dir die Karte und das Elektronik-Diagramm. Bei Punkt 3 überreicht Dir ein Kamerad den benötigten Sprengstoff. Kehre zurück zu Punkt 4 und bringe dort den Sprengstoff an (laufe aber nicht VOR dem Haus bei Punkt 6 entlang!). Öffne den Schaltkasten bei Punkt 5 und schau Dir das Elektronik-Diagramm an. Du mußt nun mit dem restlichen Sprengstoff den grünen oder den roten Schaltkreis sabotieren. Im Diagramm steht, welcher der beiden für die Lichter und die Kameras zuständig ist. Jener muß dran glauben. Laufe ins Haus bei Punkt 6, schlage den Accountant KO und nimm seine Identität an. Stecke schon vorher Deine Waffe weg und schnapp Dir noch die Karte von seinem Schreibtisch. Begib Dich nun zu Punkt 7. Zeige dem Pförtner die Karte, die Du bei Punkt 2 mitgenommen hast. Öffne die große runde Stahltür mit der Codekarte aus dem Büro des Accountants und schnapp Dir den Koffer. Verlasse das Gebäude und lasse bei Punkt 3 den Koffer von Clutter sabotieren. Die Übergabe findet bei Punkt 8 statt. Danach verliert Ethan seine Maske und ist von nun an wieder auf seine Waffen angewiesen. Verlasse das Gebäude und warte darauf, daß der Hubschrauber explodiert. Eliminiere nun so schnell wie möglich bei Punkt 9 den Verkäufer, der mit seinem Jeep versucht zu flüchten. Ein heftiger Kampf entbrennt nun noch bei Punkt 10. Danach geht es auf das Boot und die Mission ist geschafft!



◀ Schalte zumindest einmal in den Sniper-Modus um, um zwei härtere Gegner mit einem Schuss ausschalten zu können.



EISSTURM - GESCHÜTZ- BOOT



▲ Achte auf die Geschütze oben auf den Mauern der Fabrik.



▲ Das typische Ende mit einer Frau unter strahlendem Vollmond. Ach jeee...

Aufgaben:

- Fliehe aus der feindlichen Basis
- Zerstöre die Gas-Fabrik
- Zerstöre den Radar
- Zerstöre die Hauptverteidigungsanlagen
- Zerstöre überhaupt so viel wie möglich!

Hilfestellung:

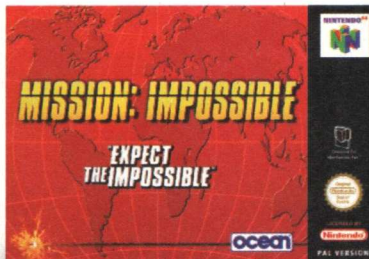
Jetzt geht es zum krönenden Abschluß noch einmal so richtig heftig zur Sache! Du fährst auf dem Boot zwischen den feindlichen Abwehranlagen hindurch. Es wäre hier auch wenig sinnvoll, eine Karte zu zeichnen, da Du eh stets nach links und rechts schwenken mußt und draufhältst. Achte vor allem auf die Minenwarnungen! Berühre Du eine der Minen, die vor Dir im Wasser schwimmen, verlierst Du sehr viel Energie. Konzentriere Dich auch vor allem auf größere Anlagen. Zuerst stößt Du auf das Radar zu Deiner linken Seite. Dieses läßt sich aber relativ schnell sprengen. Vor Dir tauchen auch hin und wieder Boote auf. Halte sie ständig unter Beschuß, vernachlässige aber nicht die Verteidigungsanlagen auf dem Festland. Früher oder später gelangst Du in die Gas-Fabrik. Oben auf den Schutzmauern müssen noch sechs Geschütze zerstört werden, bevor es der Fabrik mitsamt den Schornsteinen an den Kragen geht. Viel Spaß!



▲ Was kann man wohl mit einer solchen Konsole machen? Drauf schießen, ist doch klar. Schließlich sollen sich Agenten doch so unauffällig wie möglich verhalten...

Game Over

Am Ende darfst Du Dich in der Botschaft noch mit den Entwicklern des Spiels unterhalten. Das war es dann. Ich hoffe, unsere Lösung hat Dir weitergeholfen. Diese Lösung wird sich in fünf Sekunden von selbst zerstören...



Immer schön draufhalten...

**Schnell. Schneller.
F-Zero X! Wir zeigen
Dir, wie Du als erstes
ins Ziel kommst!**

JACK CUP

Strecke 1: Mute City

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

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



Strecke 2: Silence

Beschreibung: Ein einfaches Oval, daß durch ein paar Drehungen interessant ist. Es gibt keine scharfen Kurven, daher ist Geschwindigkeit alles.

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



Strecke 3: Sand Ocean

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

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



Strecke 4: Devil's Forest

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

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



Meisterklasse

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



Strecke 5: Big Blue

Beschreibung: Hier gibt's die magnetische Röhre, auf deren Oberfläche Du und das Feld fahren – aber nicht zu schnell, sonst fliegst Du runter!

Taktik: Auf der Röhre gibt es zahlreiche Beschleuniger, umkreise sie also und triff so viele wie möglich. Den eigenen Boost nur in der Innenseite von Kurven nutzen.



Strecke 6: Port Town

Beschreibung: Mehrere scharfe Kurven, eine Schikane, ein wenig Eis und ein langer Sprung – die schwerste Strecke im Jack Cup!

Taktik: Geh vor der Schikane so weit wie möglich nach rechts und fahre hindurch. Richte beim Sprung Deinen Wagen möglichst horizontal aus und nutze Deinen Boost.



QUEEN CUP

Strecke 1: Sector A

Beschreibung: Hier fährst Du meist an der Decke! Die Strecke ist ziemlich breit, die enge Stelle kommt also sehr überraschend.

Taktik: Auch hier ist Höchstgeschwindigkeit alles. Die enge Stelle kommt etwa auf der Hälfte der Strecke – bist Du aggressiv, dann schubse Deine Gegner in die Mauer!



Strecke 2: Red Canyon

Beschreibung: Auf den ersten Blick sieht die Strecke langweilig aus, aber wenn Du sie fährst, bemerkst Du viele Sprünge mit wenig Raum zum Steuern und noch weniger für Fehler.

Taktik: Die Enge der Strecke hat zur Folge, daß viele andere Fahrer kämpfen statt zu fahren. Es ist nahezu unmöglich, sich ohne zu boosten an die Spitze des Feldes zu setzen.



Rennflitzer

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

Jedes Fahrzeug wird nach drei Kriterien bewertet: Panzerung, Beschleunigung und Bodenhaftung. Langsame Beschleunigung kann mit dem Setup-Bildschirm kompensiert werden und gegen mangelnde Bodenhaftung hilft gutes Fahren... aber ein Flitzer mit schlechter Panzerung wird im ersten Stau geschrottet!

Top Flitzer: Blue Falcon, Wild Goose, Deep Claw, Mad Wolf, Super Piranha
Miese Flitzer: Red Gazelle, Great Star, Wonder Wasp



Strecke 3: Devil's Forest 2

Beschreibung: Eine ziemlich hügelige Strecke mit einige kleinen Sprüngen, die Dich leicht von der Strecke bringen können sowie ein paar haarigen, Kurven kurz vorm Ziel.

Taktik: Sorgloser Einsatz des Boosters auf der Hauptstrecke kann fatal sein – nutze ihn also erst auf den etwas kürzeren Geraden am Ende einer Runde.



Strecke 4: Mute City 2

Beschreibung: Eine Serie scharfer Kurven leitet ein neues Element ein: Rampen! Du solltest sie nutzen, um die Verengungen zu umfahren, aber sie haben ihre eigenen Gefahren.

Taktik: Wenn Du von anderen Fahrern auf die Rampe geschubst wirst, hast Du ein Problem. Aber die Verengungen im Pulk zu fahren, ist auch gefährlich...



Strecke 5: Big Blue 2

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

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



Strecke 6: White Land

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

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



KING CUP

Strecke 1: Fire Field

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

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



Strecke 2: Silence 2

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

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



Strecke 3: Sector b

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

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



Strecke 4: Red Canyon 2



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

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



Strecke 5: White Land 2

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

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



Strecke 6: Mute City 3

Obwohl zahlreiche 90°-Kurven enthalten sind, ist diese Strecke, dank ihrer Breite, ziemlich einfach zu fahren. Sprünge können nützlich sein.

Taktik: Benutze R und Z, um die Kurven besser nehmen zu können. Kurven können mit Sprüngen abgekürzt werden, aber der Flitzer ist in der Luft schwer zu steuern.



JOKER CUP

Strecke 1: Rainbow Road



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

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



Strecke 2: Devil's Forest 3

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

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



Auf geht's

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

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

Obwohl die Voreinstellung für die meisten Strecken brauchbar ist, fanden wir heraus, daß die optimale



Einstellung drei Striche rechts der Mitte liegt.

Ach ja – mit dem R-Knopf kannst Du noch die Farbe Deines Wagens verändern!

Strecke 3: Space Plant

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

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



Strecke 4: Sand Ocean 2

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

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



Strecke 5: Port Town 2

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

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



Strecke 6: Big Hand

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

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



X CUP

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



In einer fernen Zukunft gibt es nicht nur einfache Boxkämpfe - es geht um Leben und Tod.

Bio Fr

108

Willkommen als Freak?

Also, was ist denn nun ein Bio Freak? Biological Flying Robotic Enhanced Armoured Killing Synthoids, um mal den vollen Namen abdruckten. Sie kommen alle aus irgendwelchen Labors und haben außergewöhnliche Stärken.

Es gibt drei Typen von Freaks:

SYNTHOID:

Kann zerstörtes Gewebe nachwachsen lassen.

RETROS:

Läßt Gewebe kurze Zeit nachwachsen - cybernetische Erweiterungen werden dann verwendet.

DOZERS:

Abgesehen vom Gehirn sind alle Körperteile künstlich.



Die Grundtechniken im Überblick

Es wird davon ausgegangen, daß der Kämpfer nach rechts schaut. Schaut er nach links, muß entsprechend umgedreht werden.

- Springen ↑
- Kauern ↓
- Blocken, Autoschild ⇐
- Vorwärts gehen →
- Sprung-Schlag ↑ + LP oder RP
- Sprung-Tritt ↑ + LK oder RK
- Sprung-Schuß ↑ + FR
- Schweben-Angriff ⇐ →
- Dash Back ⇐ ⇐
- Arena-Wurf → + LP + LK
- Kauer-Schlag ↓ + LP oder RP
- Kauer-Tritt ↓ + LK oder RK
- Aufstehen-Angriff LP aus der Hocke
- Aufstehen-Schuß FR aus der Hocke
- Schlag nach hinten LP oder RP mit dem Rücken zum Gegner
- Tritt nach hinten LK oder RK mit dem Rücken zum Gegner
- Nach oben schießen LP + FR
- Ausweichen, links ↓ ↓ oder Ausweich-Links
- Ausweichen, rechts ↓ ↓ oder Ausweich-Rechts
- Activate Shield ⇐ + FR
- Taunt LP + RK

First-Person Perspektive

Halte während eines Kampfes das Steuerkreuz vom Gegner weg und drücke Start, um Deinem Gegner Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen. Um zurückzuschalten, mußt Du das Steuerkreuz nach unten und Start drücken.



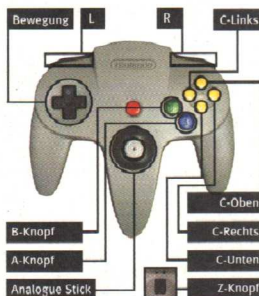
Ein-Treffer Todesstoß

Falls Du auch zu diesen üben Schummel-Kämpfern gehörst (und mal ehrlich, das sind wir doch alle), dann dürftest Dir diese Techniken wirklich gefallen!

- MINATEK** Nähern, entfernen, C-Links + C-Unten
- ZIPPERHEAD** Nähern, entfernen, entfernen + C-Rechts (dreimal)
- SSAPO** Nähern, entfernen + C-Oben + C-Rechts
- SABOTAGE** Nähern, entfernen, entfernen + C-Oben (dreimal)
- BULLZEYE** Nähern, entfernen, entfernen + C-Oben
- DELTA** Nähern, entfernen, entfernen + C-Unten
- PURGE** Entfernen, nähern, nähern + C-Oben + C-Rechts



KÄMPFER-STEUERUNG



- Analog Stick** Kämpfer bewegen
- Bewegung** Kämpfer bewegen
- A** Schießen (Fire=FR) zwar nicht sehr sportlich, aber der Einsatz der Waffe hält den Gegner fern!
- B** Schub (Thrust) - Fliege nach oben und tanke frische Luft.
- C-Links** Links-Schlag (Left Punch=LP) - gehe nahe heran und teile Schläge aus.
- C-Rechts** Rechts-Tritt (Right Kick=RK) - halte Deine Gegner auf Distanz.
- C-Oben** Rechts-Schlag (Right Punch=RP) - Treffer rauben dem Gegner Energie..
- C-Unten** Links-Tritt (Left Kick=LK) - vor allem zusammen mit Combos sehr nützlich.
- L** Ausweichen nach links-(Dodge Left) so weicht Du gekonnt Linkshaken aus und sparst Schild-Energie.
- R** Ausweichen nach rechts (Dodge Right) - Rechtshaken kommen genauso schnell.

peaks

BULLZEYE

FREAK-KLASSIFIKATION: Synthoid

SPEZIALITÄT: Programmiert zum Sieg

HINTERGRUND: Er wurde von Micro-Gene als Söldner-Klon erschaffen und hat schon oft Kämpfe in den Battle Pits überstanden. Er überwältigt jeden Gegner und ist stolz darauf, der Beste zu sein – in ihm schlummert der Wunsch Mensch zu sein.

Luftangriffe

- Luftgranate, links → + LP
- Luftgranate, rechts → + RP
- Luft-Schädel-Bombe → LK + LP

Spezial-Techniken

- Dreifach-Granate → ↓ ↓ ↓ + LK + LP
- Hoch-Tief Angriff → ↓ ↓ ↓ + RP + LP
- Plasma-Regen ↑ RP + LP

- Raketen-Kletterer
- Sturz, Rolle und Schuß
- Schädel-Bombe
- Vorwärts und schießen
- Energie-Raub
- Wegrutschen und schießen
- Luft-Stoß-Waffen-Angriff
- Granate, links
- Granate, rechts
- Schulterstoß
- Plasma-Sturm
- Nuke Bombe
- Seitlich schießen, rechts
- Seitlich schießen, links
- Tanz, Freak, Tanz
- Fuß-Stamper
- Springe zurück und schieße

- ← ↓ ↓ → FR
- ← → FR
- ↓ ↓ ← RK
- ← → RP + LP
- → LP
- ← → RP + LP
- ↓ ↑ RK + LK
- ← LP
- ← RP
- ← → LP
- ↓ ↑ RP + LP
- ← ↓ ↓ → RP
- ↓ ↓ FR
- ↓ ↑ FR
- ← LK
- ← ↓ ↓ → RK
- ← → FR



Verstümmelungen

- Rollender Arm-Hack → ↓ ↓ → LP
- Doppel-Feature → → LP + RP
- Drehen und enthaupten → → RP

Combos

- RP RP LP
- RK RK LP
- RP RP RK
- RP RK RK
- LP RK RK
- LP LP RP
- LK LK RK
- RK RK RK RK LK RK RK

Juggle Combo

- ↓ ↓ + RP RK LP RP





DELTA

FREAK-KLASSIFIKATION: Synthoid

SPEZIALITÄT: Geschwindigkeit

HINTERGRUND: Einer der schnellsten Freaks. Delta hat schon viele Meisterschaften gewonnen. Sie hat ihren Arm an Minatek verloren, hat sich aber für keine erweiterte Waffe entschieden. Trotz Verbindungen zur Resistance eine sehr wichtige Kämpferin.

Luftangriff

Schwebe-Ziel-Schuß → RK + LK (dann FR)

Spezial-Techniken

- Rasierklingen-Dreher → ↘ ↓ ↗ ← LP
- Hebe-Turbo-Top ↔ RK
- Schwert-Strahl ↔ ↘ ↗ → FR
- Energie-Dämon ↔ RK + RP
- Energie-Stab ↔ RP + LP
- Scheren-Schwert ↔ LP (dann RP)
- Turbo Top II ↔ RP
- Plasma-Kuppel RP + LP ↓
- Geistesfeuer → ↔ LP
- Hoher Schwert-Angriff ↔ FR
- Flug-Flügel-Angriff ↔ RP + LP
- Dreh-Schlag ↔ RK + LK
- Laser-Schlag ↔ LP
- Mystisches Beben ↔ ↘ ↗ → LK + LP

Gepflanzter Heber
Rücken-Schlag
Lebensraub
Laser-Dreh

RK + LK ↓
↓ → RK + RP
↔ → LK + LP
↔ ↘ ↓ ↗ → RK + LP

Verstümmelungen

Körperbrecher → → LK
Dreher → → RP

Combos

RP RP LP
LK RP RK
RP RP LK RP + LP
LP LP RP RK ↑ + LP
LK RP LP LP RP + LP
LP LP RP RK LP RP

Juggle Combo

↓ ↓ + RP LP LP RP RK LP RP





PSYCLOWN

FFREAK-KLASSIFIKATION: Synthoid

SPEZIALITÄT: Erweiterte Sinne

HINTERGRUND: Es kursieren Gerüchte, daß dieser Synthoid, der übrigens konstant einen Adrenalinschub hat, ein Klon des toten Sohns von Duplications Unltd's Präsident ist. Psych clown lebt, um sich an seinem Schöpfer zu rächen.

Luftangriffe

Luft-Schild-Wurf

← → + LP

Ballon-Minen

← → RP + LP

Spezialtechniken

Hüpfender Ball → ↘ ↙ ↘ ← + RP

Schild-Sprung → ← + LP

Kopf-Sucher-Hocke RP + LP + ↘ FR

Hammer-Aufwärtshaken ↘ ↑ + RP

Zorroschnitt → ↘ ↙ ↘ ← + RP

Rutsch-Floh-Spur ← → + RK + LK

Großer Rad-Rutscher ← → + RK + LK

Fuß-Schmetterer ↘ ↓ + RP

Hammer-Handschuh RK + RP + LP

Schild-Wurf → → + LP

Schnatter-Gebiß ↘ ↑ + LP

Floh-Angriff → ↘ ↙ ↘ ← + LP

Bumerang-Schild → ↘ ↙ ↘ ← + LP

Hammerwurf ← → + RP

Golf-Schlag → ← + LK

Dyno Ballons → ← + RK



Verstümmelungen

Zorro-Schnitt → ↘ ↙ ↘ ← + RP

Surr-Schnitt → ← + LP + LK

Combos

RP RP LP

LK RP RK

RP RP LK RP + LP

LP LP RP RK ↑ + LP

LK RP LP LP RP + LP

RP RP RK LK RP

LP LK RK LP LK + RP

RK LP RK LK RP

LP LP RP RK LP RP



Juggle Combo

→ ← ↘ ↙ ↘ → + RP LK LK RP



PURGE

FREAK-KLASSIFIKATION: Retro

SPEZIALITÄT: Furchtlosigkeit

HINTERGRUND: Erschaffen von NewCell Inc.

Purge hat eine der besten Bio-Drives überhaupt. Dieser Charakter ist einer der grausamsten und seine Loyalität zu den Spielen ist unübertrefflich.

Spezial-Luftangriff

Teppich-Bomber

RP + LP

Spezial-Techniken

Flammensäulen

↔ → LP

Phoenix-Angriff

↔ ↘ ↓ ↙ → RP + LP

Mischer

RK + LK ↓

Feuerring

FR ↑

Brennendes Dach

↔ → FR

Flammenstoß

↔ ↘ ↓ ↙ → FR

Rotor-Deflektor

↔ → RK + RP

Schneide-Dach

↘ ↙ ↓ ↘ ↙ RP

Multi-Feuer-Bälle

↔ LK LP

Rotor-Stolperer

↔ RP LP



Napalm-Kanister

↔ → RP + LP

Rotor-Ladung

↔ → LP

Rotor-Flammen

↔ → RK

Rasenmäher

↔ → RP

Hand-Rotor

↔ → LP

Maulwurf

↔ ↘ ↓ ↙ → RK

Hoch-tief-Brenner

↓ ↑ FR

Verstümmelungen

Zeit-Killer

↔ → RP + RK

Rotorblätter

↔ ↘ ↓ ↙ → RK

Combos

LP LP LK

RP RP LP

LK LP RK

RK LK ↓ + RK

LP RP RP LP RP + LP



SABOTAGE

FREAK-KLASSIFIKATION: Unbekannt

SPEZIALITÄT: Agility

HINTERGRUND: Als Schatzjäger für den Chief Games Commissioner konnte Sabotage sehr viel Erfahrung im Umgang mit den Rebellen sammeln. Sie wurde deswegen sogar für den Einsatz als Cop erweitert.

114

Luftangriffe

Luft-Zielsuch-Mine ⬅ + RP + LP

Luft-Elektro-Schlinge ⬅ + RK + LK

Luft-Speer ⬅ ➡ + RP

Spezial-Techniken

Tazer-Schuß ➡ ⬇ ⬇ ➡ + RP

Teleporter RK + LK + ⬇

Ausweichen und schießen ⬇ ➡ + FR

Ausweichen und schießen ⬇ ➡ + FR

Speerwurf ➡ ➡ + RP

3 Speere Wurf ➡ ➡ ⬇ ⬇ ➡ + RP

Drehender Bolzen-Schuß ➡ ➡ + RP + LP

Rücken-Verteidigung FR

Schwebeminen ➡ + RK + RP

Giftpfeil ➡ ⬇ ⬇ ➡ ➡ + LP

Blinder Schlag ➡ ➡ + FR

Flammen-Munitions-Angriff ➡ ⬇ ⬇ ➡ + FR

Kleiner Kreis ➡ ➡ ➡ + LP

Schildbrecher ⬇ ➡ + RP + LP

3 Speere Wurf ⬇ ➡ + RP + LP



▲ Eine der guten Möglichkeiten in Bio Freaks ist das Abfeuern der Waffen, obwohl man schon am Boden liegt. So können Gegner zurück gedrängt werden.

Verstümmelungen

Explodierender Speer ➡ ➡ + RP

Kopfspieß ➡ ➡ + RP + RK

Combos

RP RP LP

LK RP RK

RP RP LK RP + LP

LP LP RP RK ➡ + LP

LK RP LP LK RP + LP

RP RP RK LK RP

LP LK RK LP LK + RP

RK LP RK LK RP

LP LP RP RK LP RP

Juggle Combo

➡ ➡ ⬇ ⬇ ➡ + RP LK LK RP





SSAPO

FREAK-KLASSIFIKATION: Retro

SPEZIALITÄT: Kybernetische Waffen

HINTERGRUND: Kreiert von einer Untergrund-Organisation in Neu Mexiko. Ssapo sollte die häßlichste, grausamste und stärkste KILLERMASCHINE von allen werden.

Luftangriffe

Luft-Harpune ⬅ + RP + LP
Luft Spuck-Feuerball RK + LK

Spezial-Techniken

Gasblase ⬅ ⬅ + LK + LP
Sumpf-Angriff ⬇ ⬆ + FR
Sumpf-Teleport ⬇ ⬆ + LP
Stink-Angriff LK + RP + ⬇
MAUL ⬅ ⬆ + RP
Energie-Verteiler ⬆ ⬅ + LK
Spuck-Feuerball ⬅ ⬆ ⬇ ⬆ + FR
Feuerstoß ⬅ ⬆ + FR
Schlechter Atem-Angriff ⬅ ⬆ + RK
Dreifach-Schockwelle RK + LK + LP
Elektrische Schockwelle LK + RP + LP
Kanonen-Spuck-Feuerball ⬆ ⬇ ⬆ ⬆ ⬅ + RK
Maul-Angriff ⬅ ⬆ + RP + LP
Unheimlicher Stampfer RK + LK + ⬇
Fuß-Schockwelle ⬅ ⬆ ⬇ ⬆ + LK
Krüppel-Harpune ⬆ ⬅ + RP
Hüpfender Ball ⬆ ⬇ ⬆ ⬆ + RK

Verstümmelungen

Harpun-Kette ➡ ⬆ + LP
Kopf-Biß ➡ ⬆ + RP + RK

Combos

LP LP RK
RP RP LP
LK LK RP
LP RP RP LP RP + LP
LK RK RP RK RP

Juggle Combo

⬇ ⬆ + LP RP LP LP



▲ Ssapo ist einer der hässlichsten Kämpfer, aber auch einer der härtesten.



▲ Ssapos Hände richten grossen Schaden an, wenn er nah genug am Gegner dran ist!





ZIPPERHEAD



FREAK-KLASSIFIKATION: Retro

SPEZIALITÄT: Unabhängiges Denken

HINTERGRUND: Nachdem Zipperhead im Kampf gegen Bullzye beide Vorderarme lassen mußte, mußten seine Gliedmaßen durch kybernetische Waffen ersetzt werden. Jetzt ist er eine Killermaschine!

Luftangriffe

Luft-Dreifach-Granate ◀ → + FR
Luft-Stunt RK + LK

Spezial-Techniken

Tornado Vortex → ◀ + LK
Dreifach-Säge ↓ ↓ + FR
Gunfighter ↓ ↑ + FR
Boot Leg → + RK + LK
Buzz Strafe ◀ → + RK
Flossen-Schockwelle LK + RP + LP
Rutschen und schießen RK + LK
Doppel-Whammy ◀ + RK + RP
Rammen und schlagen ◀ → ◀ + LP
Rennende Wäscheleine ◀ ↓ ↓ ↓ + RP
Twist Again ◀ + LK + RP
Fuß-Hurricane → + RK
Taumeln und Schlagen + LP
Stachel-Granate ◀ → + FR
Maul-Angreifer → ◀ + RK
Drehendes Dach ◀ → + LK



Verstümmelungen

Arm-Biß ◀ → + RP + LP
Stachel-Schlag → ◀ + RP

Combos

RP RP LP
LK RP RK
RP RP LK RP + LP
LK RP LP LP RP + LP
RK LK RP LP RP
LK RK RK LP RP
LP LP RP RK LP RP
LP LP RP RK ↑ + LP

Juggle Combo

↓ ↓ + RP RP LP RP



▲ Zipperhead hat einige gefährliche Angriffe auf Lager. Wie beispielsweise diese Schockwelle.



CLONUS

FREAK-KLASSIFIKATION: Unbekannt

SPEZIALITÄT: Spiegelt Form des Gegners

HINTERGRUND: Clonus ist die einzige Kreation von Edison Extractions Gründer, Professor Raymond Deux, und wurde ursprünglich nur für Experimente entwickelt. Das Projekt war so geheim, daß nur der Professor selbst etwas über die Fähigkeiten weiß. Wenn Du Clonus gegenüberstehst, bemerkst Du sofort, daß er nicht nur das Äußere seines Gegners spiegelt, sondern auch die Techniken. Das verschafft ihm einen erheblichen Vorteil und verwirrt seine Widersacher.



▲ Clonus wird von einem mysteriösen Fragezeichen im Kampf-Intro repräsentiert.



▲ Clonus ist sehr schwierig zu besiegen. Dieses Bild wirst Du öfter zu sehen bekommen!



MUTILATOR

FREAK-KLASSIFIKATION: Dozer

SPEZIALITÄT: Grausige Waffen

HINTERGRUND: Dieser Veteran des Kampfrings ist einer der erfahrensten Kämpfer überhaupt. Im Kampf gegen diese Mutation geht es heftig zur Sache – die Kanone auf der Brust, Raketenwerfer, die Abrißkugel und die anderen makabren Waffen bedecken fast ihren ganzen Körper. Der einzige organische Teil von ihr ist das Gehirn, welches aber vollkommen von ihren Schöpfern von Micro-Gene kontrolliert wird.



CHEAT BOX



Solltest Du die neuesten Cheats benötigen, gibt es keinen besseren Platz für Dich, als unsere Cheat-Box!

118

SPIELHILFE

Airboarder 64	118
Aero Fighters Assault	118
Banjo-Kazooie	120
Body Harvest	123
Bombberman Hero	123
Buck Bumble	119
Bust-A-Move 2	124
Chopper Attack	119
F-1 World Grand Prix	122
F-Zero X	119/124
Forsaken	122
GT 64	119
Iggy's Reckin' Balls	125
Kobe Bryant in	
NBA Courtside	119/120
Mystical Ninja	
Starring Goemon	120
Nascar '99	125
Off-Road Challenge	121
Wetrix	120
WCW/NWO Revenge	122
WWF Warzone	118/122

Game Buster Codes
119/123/124

AIRBOARDER 64

Es ist schon eine Weile her, das wir diese ungewöhnliches, aber innovative Spiel im Test hatten, doch bisher haben wir Dir nie gesagt, wie Du an die versteckten Charaktere und Extra-Bretter kommst... bis jetzt!

Bonus-Charaktere

Mache folgendes, um jeweils einen Bonus-Fahrer zu öffnen: Schaffe jedes Level und jede Strecke im Time Attack-Modus innerhalb des Zeitlimits. Erreiche in jedem Level und auf jeder Strecke im Street Work-Modus den "A-Rank". Erreiche in jedem Level und auf jeder Strecke im Street Work-Modus den "S-Rank". Erreiche in jedem Level und auf jeder Strecke im Coin-Modus den "Perfect-Rank".



Bonus-Bretter

Öffne zunächst den Zugang zu allen versteckten Charakteren. Gehe dann ins Bretter-Auswahlmenü und drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, um an die Bonus-Bretter zu kommen:

Ika-Chu (Doppelsprünge)
Father (länger in der Luft)

J-B (Drücke A+B für Turbo-Sprung)
J-Arm (Extra-Turbos)

WWF WARZONE

In der letzten Ausgabe haben wir schon zahlreiche Cheats für dieses Top-Spiel veröffentlicht. Wie dem auch sei, einen haben wir ausgelassen!

Spiele als Trainer

Das muß einer der einfachsten Cheats überhaupt sein! Gehe einfach in den Trainingsraum und wähle eine Technik. Ein Nachricht informiert Dich darüber, daß der Trainer nun auswählbar ist.



AERO FIGHTERS ASSAULT

Die Afterburner-Imitation wird vor allem in späteren Levels unglaublich schwer. Zum Glück gibt es diese Level-Auswahl-Cheats, gelle?

Level-Auswahl

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

Geheimes Level

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



Pad im Überblick



F-ZERO X

Der ultimative Code

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



Kleine, deformierte Gleiter

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

Gleiterfarbe wechseln

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



Ansichts-Optionen

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

Führer-Timer

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

GT64
CHAMPIONSHIP EDITION

Turbo-Start

Drücke den Beschleunigungs-Knopf, sobald das Startlicht gelb wird.

BUCK BUMBLE

Es hat etwas gedauert, aber das Warten auf Buck Bumble hat sich gelohnt. Das Spiel ist jedoch manchmal etwas schwierig. Diese Codes sollten Dir weiterhelfen!

Alle Waffen

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



Zugang zu allen Missionen

Halte im Titelbildschirm Z und drücke Rechts, Unten, Unten, Rechts. Lasse Z los und drücke Rechts, Oben, Unten, Links, Links, Oben, Rechts, Rechts.

CHOPPER ATTACK

Erst kürzlich haben wir die PAL-Version getestet. Falls Dir das Spiel trotz der lahmen Geschwindigkeit immer noch Probleme bereiten sollte, helfen Dir diese Codes bestimmt weiter.

Level-Auswahl

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

Debug-Modus

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

Volltreffer

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



GAME BUSTERS

Die folgenden Codes funktionieren nur mit dem GameBuster-Modul (oder ActionReplay) von DataFlash. Wer mehr Infos benötigt und neue Codes braucht, sollte mal die DataFlash-Homepage abchecken:
www.dataflash.com

BANJO-KAZOOIE
Hinweis: Verwende den Diddy Kong Racing-Keycode. Diese Codes müssen zuerst aktiviert sein:
DE000400 0000
8124C628 1700
812874C4 1700
812D3F80 1700

Unendlich Leben
8038696B 0009
Unendlich Energie
80386963 0008
80386965 0001
Unendlich rote Federn
8038694F 00FF
Unendlich goldene Federn
80386953 00FF
Unendlich Eier
80386947 00FF
Unendlich Noten
80386943 00FF
Unendlich Luft
8038696E 0008
Unendlich Jiggies
803869AB 00FF
Unendlich Schädle
803869A7 0008

Alle Noten, alle Gebiete
803869D1 0064
803869D3 0064
803869D5 0064
803869D7 0064
803869D9 0064

Hinweis: Dank der begrenzten Kapazität der Cartridge können nicht alle Codes gleichzeitig aktiviert sein. Suche Dir immer nur den wichtigsten heraus.

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Basketball-Simulationen sind hierzulande zwar nicht so beliebt wie beispielsweise Fußball-Spiele, dennoch wollen wir die wenigen Besitzer von KB in NBA Courtside nicht im Regen stehen lassen.

Alley-Oop

Stelle sicher, daß in der Nähe des Korbes ein offener Spieler steht. Drücke jetzt C-Oben und B. Der andere Spieler führt jetzt einen sogenannten "Alley-Oop" aus.

Große Köpfe

Drücke während des Spiels (Richtungen auf dem Steuerkreuz) rechts, rechts, links, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z. Gib den Code mit dem ersten Controller ein.



Große Köpfe, ohne das Spiel zu starten

Wenn Du das Spiel einschaltest, siehst Du ein Bild von Kobe Bryant. Drücke schnell (Richtungen auf dem Steuerkreuz) rechts, rechts, links, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.

Bonus-Teams

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

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

Gehe zum Haupteingang von Festival Village, laufe über die Stufen nach unten und öffne die große Tür auf der rechten Seite. Laufe weiter zur nächsten großen Tür und weiter in den Bereich mit dem Trommler. Laufe über die Stufen nach oben in Richtung des Trommlers und springe über die Kante nach rechts zu dem schrägen Felsen bei der Treppe. An diesem Punkt fällst Du durch den Boden zum Mittelpunkt der Erde und vielleicht sogar noch weiter ins All!

WETRIX

Na ja, nützlich sind die Wetrrix-Cheats ja nicht gerade, aber interessant sind sie schon. Jetzt gibt's nasse Füße, und es macht auch noch Spaß!

Andere Spielsteine

Aktiviere zunächst den "Andere Spielflächen"-Code, indem Du alle acht Kurse des Übungs-Modus in Einspielermodus schaffst. Spiele jetzt jedes der Spiele, mit Ausnahme des Übungs- und Multiplayer-Modus, und schaffe zumindest eine "OK-Wertung". Die Nachricht "Your skill has been noted" erscheint auf dem Schirm, wenn Du das letzte geschafft hast und der Hintergrund läuft Grün an. Wähle jetzt irgendeinen Spielmodus, mit Ausnahme des Übungsmodus, setze den Cursor auf den kleinen Blasen-Kerl und drücke A, um ihn in eine Ente zu verwandeln. Im Spiel hast Du jetzt normale, kleine, dreieckige, rechteckige und quadratische "Uppers" und "Downers".

Wellen machen

Dieser Code funktioniert nur dann, wenn der Hintergrund des Hauptschirms Grün ist (siehe unten). Hältst Du im Hauptmenü, wo der Gameplay-Modus bestimmt wird, C-Oben gedrückt, taucht aus dem Pool ein Stachel auf. Bewege währenddessen den Analog-Stick und eine Welle treibt durch den Pool. Hältst Du C-Unten gedrückt, wird dieser Stachel umgedreht, was ziemlich komisch aussieht.

Andere Spielflächen

Absolviere alle 16 Übungsrunden (8 1Spieler/CPU und 8 2Spieler). Die Hintergrundfarbe des Hauptschirms wechselt nun zu einem Rot. Gehe ins Optionsmenü und Du entdeckst eine neue Option namens Floor. Jetzt stehen unter anderen solche Untergründe zur Verfügung wie Mona Lisa oder die Flagge der Vereinigten Staaten.



▶ Jetzt darfst Du verschiedene Upper und Downer zu Boden fallen lassen.

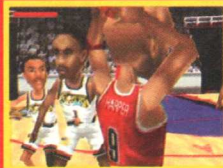


KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Auf jeden Fall das zur Zeit beste N64-Basketball-Spiel, aber mal ehrlich, es ist eben einfach "nur" Basketball. Aber keine Angst vor Langeweile, denn hier kommen einige witzige Funktionen!

Große Köpfe

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



Tanzflächen-Code

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



BANJO-KAZOOIE

Diese Cheats können allerdings nur auf dem Boden der Sandburg im Treasure Cove-Level eingegeben werden. Wer es bis dort nicht schafft, hat die Cheats eh nicht verdient!



Unendlich Luft

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

Unendlich viele Gold-Federn

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

Maximale Energie

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

Unendlich Leben

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



BANJO-KAZOOIE



Lass Dir das mal durch den Kopf gehen...



Der hat 'nen Vogell!



Reiche ihm die Hand!

Rares phantastisches Jump'n'Run hält unzählige Codes in seinem Inneren versteckt, und einige davon bekommst Du nur dann, wenn Du den Nachfolger komplett durchspielst! Um die Wartezeit auf den zweiten Teil (Banjo-Tooie) zu verkürzen, helfen Dir diese Cheats über die Runden...

Andere Auswahlmenüs

Beobachte den Fisch im Glas von Banjos Haus und Du wirst feststellen, daß er manchmal ans Glas knallt. Drücke bei der dritten Kollision den A-Knopf, und Du wirst mit einigen amüsanten Animationen belohnt.

100 Rote Federn

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

200 Blaue Eier

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

20 Goldfedern

Sprich mit dem dritten Spruchbuch, indem Du den 321-Schalter über dem Pool aktivierst, der zum Click Clock Wald führt. Schwimme zu den Stufen vor dem

Rusty Bucket Bay. Du mußt schnell sein, da hier die Zeit mitläuft. Sprich mit dem Buch und gib in der Sandburg im Treasure Trove Cove den Code "GOLDFEATHERS" ein.

Morph-Codes

Die folgenden sieben Codes erhältst Du im Puzzle-Spiel von Bottles. Um einen Code zu erhalten, muß zuerst der vorherige entdeckt werden.

Um an die Codes zu gelangen, mußt Du zurück zu Banjos Haus gehen. In diesem siehst Du über dem Kamin ein Bild von Bottles hängen. Drücke C-Oben, um in den Rundumsicht-Modus zu wechseln. Schau nach oben in das Bild und drücke R, um mit Bottles zu sprechen. Löse das Puzzle innerhalb des Zeitlimits, um den ersten Code zu erhalten. Auch für die anderen sechs Codes muß jeweils ein Puzzle gelöst werden. Bottles klärt Dich darüber auf, wenn Du alle Codes hast. Von wegen! Der Typ hat gelogen. Schau ruhig noch mal hin und sprich wieder mit ihm. Wenn Du alle Codes hast (oder so viele wie Du magst), kannst Du wie sonst auch die Codes in der Sandburg im Treasure Trove Cove eingeben.

BOTTLESBONUSONE Großkopf-Banjo
BOTTLESBONUSTWO Banjo hat große Hände und Füße

BOTTLESBONUSTHREE Großer Kazooie
BOTTLESBONUSFOUR Bohnenstangen-Banjo

BOTTLESBONUSFIVE Bohnenstangen-Banjo mit großen Händen und Füßen

BIGBOTTLESBONUS Riesiger Banjo-Kazooie

WISHWASHYBANJO Waschmaschinen-Banjo!

Sprüche deaktivieren

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

OFF-ROAD CHALLENGE

Wahnsinn! In diesem tollen Rennspiel halten sich gleich vier Trucks versteckt, und in der Anleitung steht praktisch, wie man an diese kommt! Wie dem auch sei, für alle diejenigen, die mit den offensichtlichen Hinweisen nichts anfangen können, hier UNSERE Anleitung:

Punisher Truck

Drücke C-Unten im Wagen-Auswahlmenü.

4x4 Monster Truck

Drücke C-Oben im Wagen-Auswahlmenü.

Thunderbolt Truck

Drücke C-Links im Wagen-Auswahlmenü.

Crusher Truck

Drücke C-Rechts im Wagen-Auswahlmenü.

Geheime Strecken

Natürlich gibt es auch geheime Strecken in dem Spiel. Auch wenn sich diese kaum von den anderen unterscheiden, zeigen wir Euch, wie man auf diese kommt.

Hagstaff

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

El Cajon

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

Guadalupe

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

Turbo Start

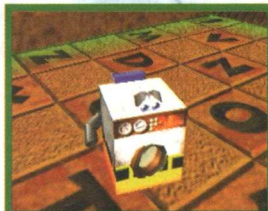
Drücke kurz bevor das Wort "Set" verschwindet den A-Knopf.



Eggsellente Neuigkeiten.



Es ist Banjo, der Dummkopf!



Das ist wirklich verrückt!



F-1 WORLD GRAND PRIX

Das beste Rennspiel aller Zeiten? Na ja, vielleicht nicht ganz. Leider sind diese beiden Cheats nicht sooo toll, aber besser als nichts.

Gallery-Option

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

Credits anschauen

Wähle den Exhibition-Modus und Fahrer Williams. Wechsele seinen Namen zu CREDITS und kehre zum Startbild zurück. Jetzt siehst Du die Programmierer.



FORSAKEN

Acclaims Ballerei ist Dir zu schwer?
Wir helfen gerne!

UNVERWUNDBARKEIT

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



WCW/NWO REVENGE

Für jedes Kampfspele gibt es Cheats. Hier ein Tip für ein erstklassiges Wrestling-Game!

WAFFE HOLEN.

Steige während des Matches aus dem Ring, laufe zu den Zuschauern und drücke C-Oben. So bekommst Du geheime Charaktere



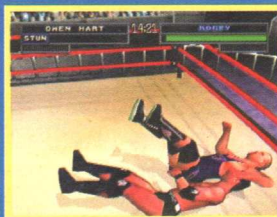
WWF WARZONE

In Anbetracht der Anrufe, die wir wegen dieses Spiels bekommen, gehen wir davon aus, daß Euch WWF Warzone sehr am Herzen liegt. Die folgenden Codes sind die Kombinationen, die Du brauchst, um im Challenge- oder Vs-Modus Hilfe von außerhalb des Rings zu erhalten. Dadurch wirst Du zwar disqualifiziert, erhältst aber eine zweite Chance, falls der Gegner vorn liegt!

Ruf nach Hilfe

Halte für jede Technik Z, R und L plus die folgenden Knöpfe für den jeweiligen Wrestler.

Undertaker	Rechts & Block
Thrasher	Unten & Tie Up
Hunter	Rechts & Tie Up
Mosh	Unten & Tritt
Ahmed	Oben & Block
Owen Hart	Links & Block
Austin	Oben & Tritt
Farooq	Oben & Schlag
Bret Hart	Links & Tie Up
Kane	Unten & Schlag
Shamrock	Unten & Tritt
British Bulldog	Links & Tritt
Shawn Michaels	Links & Block
Rocky	Rechts & Tritt
Mankind	Oben & Tie Up



Starte Deine Mission!



Starshot

„ABFLIEGEN...“

Greif Dir die Aliens!



Starshot

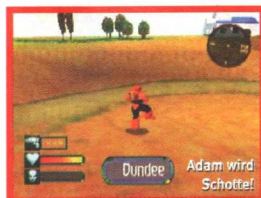
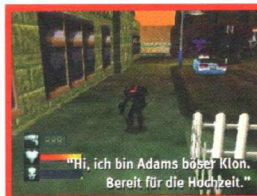
„REINZIEHEN...“

BODY HARVEST

Dieses futuristische Schlachtfest ist alles andere als einfach, also müssen wir wohl ein paar Cheats abdrucken, die Dir das Leben erleichtern – aber nur ein bißchen!

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

- ANNUL** Zerstört nahe Aliens (keine Endgegner)
ARSENAL Gibt Adam alle Waffen des Levels
DURABLE Repariert das aktuelle Fahrzeug



- SNUFFLE** Ersetzt Adams Waffen durch etwas Stärkeres
SNARED Friert Aliens ein
FREED Taut Aliens auf
SUFFUSE Erzeugt Alpha-Power-Ups
SURREAL Objekte werden verrückt
BLEED Zerstört Vehikel oder tötet Adam
SUFFER Kreiert einen Mutanten
WEASEL Wechselt das Adam-Modell zum bösen Adam-Modell
USEFUL Gibt Adam alle Alien-Artefakte
BANANA Großer Adam
DWARF Kurzer Adam
DUNDEE Schottentanz!
LARD Fette Alien-Beine
FEEBLE Boss schwächen

Jeder Knopf
des Controllers
steht für einen
bestimmten
Buchstaben:

- A = A-Knopf
 B = B-Knopf
 N = C-Oben
 S = C-Unten
 E = C-Rechts
 W = C-Links
 F = Z-Knopf
 U = Oben
 D = Unten
 L = Links
 R = Rechts

GAME BLISTERS

Wer mehr Infos benötigt
und neue Codes braucht,
sollte mal die Data-Flash-
Homepage abchecken:
www.dataflash.com.

FORSAKEN

Unendlich Bikes
80040200C 0063

Unendlich Shield
D014E710 0001
8014E710 0010

Unendlich Hull
D014E712 0001
8014E712 0011

Unendlich Powerpods
8814E740 0004

Primäre Waffen
Transpulse
8814E765 0001

Trojax
8814E767 0001

Beam Laser
8814E768 0001

Sekundäre Waffen
Unendlich Mug
8814E76D 0063

Unendlich Solaris
8814E76E 0063

Unendlich Scatter
8814E770 0063

Unendlich Titan
8814E771 0063

Unendlich Gravgon
8814E772 0063

Unendlich MFRL
8814E773 0063

Unendlich Purg
8814E774 0063

Unendlich Pine Mines
8814E776 0063

BOMBERMAN HERO

Slider-Rennen

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

Gossick-Welt

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

Goldener Bomber

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

Prinzessin Millions Schatzjagd:

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

123



Starshot Panik im Space Circus



Video Games 10/98: „...die mit Sicherheit größten Spielwelten, die bisher auf einem N64 zu sehen waren.“

64Power 11/98: 81% „...die skurrile Atmosphäre ist eine gelungene Abwechslung vom durchschnittlichen Jump'n'Run-Einerlei.“

Abfliegen, reinziehen, weg-schießen, freikämpfen!

„Starshot: Panik im Space Circus“ für Nintendo 64

- Spaciges 3D-Action-Adventure
- Satirisches Szenario mit über 300 freakigen animierten Außerirdischen
- Atmosphärische Mischung aus Science-Fiction, Cartoon und schwarzem Humor
- Non-lineares Gameplay in knallbunter Grafik
- 25 schräge Missionen auf 7 Planeten
- ✓ Erhältlich ab Ende November



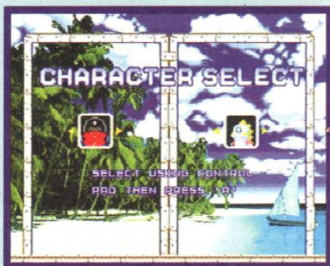
www.infogames.de
 ©1998 INFOGAMES Nintendo 64 and are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

BUST-A-MOVE 2

Das Spiel ist spaßig. Noch spaßiger ist es jedoch mit unseren Cheats! Probier sie ruhig mal aus...

Bonus-Charaktere im VS-Modus

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



F-ZERO X



Zwar ist F-Zero X nicht gerade eines der schwierigsten Rennspiele, dafür aber eines der besten. Und wer es doch nicht schafft, die versteckten Tracks zu öffnen oder einfach nicht genügend Zeit dafür hat, der sollte mal unsere Cheats versuchen.

Der ultimative Code (Alle Strecken, Gleiter, Schwierigkeitsstufen) Mit dem folgenden Code hast Du Zugang zum versteckten X-Cup und Joker-Level. Er gibt Dir zudem alle 30 Gleiter und den höchsten Schwierigkeitsgrad: Master. Here we go: L, Z, R, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, Start. Gib diesen Code im Modus-Auswahlmenü ein und Du solltest eine kurze Melodie hören.

Meisterschwierigkeitsgrad

Gewinne die Jack-, Queen-, King- und Joker-Cups in allen drei Schwierigkeitsstufen, um zum Master-Level zu kommen.

X-Cup

Gewinne alle vier Cups (einschließlich Joker) auf Expert-Stufe und ein Spezial-Cup namens X-Cup wird geöffnet. Das hat nichts mit Akte-X zu tun, sondern es handelt sich vielmehr um einen Zufallsgenerator, der sechs neue Strecken (X1-X6) bei jedem Spiel generiert. X-Pokale können

hierbei nicht gewonnen werden.

Kleine, deformierte Gleiter

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

Gleiter-Farbe wechseln

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

Joker-Cup

Gewinne die Jack-, Queen- und King-Cups im Standard-Schwierigkeitsgrad. Ein weiterer Cup, der Joker-Cup, mit sechs neuen Strecken ist nun geöffnet.

Gleiter rotieren

Drückst Du in den Gleiter-Einstellungsmenüs die C-Knöpfe, kannst Du Deinen Gleiter von jedem beliebigen Blickwinkel aus betrachten.



GAME-BUSTER-CODES

Endlich können wir mal wieder Codes für Data-Flashes Gamebuster anbieten! Das wurde auch Zeit, nicht wahr? Die folgenden Codes funktionieren nur mit dem Gamebuster-Modul (auch ActionReplay genannt) von Data-Flash. Wer mehr Infos benötigt oder neue Codes braucht, sollte mal die Data-Flash-Homepage abchecken:

MISSION: IMPOSSIBLE
Unendlich Energie
8008062 FFF
Unendlich Munition
800A0A7 00FF
800A0B7 00FF
800A0C7 00FF
800A0D7 00FF
800A0E7 00FF
800A0F7 00FF
Turbo Mode
800898D8 0001
Debug Mode
800898D0 0001

Friere Rundenzähler 3 ein
8013700A 0000

Friere alle Zähler ein
80137FF5 0000

Hinweis: Alle oben stehenden Codes müssen aktiviert sein. Diese Codes hindern die Gegner daran gegen Dich im Grand Prix-Modus anzutreten. Um ein Rennen im Grand Prix-Modus zu gewinnen, mußt Du mindestens eine Runde in der Qualifikation gefahren sein. Absolvierst Du alle Runden eines Rennens für den ersten Platz.

FIGHTERS DESTINY

Player One startet mit Extra-Sternen
80209757 0006

Player Two startet mit Extra-Sternen
8020B61F 0006

Player One hat immer null Sterne
80209757 0000

Player Two hat immer null Sterne
8020B61F 0000

Ein-Stern Ryuji
8030734E 0001

Ein-Stern Bob
8030734F 0001

Ein-Stern Pierre
80307350 0001

Ein-Stern Meiling
80307351 0001

Ein-Stern Leon
80307352 0001

Ein-Stern Abdul
80307353 0001

Ein-Stern Ninja
80307354 0001

Ein-Stern Tomahawk
80307355 0001

Ein-Stern Valerie
80307356 0001

Unendlich Geld
81122728 C350

Nur ein Rennen pro Runde
801226C8 0009

Shinobin aktivieren
8110B29E 0100

Goldmedaillen
810ECC02 0101
810ECC03 0101
810ECC04 0101
810ECC05 0101
810ECC06 0101
810ECC07 0101

Alle Strecken öffnen
800EE7C 0003

ISS 64

Heim-Mannschaft erzielt neun Tore
80119F2B 0009

Heim-Mannschaft erzielt keine Tore
80119F2B 0000

Gast-Mannschaft erzielt neun Tore
801208F 0009

Gast-Mannschaft erzielt keine Tore
801208F 0000

Wer mehr Infos benötigt und neue Codes braucht, sollte mal die Data-Flash-Homepage abchecken:
www.dataflash.com

Davon jeweils nur einen eingeben:

Großer Kopf
80089A81 0001
Riesenkopf
80089A81 0002
Große Hände
80089A81 0003
Große Füße
80089A81 0004
Große Hände Füße
80089A81 0005
Winzig-Modus
80089A81 0006
Zwergen-Modus
80089A81 0007

ISS '98

Heimmannschaft-Tor-Modifizierer
801A86FD 0077

Gastmannschaft-Tor-Modifizierer
801A86FD 0077

Unendlich Charaktere
Edit-Punkte
8030E0C2 0001
8030E0C2 0003

DIDDY KONGRACING

Version 1
Dieser Code muß aktiv sein!
DE000400 0000

50 Ballons
8020807D 0032

Alle Cheats
810DFE2E FFFF

Version 2
Dieser Code muß aktiv sein!
DE000400 0000

50 Ballons
8020807D 0032

Alle Cheats
810DFE2E FFFF

FRANKREICH

Heim-Mannschaft erzielt neun Tore
800478BB 0009

Heim-Mannschaft erzielt keine Tore
800478BB 0000

Gast-Mannschaft erzielt neun Tore
800478BF 0009

Gast-Mannschaft erzielt keine Tore
800478BF 0000

Klassik-Modus öffnen
8003C6F 0001

Sofortiges Half- und Full-Time
80048E43 00F0

Setze die Zeit nicht über 4 Minuten!

AERO GAUGE
Immer gewinnen
80137FF1 0001

Friere Rundenzähler 1 ein
80137001 0000

Friere Rundenzähler 2 ein
80137005 0000

64
NINTENDO
POWER
SPECIAL

ABO - COUPON

ABO**FOR**

COOL!

Force Pack Gratis!

26



**ABONNIERE DIE
64 POWER, DENN DIE
VORTEILE SIND
ÜBERZEUGEND!**

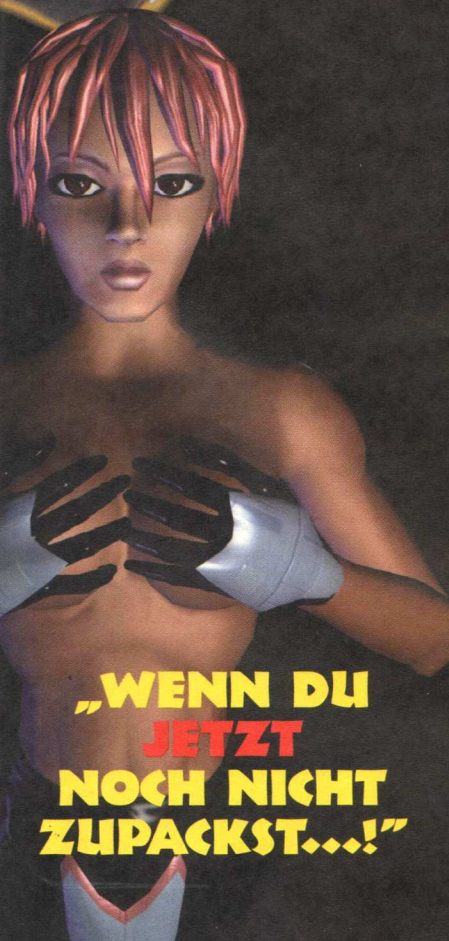
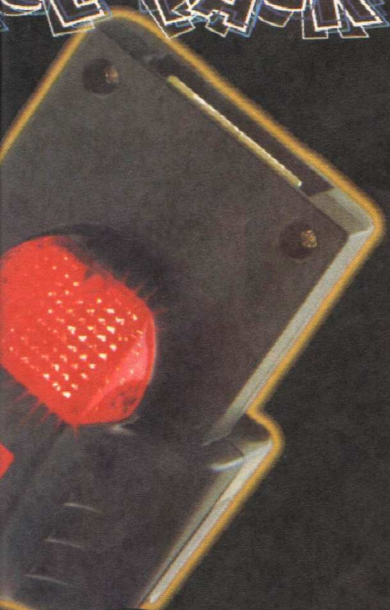
Du bekommst die 64 power direkt ins Haus geliefert. Vergiß den Ärger wegen vergriffener Hefte!

NEU

Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirst, 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



**„WENN DU
JETZT
NOCH NICHT
ZUPACKST...!“**

ABO - COUPON

ABO

64
JAHRE

Bitte sende einen dieser Coupons oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:

**64 POWER
ABOSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU**

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 beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den nachfolgenden Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Force Pack:

Vorname, Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Unterschrift: _____

Bitte beachten: Das Force Pack 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 beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

64

power
special

NINDEX

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

128

Im Dauertest

NAME: F-Zero X
LANGE DES TESTS: 3 Monate
REPLAY-WERT: 4/5
 Man liebt es, oder man haßt es – Grafik-Fetischisten kommen in F-Zero X mit Sicherheit nicht auf ihre Kosten. Nintendo hat einfach zu viel Wert auf Geschwindigkeit gelegt, als daß noch Platz für Details gewesen wäre. Aber war das eine schlechte Entscheidung? Mit Sicherheit nicht! F-Zero X ist – auch als PAL-Version – rasend schnell und so sollte es in einem Rennspiel auch sein. Zum Glück hat der Hersteller mit Strecken nicht gespart und einen interessanten Mehrspieler-Modus gespendet, der scheinbar nie langweilig wird. F-Zero X macht einfach immer wieder Spaß, egal ob man sich nun in ein kurzes Einzelrennen wagt oder auf einer Party gegen seine Freunde antritt. Wem detaillierte Grafiken mehr Wert sind als eine ansprechende Geschwindigkeit der ist wahrscheinlich mit Wipeout 64 besser bedient, ein Spiel, das zwar nicht ganz so schnell wie F-Zero X ist, dennoch trotz angenehmen Grafikdetails eine angemessene Geschwindigkeit bietet. F-Zero X ist und bleibt jedoch unser derzeitiger Favorit unter den Rennspielen!



Spiel	Karte	Karte	Karte	Karte	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.
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●	●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
Art of Fighting Twin*	1-2	96M	●	●	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Augusta Masters '98	1-2	128M	●	●	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	64M	●	●	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	128M	●	●	7/8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	96M	●	●	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
BattleTanx	1-4	64M	1	1	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Bio Freaks	1-2	128M	●	●	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Body Harvest	1	96M	●	●	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 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 präsentierte Action.
Bomberman Hero	1	64M	●	●	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	64M	●	●	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	96M	●	●	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	64M	●	●	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	64M	●	●	2/99	90%	Vor Wut wirst Du hier nicht platzen!
Centre Court Tennis	1-4	64M	●	●	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	96M	●	●	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	96M	●	●	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Chopper Attack	1	64M	●	●	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	64M	●	●	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	96M	●	●	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	128M	●	●	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Cruis'n USA	1-2	64M	●	●	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	96M	●	●	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
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%	Vorkostes Jump'n'Run. Da fehlt was.
DUAL HEROES	1-2	96M	●	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Extreme G 2	1-4	128M	●	●	12/98	70%	Ein sehrmäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	64M	●	●	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 World Grand Prix	1-2	96M	●	●	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
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!
FIFA '99	1-4	128M	●	●	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
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.



Spiel	Kapazität	Interne Speicher	Controller Pak	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M		6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4			9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	64M		11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	128M		1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gex: Enter the Gecko	1	96M		10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	96M		12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	96M		2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	128M		7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	64M		8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Holy Magic Century	1	128M		1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Human Grand Prix*	1	64M		6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M		9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen. Runde Sache!
Int. Superstar Soccer '98	1-4	96M		10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
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.
Knife Edge	1-4	64M		1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
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!
Madden NFL '99	1-4	96M		11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris*	1-2	128M		1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
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.
Milo's Astro Lanes*	1-4	64M		1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	64M		12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	96M		9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	128M		7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
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...
Nascar '99	1-2	96M		11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
NBA Courtside	1-4	64M		6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Phiff!
NBA Hangtime	1-4	64M		6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	128M		2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Live '99	1-4	128		12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Pro '98	1-4	64M		4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NFL Blitz	1-2	96M		2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Quarterback Club '98	1-2	128M		13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	128M		1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NHL '99	1-4	128M		11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M		13/97	91%	Eisssport vom Feinsten!
Nightmare Creatures*	1	128M		1/99	71%	Ultraschabrielles Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M		9/98	27%	Grauesames Rennspiel im Schmuudel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M		4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Pilotwings 64	1	64M		4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	128M		10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
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.
Quest 64	1	128M		9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Rakuga Kids*	1-2	96M		10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.

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!

Hit-Listen

Hier sind die Spiele mit den besten Wertungen nach Genres gestaffelt.

JUMP'N'RUNS

1. Super Mario 64 95%
2. Banjo-Kazooie 94%
2. Gex: Enter the Gecko 90%

SHOOT'EM-UP / EGO-SHOOTER

1. Turok 2 94%
2. Lylat Wars 94%
3. Forsaken 93%

PUZZLE

1. Bust-A-Move 3DX 90%
2. Bust-A-Move 2 88%
3. Puyo-Puyo Sun 64 87%

SPORT

1. ISS '98 95%
2. FIFA '99 94%
3. ISS 64 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (Japan) 92%
3. F-Zero X 90%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. WWF Warzone 90%
3. WCW Vs NWO 85%



Im Dauertest

NAME: Mission: Impossible

LANGE DES TESTS: 2

Monate

REPLAY-WERT: 2/5

Mit Spannung wurde es erwartet, dann kam es endlich doch noch nach etlichen Verschiebungen und die Begeisterung war groß, zumindest hier in der Redaktion. Und tatsächlich macht die Jagd mit Ethan Hunt auch eine Menge Spaß. Die Grafik ging vollkommen in Ordnung, animationstechnisch gab es auch kaum was zu meckern, und die Missionen waren zudem sehr abwechslungsreich aufgebaut. Doch nach 20 Missionen, die zum Teil unzählige Male wiederholt werden müssen, da die Ziele nicht immer offensichtlich genug sind, ist das Spiel vorbei und auch der höhere Schwierigkeitsgrad bietet kaum etwas Neues. Wo ist der Mehrspieler-Modus? Keiner da, okay, dann vergessen wir Mission: Impossible mal ganz schnell wieder. Nee, ehrlich, am Anfang waren wir echt begeistert, doch man spielt es nur einmal durch, und dann möchte man es am liebsten nie wieder spielen. Schade eigentlich, die guten Ansätze sind ja da...

Spiel

Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
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!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	96M	●	●	●	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	128M	●	●	●	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashes!
S.C.A.R.S.	1-4	64M	●	●	●	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadows of the Empire	1	96M	●	●	●	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	96M	●	●	●	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
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.
Snow Speeder	1-2	96M	●	●	●	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	128M	●	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
Starshot	1	96M	●	●	●	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	64M	●	●	●	9/98	65%	So mancher 16Bit-Shooter ist besser.
Star Wars: Rogue Squadron	1	128M	●	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
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.
Tohkon Road 2*	1-4	256M	●	●	●	2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Top Gear Overdrive	1-4	96M	●	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
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!
Turok 2	1-4	256M	●	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Twisted Edge*	1-2	96M	●	●	●	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Virtual Chess 64	1-2	128M	●	●	●	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	64M	●	●	●	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	128M	●	●	●	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	96M	●	●	●	4-5/97	87%	Späßiger 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 Revenge	1-4	128M	●	●	●	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	64M	●	●	●	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	128M	●	●	●	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	64M	●	●	●	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würst!
Wild Choppers*	1	64M	●	●	●	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
Wipeout 64	1-4	128M	●	●	●	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
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.
WWF Warzone	1-4	128M	●	●	●	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
Yoshi's Story	1	128M	●	●	●	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	256M	●	●	●	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!

64
power
special

VERLAG
BriStein bv
Raadhuisstraat 2h
7511 HK Enschede
Holland

REDAKTIONSANSCHRIFT
64power
Postfach 3161
4858 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
Florian Seidel

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com
Marcel Slot

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michel@bristein.com

GESCHÄFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
Gietthoorn ten Brink
Eekhorstweg 1
7942 JC Meppel
Niederlande

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBURO
D-Sign
Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
36179 Bebra
Tel.: 06622-919633
Fax: 06622-919634

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™

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERKAUFSAHLER
AUF DER EGN-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
SOLANGE VORRAT REICHT

244,-

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	49,95
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	34,95
GRAB GRÜN GELB ROT BLAU SCHWARZ	49,95
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTAR LX4	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	29,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95

GOEMON 2 (FEB) 129,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BID FREAKS	119,95
BODY HARVEST	54,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUMBLE BUMBLE	89,95
BUST A MOVE 3	89,95

1080° SNOWBOARDING 89,95 **Bomberman Hero 89,95**

Earthworm Jim 3D (Feb) 99,95 **Mission Impossible 99,95**

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
BAGS BUNNY CRAZY CASTL. 3 (MAR) 64,95
BAGS BUNNY & LOLA (JAN) 54,95
CONKER'S POCKET TALENTS 59,95
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
GEX 3D (JAN) 64,95
HARVEST MOON 59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN) 64,95
LEGEND OF RIVER KING (MARZ.) 69,95
MEN IN BLACK (JAN) 64,95
NBA JAM '99 (JAN) 64,95
NFL BLITZ 64,95
POCKET BOMBERMAN 44,95
POWER QUEST 59,95
QUEST FOR CAMLOT 59,95
RAMPAGE WORLD TOUR 64,95
SHADOWGATE (MARZ.) 64,95
SHANGHAI POCKET 64,95
TETRIS DELUXE 44,95
TUROK 2 64,95
TWEETY & SYLVESTER 54,95
V-RALLY (FEB) 64,95
WARIO (JAN) 2 (FEB) 69,95
ZELDA IV - DX (JAN) 64,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

STAR WARS-ROGUE S. 109,95

CASTLEVANIA 3D (APRIL)	129,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CHARLIE'S BLAST TERRITORY (MARZ)	109,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	99,95
FRANKREICH '99 - FUDBALL-WM (SVR)	64,95
FIFA '99 (MARZ)	109,95
FÖRSÄKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	129,95
GOEMON 2 (MARZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	89,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 (SVR)	99,95

Banjo & Kazooie 89,95 **F1 World G.P. 89,95**

Buck Bumble 99,95 **Shadowgate 64 (Marz) 129,95**

MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY (MARZ)	89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	89,95
NASCAR '99	109,95

TUROK 2 (Dt. Vers.) 88,88
TUROK 2 (engl. PAL-Vers) 99,95

NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL '99	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RACING SIMULATION 2 (MARZ)	119,95
RAKUCA KIDS	129,95
RAT ATTACK (FEB)	129,95
RAYMAN 2 (MARZ)	119,95
SCARS	109,95
SHADOWGATE 64 (MARZ)	129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB)	89,95
SPACE NACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILKON VALLEY	94,95

Racing Sim. 2 (Marz) 119,95 **Rayman 2 (Marz) 119,95**

Tonic Trouble (Marz) 109,95 **WCW: Revenge 129,95**

STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MARZ)	109,95
TOP BEAR OVERDRIVE	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY	89,95
WALIALE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR)	119,95

**TOP-SPIELE
ZU KNALLERPREISEN**
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	69,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	99,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILKON VALLEY - SPACE STATION	94,95

ZELDA 64 109,95

WAYNE GREZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. WWF: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPACUT 64	129,95
WWE: WARZONE - RAW IS WAR	89,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION	179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	199,95

Mario Party (Marz) 89,95 **FIFA '99 (Marz) 109,95**

Extreme G 2 99,95 **V-Rally 99,95**

0931 35 45 235

GAMEBOY **SUPERNINTENDO** oder **0180 5211844**

GAME BOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION	44,95
TRANSPARENT, SILBER, PINK	109,-
BATTERY PAK - GAMEBOY	9,95
GB POCKET CAMERA (VERSON. FARR.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BAGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DONKEY K. LAND 2 - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DR. FRANKEN 2	44,95
OSCHNIGAUCH - CLASSIC	44,95

SUPERNINTENDO

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
CIRCUS ANGST - MICKEY & MINNIE	74,95
DONKEY KONG COUNTRY 3-CLASS.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST - CL.	74,95
SCHEUNPFE - CLASSICS	74,95
SINICITY - CLASSICS	69,95
SUPER MARIO KART - CLASSICS	59,95
SUPER METROID - CLASSICS	74,95
SUPER STAR WARS	59,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
STAR WARS: EMPIRE STRIKES BA.	89,95
WILLIAM'S ARCADES GREAT HITS	99,95
ZELDA IV - CLASSICS	99,95

SPACE BEAMER

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



Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set (Feb)	149,95
V2 Firestorm (Feb)	89,95

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 VERSENDEN VON 3 LIEFERBAR ARTIKELN GLEICHZEITIG SAGEN PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLERSERVICE SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR. ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACH LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTEN LOSSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN), DAS JEDE BESTELLUNG BEGLEIT, MIT FRANKIERTEM 3 DM UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN CS) ANFORDERN.

Theo KRANZ VERSAND

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 571601

BUCK BUMBLE



Fette Biene auf tödlichem
Kamikaze-Kurs!

F-ZERO X



Schnell, schneller –
Miyamotos F-Zero X!

MISSION: IMPOSSIBLE



Mache das scheinbar
Unmögliche möglich!

ZELDA



Link ist wieder in Hyrule –
und Du bist dabei!



64
power
special