

**DAS NINTENDO LÖSUNGSMAGAZIN
FÜR ALLE N64-BESITZER**

100% PURE CHEATS

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

64

*power
special*

Nummer **3**

Sonderheft 3 - Okt.-Dez. 1996

STAR WARS

SPECIAL

**EPISODE 1
RACER &
ROGUE
SQUADRON!**

**PLUS!
TIPS ZU
PLAYERS
CHOICE
SPIELEN!**

**FÜHLE DIE MACHT –
AUF RUND 50 SEITEN!**



**KOMPLETT
DURCH-
GESPIELT!**



SOUTH PARK



VIGILANTE 8



MARIO PARTY

Außerdem: 8 Seiten Tips, Tricks und Cheats!



Besuchen Sie unsere Shops in:

GAMESTORIE

Spieland durchs Leben

**Seit über 6 Jahren
Zuverlässig und schnell**

N64-Spiele

Battlezone 64 dt.	114,90
Beetle Racing dt.	99,90
Carmageddon 64 dt.	109,90
Dest. Derby 64 dt.	114,90
F1 World GP 2 dt.	89,90
Fifa Soccer 99 dt.	109,90
Goemon 2 dt.	119,90
Hotwheels dt.	99,90
Monster Truck Mad. dt.	109,90
Nightmare Crea. 2	vorb.
Premier Manager dt.	109,90
Rainbow Six dt.	109,90
Shadowgate 64 dt.	119,90
SW Racer dt.	114,90
The New Tetris dt.	89,90
Vigilante 8 dt.	119,90
WCW Mayhem	vorb.
Winback	vorb.



E3 Messe Video 99
6STD-VHS
Alle Neuheiten für
N64-PSX-Dreamcast
(u.a. Perfect Dark,
Winback, D.Kong 64,
u.v.m.) 49,90

**Ladenlokal
45131
Essen**

**Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225**
Ladenpreise können abweichen

**Ladenlokal
40211**

Düsseldorf

**Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409**
Ladenpreise können abweichen

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

N 64 Spiele-Box

2,90 DM / Stück



Art.-Nr. 428529

Aufbewahrungsbox
für N 64 Spiele-Modul
und Anleitung

**Unser Dankeschön für jeden
Kunden. Zu jedem bestellten
Spiel, gibt es eine Spielebox
!!! GRATIS !!!**

**Auch in unseren Ladenlokalen
in Düsseldorf und Essen gültig.**

N64-Zubehör

Expansion Pak (Org.)	69,90
Gamebuster Deluxe	109,90
G64 Lenkrad + Ped.	129,90
Joypad ver. Farben	59,90
MemoryCard 1Mb	29,90
LX4 Rumble Pak	29,90
LX4 Run. + 1Mb	49,90
Padverlängerung 2M.	19,90
Passport Adapter	69,90
X-Ploder	vorb.

Sega Dreamcast (ab 14.10)

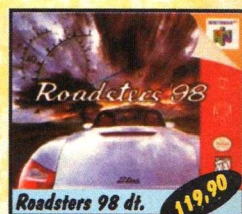
Dreamcast inkl. Modem	499,-
VMU Card	59,90
RGB Kabel	49,90
Joypad	59,90
BlueStinger dt.	89,90
Powerstone dt.	99,90
Sega Rally 2 dt.	109,90
Sonic Adv. dt.	89,90
Virtua Fighter 3 TB dt.	89,90
US. und JP. Spiele vorrätig !!!	



Duke Nukem Zero Hour Actionfiguren (ca. 18cm) Stück 29,90 DM

Telefon: 0201 / 77 72 35
Fax: 0201 / 77 72 36

Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr



Ladenpreise können abweichen.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).

Telefonische Bestellannahme

0201 / 77 72 35

64

power
special

Nummer **3**

Sonderheft 3 Okt.-Dez. 1999

DAS LÖSUNGS-MAGAZIN FÜR DAS N64!

STAR WARS

SPECIAL

INHALT



06

EPISODE 1 RACER

Im Film ist Anakin Skywalker der einzige Mensch, der einen der schnellen Pods fahren kann. Auch das Spiel zum Film ist rasend schnell und nichts für Anfänger. Damit Du Deinen futuristischen Untersatz noch besser durch alle Kurven lenken kannst, haben wir diesen Streckenführer erarbeitet!

34

ROGUE SQUADRON

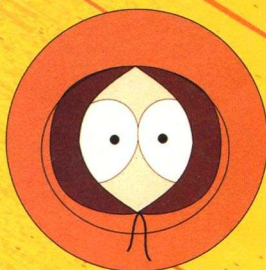
Luke Skywalker ist der Held Deiner Jugend? Du wolltest schon immer mal in einem X-Wing sitzen und einen TIE-Fighter nach dem anderen vom Himmel holen? Aber irgendwie ist Dir Rogue Squadron zu schwer? Dann nutze unsere Komplettlösung und die Macht wird mit Dir sein!



SOUTH PARK

54

Sie sind einfach goldig und liebenswert, die vier Jungs aus South Park. Wenn Kenny, Kyle, Stan und Cartman unterwegs sind, gibt's immer was zu lachen. Damit Dir beim Ego-Shooter aus dem Hause Acclaim nicht das Lachen im Halse stecken bleibt, haben wir das Spiel komplett für Dich gelöst!



VIGILANTE 8

64

Diese verrückten Typen mit den langen Haaren, schweren Medaillons und Schlaghosen treten sich in Activisions 70er-Jahre-Auto-Spektakel gegenseitig ins Blech. Wenn Du der Beste sein willst, dann solltest Du unseren Worten Glauben schenken!



MICRO MACHINES 64 TURBO

74

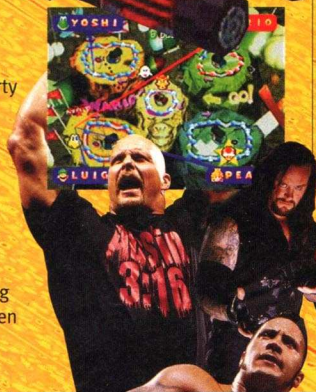
Die Micro Machines gehören zu den beliebtesten Spielzeugautos überhaupt. Mit Micro Machines 64 Turbo feiern die flotten Flitzer ein fulminantes Nintendo 64-Debüt. Nie wieder durch Wackelpudding rasen oder von Tischkanten fallen – mit unserer detaillierten Streckenbeschreibung!



MARIO PARTY

86

Begleite Mario und seine Freunde (und Feinde!) auf eine Party der ganz besonderen Art. Folge den Anweisungen unserer ausführlichen Spielhilfe und Du landest mit ziemlicher Sicherheit auf der Gewinnerseite!



WWF ATTITUDE

98

Du hast die Nase gestrichen voll, weil Du immer wieder auf die Matte gedrückt wirst? Hier kommt die beste Hilfestellung und Übersicht über alle Techniken in WWF Attitude! Gewinnen ist gar nicht so schwer... wenn man weiß, wie es geht!

CHEATS

Wir haben für Dich wieder die besten Tips, Tricks und Cheats gesammelt!

ab Seite

120



F-1 WORLD GRAND PRIX	110
MARIO KART 64	112
WAVE RACE 64	114
LYLAT WARS	116
SNOWBOARD KIDS	118



NINDEX

128

Wir haben für Dich wieder die besten Tips, Tricks und Cheats gesammelt!

info

VERLAG
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland

REDAKTIONSANSCHRIFT
64power-Special
Postfach 2164
48581 Gronau
Tel.: (00 31) 53 430 85 64
Fax: (00 31) 53 43 09 157

REDAKTION
CHEFREDAKTEUR
(V.i.S.d.P.)
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

STV. CHEFREDAKTEUR
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

TEXTCHEF
Martin Wilmer

TEAM
Thomas Richter
E-Mail: Posthuette@aol.com

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
E-Mail: hug@bristein.com

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GEKCHAFTSLEHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENBLAU
D-Sign Werbestudio
Lit. Frank Fischer
Bebriststraße 1-3
D-36179 Bebra
Tel.: (06622) 919633
Fax: (06622) 919634

SERVICE
Zuständig: Elisabeth Goossen
E-Mail: aho@bristein.com

64power-Special
Postfach 3161
48581 Gronau

64power-Special ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenz-Ausgabe. 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.



Titel:
© LucasArts Entertainment
Company LLC. © Lucasfilm Ltd. &
TM. All rights reserved. Used
under authorization.
DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY
NINTENDO. NINTENDO, THE
QUALITY SEAL, NINTENDO 64
AND THE „N“ LOGO ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,
LTD. © 1999 Nintendo.

Mit unserer Spielhilfe
wird die Macht auf
jeden Fall mit Dir sein!

64
power
special
LOS

STAR WARS

EPISODE 1 RACER

Planeten

Die Rennen von *Star Wars: Episode 1 Racer* finden auf insgesamt acht Planeten der Galaxie statt. Wer sie meistern will, braucht etwas Geschick und Übung. Von Elswüsten über tropische Dschungel bis hin zu mysteriösen Gefängnisanlagen – jede Strecke fordert aufs neue heraus. Der Weg zum Supreme Podracer ist ein weiter!

Tatooine

Kein Arbeitslager für straffällige Tötowierer, sondern Heimatplanet von Anakin Skywalker. Auf Tatooine fährst Du eines der härtesten Rennen des Spiels. Das Boonta Eve Classic (das Rennen aus dem Film) findet unter der Leitung von Jabba the Hutt statt. Dort treten die besten Pod-Renner der Galaxie gegeneinander an. Zwischen den Dünen warten zahlreiche Tunnel und Schluchten auf Dich. Nutze sie zu Deinem Vorteil!

Aquilaris

Erinnert ein bißchen an *Waterworld*. Aquilaris ist ein gigantischer Ozean, der mancherorts von kleineren Inseln und schwebenden Städten unterbrochen wird. Verbunden durch Unterwassertunnels und Brücken bietet die Wasserlandschaft Raum für die schnelleren Strecken im Turnier. Halte bei Deinen Ausflügen um die versunkene Stadt Deine Füße trocken!

Ando Prime

Angesiedelt in der kältesten Region der Galaxie bietet Ando Prime die beste Möglichkeit, Deine Findigkeit bei der Suche nach Abkürzungen zu testen. Die verworrenen Passagen zwischen den Gletschern und gefrorenen Seen führen Dich direkt zum Ziel – oder innerhalb eines Augenblicks ins Verderben. Nutze die großen Sprünge von den Klippen zu Deinem Vorteil!

Mon Gazza

Riesige Minenfahrzeuge und dampfende Rohre ragen in den Himmel in dieser erschreckenden Industrielandschaft. Die Kurse auf Mon Gazza reichen von kurzen, schnellen Strecken bis hin zu ausgiebigen Torturen mit zahlreichen Hindernissen. Du schwebst durch gigantische Industriekomplexe und landest dann in den tiefen, dunklen Minen des Planeten. Halte Dich von der Bohrrüstung und von den Fahrzeugen fern!

Tips & Tricks

Um einen der folgenden Codes einzugeben, wähle einen Platz mit der Bezeichnung "Empty" (oder "Leer") im Turniermodus. Halte im Bildschirm für die Namens-eintragung Z gedrückt und gib die Buchstaben des Codes mit Hilfe des L-Knopfes ein. Wähle abschließend "End" und drücke nochmals L, bevor Du Deinen Namen wie gewohnt eingibst.

Unverwundbarkeit

Gib mit der oben beschriebenen Technik RRJABBA ein. Starte das Spiel. Drücke auf der Strecke Start (Pause) und drücke auf dem Steuerkreuz Links, Unten, Rechts und dann Oben. Das Cheatmenü erscheint, und Du kannst Dein Pod resistent gegen Unfälle machen. Du explodierst jedoch immer noch beim Sturz von einer Klippe oder wenn Deine Triebwerke überhitzten.

Debug-Menü

Gib in der Namens-eintragung RRDEBUG ein, und Du hast die Möglichkeit, während des Spiels die Debug-Option im Cheatmenü aufzurufen. Mal abgesehen von den Zahlen am unteren Bildschirmrand, bringt dieser Cheat aber offenbar nicht viel!

Spiele als Jinn Reeso

Gib als Namen den Code RRJINRE ein, um den ersten geheimen Piloten zugänglich zu machen. Er wird Dir aber nicht sofort zur Verfügung stehen. Du mußt zuerst durch den Amateur Podracing Circuit und den Spice Mine Run auf Mon Gazza gelangen. Der neue Fahrer ersetzt dort Mars Guo als Meister.

Spiele als Cy Yunga

Gib als Namen RRCYYUN ein. Du erreichst einen weiteren geheimen Piloten. Diesmal mußt Du die Semi-Pro Sunken City-Strecke (Versunkene Stadt) erreichen. Cy ersetzt dort den Champion "Bullseye" Navior.

Dual Control

Gib RRDUAL als Code ein, und Du kannst ab sofort mit zwei Controllern ein Rennen fahren. Stecke zwei Controller in die Anschlüsse 1 und 3 und steuere mit ihnen die beiden Triebwerke. Drücke den Stick auf beiden Pads vorne, um zu beschleunigen. Der Turbo-Boost wird mit dem Z-Knopf gesteuert.

Turbostart

Um gleich zu Beginn Deinen Gegnern zu enttrinnen, achte einfach nur auf die Lichter. Kurz bevor sie vom Bildschirm verschwinden, drückst Du den Knopf für die Beschleunigung, und Deine Triebwerke fangen frühzeitig an zu glühen. Machst Du es richtig, flitzt Du wie ein Berserker von der Stelle!

Ärgere Deinen Gegner

Wenn Du in den Pits mal etwas Anderes sehen willst, halte einfach Z gedrückt und starte mit A das Rennen. Das Spiel zeigt den Pod-Hangar, in dem sich Dein Darsteller und Dein Gegner vor dem Rennen ein Wortgefecht liefern.

Spiegelmodus

Dafür gibt es zwei Methoden. Wenn Du das Spiel schaffst und auf jeder Strecke den ersten Platz erreichst, steht das Titelbild Kopf. In der Streckenauswahl hast Du dann Zugang zum Spiegelmodus. Wenn Du einfach nur schummeln willst, gib als Namen RRTHEBEAST ein und stelle im Cheatmenü den Spiegelmodus ein.



Pod-Teile

Der Schlüssel zum Erfolg liegt im zügigen Ausbau des eigenen Pod Racers. Vor allem in den frühen Rennen kannst Du leicht viel Geld verdienen, indem Du das Preisgeld auf "Winnter takes all" ("Der Sieger bekommt alles") setzt. Später solltest Du jedoch etwas behutsamer vorgehen, denn ein Sieg ist nicht immer gewährleistet.

Das Shopping in Wattos Laden kann zum teuren Hobby werden – seine Teile sind zwar brandneu, doch der Preis ist hoch. Ein Besuch des Schrottplatzes kann ökonomischer sein, doch gerade diese Teile müssen oft von den Droiden repariert werden. Von denen solltest Du übrigens schnell so viele wie möglich kaufen. Der Kauf eines Gebrauchtteils birgt Risiken, also Vorsicht!

Hier eine Liste der Teile für die jeweiligen Elemente Deines Pods. Die Preise gelten für den Einkauf in Wattos Laden.



Traktion

R-20 Repulsorgrip	250
R-60 Repulsorgrip	400
R-80 Repulsorgrip	600
R-100 Repulsorgrip	1200
R-300 Repulsorgrip	2600
R-600 Repulsorgrip	6000

Kurvenlage

Steuerungssple	200
Steuerungsfäche	400
Steuerungskuppler	1600
Steuerungsdüse	3800
Steuerungsstabilisator	8000

Beschleunigung

Dual 20PCX Injector	800
44 PCX Injector	2200
Dual 32PCX Injector	5600
Vierfach 32PCX Injector	7000
Vierfach 44PCX Injector	10400
Mag-6 Injector	14000



Tempo

Plug 2 Schubspule	1000
Plug 3 Schubspule	2400
Plug 5 Schubspule	6000
Plug 8 Schubspule	14000
Block 5 Schubspule	17500
Block 6 Schubspule	20000

Bremskraft

Typ II Bremsklappe	700
Typ III Bremsklappe	1400
Typ IV Bremsklappe	3600
Typ V Bremsklappe	7000
Jet-3 Bremsklappe	10400
Jet-4 Bremsklappe	14000

Kühlung

Kühlsystem 50	
Stack-3 Kühler	100
Stack-6 Kühler	300
Rod-Kühlpumpe	900
Dual-Kühlpumpe	2700
Turbo-Kühlpumpe	5400

Reparatur

Energiezelle	150
2x-Energiezelle	300
4x-Energiezelle	800
Cluster-Energie-Ltg.	1400
Rotary-Energie-Ltg.	4000
Cluster2-Energie-Ltg.	7000

Malastare

Die schnellsten Rennen der gesamten Pod-Meisterschaft finden auf Malastare statt. Aus diesem trockenen Mond treten immer wieder gefährliche Gase aus. Einige davon sammeln sich zu kleinen Seen an. Nutze die langen Geraden, um nahe Gegner zu überholen. Halte stets nach Abkürzungen Ausschau. Du mußt ein Profi sein, wenn Du Sebulba auf seinem Heimatplaneten besiegen willst.

Oovo IV

Auf den abgelegenen Asteroiden-Kolonien von Oovo IV werden harte Rennen rund um die Gefängnis-komplexe ausgetragen. Tief im Inneren des Asteroiden machen Dir die Felsbrocken in den schwerelosen Tunnels der Abbaugruben schwer zu schaffen. Auch die schmale Passage ist nicht ohne!

Ord Ibanna

Ähnlich wie die Wolkenstadt. Ord Ibanna war einst eine Kolonie mit Gasförderanlagen und Raffinerien, die über der Atmosphäre des Planeten schwebten. Doch jetzt ist alles verlassen. Das Rennen durch die Anlagen in der Luft ist nicht ganz einfach. Wer vom Pfad abkommt, stürzt oft sehr tief. Manche Abzweigungen sind gigantische Umwege, also achte gut auf Deine Route!

Baroonda

Wahrscheinlich der grauslichste aller Planeten, da hier sämtliche Strecken absolute Alpträume sind. Der Sumpfplanet Baroonda ist voller Wälder, Felsen, Wassergebiete und kann sogar mit einem aktiven Vulkan im Zentrum aufwarten. Die engste Haarnadelkurve des gesamten Spiels lockt Dein Pod stets an eine der Wände. Ein schrecklicher Ort für Pod-Rennen!

EPISODE 1 RACER

AMATEUR-KLASSE

RENNEN
Amateur

1

BOONTA-TRAININGSKURS

PLANET: Tatooine
TYP: Wüste

Du kannst schon am Namen des Rennens erkennen, daß hier Däumchendrehen angesagt ist. Nutze in den offenen Wüstengebieten Deine Booster und sei etwas vorsichtiger in den Schluchten.

08



▲ Steuere gleich nach Rennbeginn nach links, um geknnt in die ausgedehnte Kurve hinter der Startlinie zu fliegen. Betätige die Booster und fliege mit Höchstgeschwindigkeit durch die offene Landschaft, bevor der Pfad schmaler wird.



▲ Kurze Zeit später wird es enger. Die Passagen führen in die Schluchten der Wüste. Setze den Booster sparsamer ein und kürze die Kurven durch Flüge über die Hänge ab.

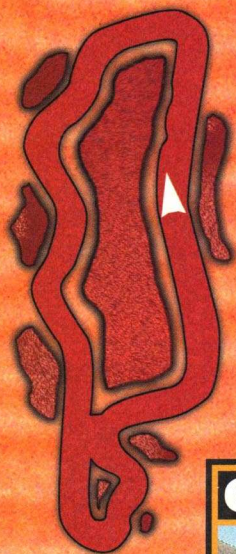


▲ Du kannst mit aktivierten Boostern über die geraden Abschnitte dieses Hangs fliegen, doch bei Annäherung an die Felswand solltest Du abbremsen. Der Flug in den Canyon ist leicht genug. Berühre auf keinen Fall die Wände!



▲ In der Schlucht erwartet Dich ein gewundener Pfad mit seitlich aufragenden Abhängen. Über die Hänge kannst Du Kurven schneiden. Vorsicht vor den plötzlich auftauchenden scharfen Kurven!

Der Pfeil zeigt Start-/Ziellinie und Flugrichtung an



▲ Wird der Weg gerader, solltest Du Dich direkt in der Mitte einordnen. Tust Du es nicht, endet Dein Pod als Blechlawine am schmalen Tunnelausgang.



► Sobald Du die Schlucht verläßt, kannst Du das Gaspedal durchdrücken! Aktiviere den Booster, aber weiche behutsam den Felsbrocken aus.

SEBULBA

Der Rennspezialist von Tatooine. Mit einer überdurchschnittlichen Beschleunigung, einem guten Kurvenverhalten und der höchsten Geschwindigkeit ist sein Pod eines der besten der Galaxie.



RENN-FAVORIT



2 MON GAZZA SPEEDWAY

RENNEN
Amateur

PLANET: Mon Gazza
TYP: Minenkolonie

Die kürzeste und schnellste aller Strecken im Spiel. Du kannst hier mutig drauflosfliegen, fast ohne jegliche Bremsen. Halte Dich aber von den Säulen in der Mitte der Strecke fern!



▲ Achte auf das Licht zu Beginn des Rennens. Nutze den Turbostart, um Dir gleich einen Vorsprung zu sichern. Halte Dich gerade, und Du brauchst Dich kaum um die erste Säule zu kümmern.



▲ Gleich nach der Säule erwartet Dich eine lange Linkskurve. Lenke früh ein, um keine Geschwindigkeit einzubüßen. Aktiviere danach auf der kurzen Geraden Deine Booster.



▲ Wenn Du Deine Triebwerke mit genügend Power versorgst, kannst Du durch diesen Tunnel boosten. Kurz vor dem Ausgang sollten sie aber schnell wieder deaktiviert werden, sonst kracht's!

TEEMTO PAGALIES

Teemto ist eine eigenartige Kreatur – sie sieht aus wie eine Mischung aus einem Hasen und einem Insekt. Sein Pod-Renner nimmt gekonnt Kurven, hat aber eine unterdurchschnittliche Beschleunigung. Kein Muß...



RENN-FAVORIT



▲ Fliege nach dem Tunnel gleich leicht nach rechts und dann nach links. Halte Dich in der Nähe der Begrenzung. Du kannst ordentlich Stoff geben, aber weiche der Säule vor Dir aus!



▲ Gleich nach der zweiten Säule erwartet Dich eine weitere lange Linkskurve. Lenke stark hinein. Achte kurz vor der Ziellinie auf die beiden Hindernisse.



▲ Wenn Du auf dieser Strecke erst einmal Dein Pod warmgefliegen hast, kannst Du die Gegner sogar leicht überunden. Vermeide aber auf jeden Fall Kollisionen mit ihnen!

EPISODE 1 RACER

RENNEN

3

BEEDOS SCHRECKENSPFAD

PLANET: Ando Prime

TYP: Gletscher

Wieder eine Strecke mit vielen Geraden. Diesmal geht es durch die verschneite Landschaft von Ando Prime. Umfliege unbedingt die eisigen Felsen auf der Strecke!

10



▲ Zu Anfang weht nur ein laues Lüftchen. Umfliege die Statue und folge dem Verlauf des Pfades nach oben durch das Gebirge. Achte auf die Felsbrocken!



◀ Nimm die Kurve vor der Brücke nicht mit zu hoher Geschwindigkeit. Du würdest es bereuen. Stößt Du an einen der Eisblöcke, könntest Du nach unten in den Gletscher fallen.



▲ Nach den beiden Eispassagen solltest Du Dich schnell in der Mitte einordnen. Du hast hier kaum Kontrolle über Dein Pod. Eine falsche Bewegung, und Du endest an der Eiswand vor Dir.



▲ Aktiviere nach dem letzten Gletscher Deine Booster, während Du Dich auf diesen Stalomparkours begibst. Überhitze die Triebwerke nicht, und springe über die Löcher im Boden.



◀ Gleich nach der letzten Höhle teilt sich der Pfad in mehrere Richtungen. Sie führen alle durch die Eishöhlen. Welchen Weg Du wählst, liegt bei Dir. Die linke Route ist allerdings etwas einfacher zu fliegen.



▲ Fliege hier nach der großen Felsklüfte nach links an den Streckenrand. Krache durch die Eisbarriere, um eine Abkürzung in der Passage zu entdecken.

ALDAR BEEDO

Dieses laufende Seepferdchen fliegt eines der größten Pods. Die Höchstgeschwindigkeit ist überragend, und die Beschleunigung sind bemerkenswert gut, trotzdem neigt sein Flieger zum Überhitzen.



4 AQUILARIS CLASSIC

RENNEN
4
Amateur

PLANET: Aquilaris
TYP: Unterwasser

Zwar laden die langen Passagen durch diese Unterwasserwelt zu waghalsigen Hochgeschwindigkeitsmanövern ein, doch wer hier zu mutig ist, kracht in den engen Kurven schnell an die Begrenzung.



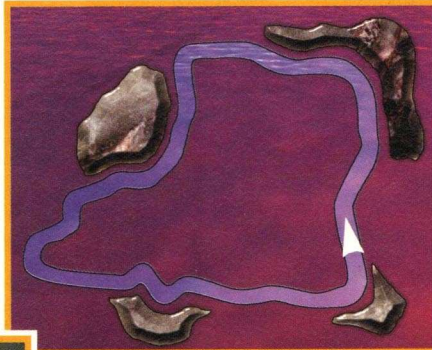
▲ Rase vom Start weg und halte dich gleich links, so daß du gut durch den schmalen Tunnel vor dir kommst. Weiche den Säulen aus und fliege mit aktivierten Boostern ins Freie.



▲ Du findest dich in dieser Unterwasserhöhle wieder. Sie bereitet keine Probleme, doch in den offenen Höhlen solltest du mit Hilfe der Rampen die anderen Pods überspringen.



▲ Sobald du aus dem ersten Tunnelabschnitt kommst, fliege scharf nach links auf den höheren Pfad, um die schwierigsten Kurven der ganzen Insel zu umfliegen.



▲ Fliege nach dem nächsten Tunnelabschnitt nicht zu schnell in die nächste Höhle. Zwei Schiebetüren öffnen und schließen sich dort abwechselnd. Entscheide dich im richtigen Moment für die richtige Route!



▲ Hinter den Türen erreichst du trockenes Land. Fliege eine scharfe Linkskurve und dann über die langgezogene Gerade vor dir. Weiter geht es durch die Unterwassertunnels und durch die Ruinen einer Stadt.

GLEGG HOLOFAST

Wenn etwas sicher ist, dann ist es die Tatsache, daß du mit diesem kleinen Motor nicht von der Strecke abkommst. Eine schlechte Beschleunigung, eine miese Steuerung lassen dieses Pod zum Alptraum werden.



▲ Fliege hinter dem Tunnel gerade nach oben auf diesen Pfad und tritt kurze Zeit später auf die Bremse. In diesem Abschnitt nerven einige S-Kurven, sei also auf der Hut!

EPISODE 1 RACER

RENNEN
Amateur

5 MALASTARE 100

PLANET: Malastare
TYP: Gasmond

Da dieses Rennen bei Nacht ausgetragen wird, solltest Du stets die Augen offen halten und auf jede nahende Kurve vorbereitet sein. Wer bequem gewinnen will, sollte die Abkürzungen nutzen.

12



▲ Zu Beginn ist es nicht sonderlich schwer – ein paar leichte Links- und Rechtskurven dienen nur zum Aufwärmen. Konzentriere Dich auf die Straße vor Dir und halte Dich an der Säule links.



▲ Nach der nächsten Kurve flitzst Du über einen breiten Gas-See. Die Sicht ist hier wegen der aufsteigenden Dämpfe unter aller Sau, also orientiere Dich an den Scheinwerfern am Streckenrand. Mit Deinen Boostern erreichst Du schneller das andere Ufer.



▲ Fliege durch die Rechtskurve und schaue auf die Karte, um die Abkürzung zu entdecken. Es ist eine dunkle Rampe auf der rechten Seite. Fliege in Richtung Wand und kürze dadurch die breite Kurve ab, um Sekunden zu sparen.



▲ Gleich hinter der Abkürzung geht es weiter durch einen dunklen Tunnel, der sich in drei Wege teilt. Der schnellste Weg führt über die mittlere Spur, aber achte auf die fliegende Säule auf der Strecke.



DUD BOLT

Diese Kreatur erinnert eher an ein Warzenschwein, als an einen fähigen Pod-Piloten! Egal, sein Pod ist von mittlerer Größe und hat eine durchschnittliche Beschleunigung und Steuerung. In den Kurven verreckt das Ding total. Halte Dich davon fern!



▲ Hinter dem Tunnel erwarten Dich einige leichte Kurven. Bleibe aber in der Mitte der Strecke. Nutze Deine Booster, um mit voller Wucht über die Schlucht zu springen. Ansonsten landest Du auf den Felsen unter Dir.



▼ Gleich nach der Landung bleibt Dir keine Verschnaufpause. Tritt auf die Bremse und gleite mit Hilfe des Z-Knopfes durch die Haarnadelkurve, bevor es anschließend über die Linkskurve zum Ziel geht.

6 VERGELTUNG

PLANET: Oovo IV
TYP: Gefängnis-Kolonie

Die enge Streckenführung und zahlreiche Hindernisse machen Vergeltung nicht gerade zu einem vergnüglichen Kurs. Konzentriere Dich und lerne den Streckenverlauf auswendig



▲ Die Startgerade führt durch einen Gefängnis-Komplex. Keine Probleme hier. Die ausgedehnten Kurven lassen hohe Geschwindigkeiten zu. Irgendwann wird's aber enger, dann ist Vorsicht geboten. In der Kurve werden die Triebwerke leicht beschädigt.



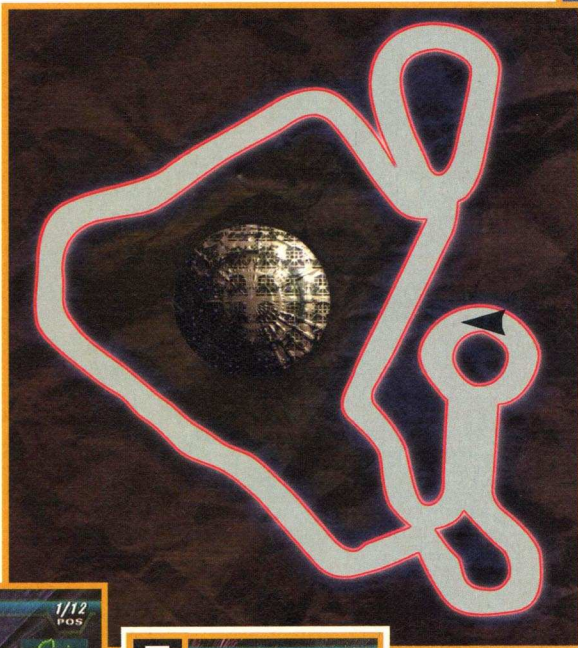
▲ Der nächste gefährliche Streckenabschnitt teilt sich in zwei Bereiche. Beide Wege sind gleich und bestehen aus einigen scharfen Kurven. Halte Deine Geschwindigkeit hier im unteren Bereich.



▲ Hinter der Gabelung erwarten Dich einige kleinere Kurven, gefolgt von einer langen Geraden. Setze nicht Deine Booster ein – die großen Ventilatoren sind mit hoher Geschwindigkeit nur sehr schwer zu umfliegen.



▲ Noch mehr unglaublich enge Streckenabschnitte erwarten Dich. Halte Dich bloß in der Mitte der Strecke, um Schäden zu vermeiden. So gelangst Du auch am einfachsten durch das rotierende Tor, das einmal weit, ein andermal sehr eng ist.



▲ Du erreichst jetzt die schwerelosen Röhren, die zum Kern des Asteroiden führen. Nutze Deine Booster, aber achte auf umherfliegende Felsbrocken und Laser, die Dein Pod in zwei Teile zersägen!



▲ Ein anderer Abschnitt der Röhre führt in ein Gebiet mit vielen Säulen. Fliege durch die Lichter, um Schäden zu vermeiden. Folge dann dem Röhrenverlauf zurück zur Strecke, die Dich sicher zur Ziellinie bringt.

FUD SANG

Ist er nicht ein Sänger in Jabbas Haus-Band? Wenn er sein Glück beim Pod-Rennen versucht, sollte er seinen Nebenjob nicht an den Nagel hängen – er fliegt ein kleines Pod mit guter Beschleunigung und schlechtem Kurvenverhalten.



EPISODE 1 RACER

RENNEN
Amateur

7 SPICE-MINEN RENNEN

PLANET: Malastare
TYP: Gasmond

Auch hier geht es wieder durch die schwärzeste Nacht. Mit den Abkürzungen kannst Du eine Menge Zeit sparen.

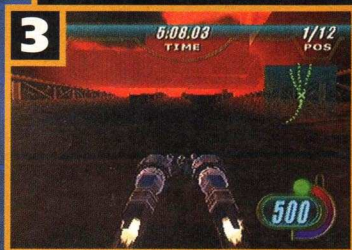
14



▲ Folge dem Verlauf der Passage gleich zu Anfang und nutze die Hänge auf beiden Seiten, falls Du aus den Kurven getragen wirst. Nimm an der Gabelung die linke Route und mache das gleiche noch einmal an der nächsten Gabelung.



▲ Am schnellsten kommst Du durch das Gebiet, indem Du Dich stets links hältst – nach der zweiten Gabelung erreichst Du eine dritte, nicht gekennzeichnete Gabelung. Fliege dort nach links und schnurstracks an diesem Kran vorbei.



▲ Hinter der Brücke und nach der Linkskurve teilt sich die Strecke erneut. Nimm diesmal die mittlere Route und aktiviere die Booster. Schalte sie aber rechtzeitig wieder ab, oder Du krachst in die Streckengrenzung.



▲ Nach der kurzen Rechtskurve solltest Du mit aktivierten Boostern durch diesen Tunnel rasen. Pods mit guter Kühlung können sie sogar zweimal einsetzen. Achte aber auf die Spice-Transporter, die Dir den Weg versperren.



▲ Dieser Abschnitt mit grünen Barrieren enthält einige scharfe Kurven. Halte Dich in der Mitte der Strecke, damit Du nicht von den Wänden abprallst.

MARS GUO

Wendest Du den Cheat an, wird er durch Jinn Reeso ersetzt.



Echsenmensch Mars hat das größte aller Pods. Es liegt zwar gut in der Kurve, verliert aber in engen Abschnitten schnell seinen Lack.



▲ Auch dieser Pfad teilt sich noch einmal. Beide Wege führen zu einigen Tunnels über einem Lavasee. Keiner der Wege bietet irgendeinen Vorteil. Vorsicht bei der schmalen, verdrehten Passage kurz vor der Ziellinie!

SEMI-PRO-KLASSE

8 VERSUNKENE STADT

PLANET: Aquilaris
TYP: Unterwasser

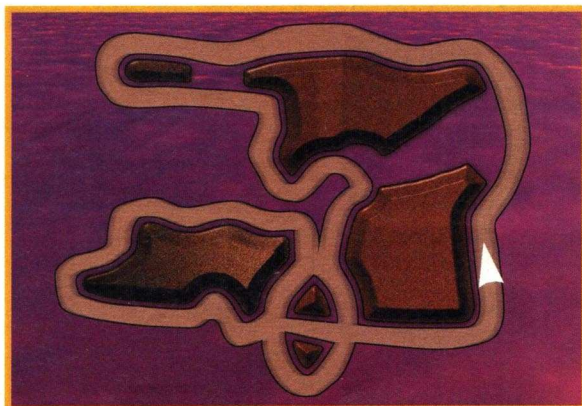
Viele Abschnitte dieser Strecke erinnern stark an die von Aquilaris Classic. Doch jetzt geht es über eine längere Route durch die Stadt. Nimm die Abkürzung, um zu gewinnen!

► Ein Großteil der Strecke ist für Dich ein alter Hut. Folge den Anweisungen von Aquilaris Classic. Doch gleich nach den Schiebetüren erwarten Dich ganz andere Streckenabschnitte.



▲ Wenn Du hier sehr sorgfältig bist, kannst Du massenweise Zeit sparen. Halte Dich links und ziele auf den Eingang bei der Röhre vor Dir. Quetsche Dich dort durch den kleinen Spalt an der Seite. Fliegst Du nicht zu schnell, explodiert Dein Pod auch nicht.

▲ Fliege jetzt mit Volldampf über die Gerade an der Seite der Röhre. Fliege am braunen Gebäude am Ende in eine scharfe U-Kurve. Steuere durch die Lücken in der Barriere und zurück auf die Strecke. So umfliegst Du einen großen Abschnitt!



'BULLSEYE' NAVIOUR

Das Ding sieht aus wie eine mutierte Version von Dipsy von den Teletubbies! Bullseye ist einer der Piloten, die wir favorisieren. Die kleinen Schwächen in der Beschleunigung werden durch eine sehr gute Traktion und Kurvenlage ausgeglichen. Mit dem entsprechenden Cheat wird er durch Cy Yunga ersetzt.



▲ Die Strecke verläuft wieder einmal über die altbekannte Route. Plötzlich geht es aber nach links, und nicht mehr nach rechts. Folge dem Verlauf des Tunnels und fliege durch die leichte Rechtskurve, bis Du eine Stahlbrücke erreichst.



▲ Fliege über die Brücke und weiter in den Stadion-Abschnitt direkt über der Ziellinie. Du darfst hier sehr schnell fliegen, doch halte Dich in den Kurven von den Streckengrenzen fern!



▲ Hinter dem Stadion führt ein weiterer Pfad auf die Klippe. Halte Dich auf der Strecke links, um auf die Rampe zu gelangen. Über die hohe Plattform überholst Du leicht Deine Gegner. Gegen Ende der Strecke gelangst Du zurück auf die Hauptroute.



EPISODE 1 RACER

RENNEN

2 HOWLER-SCHLUCHT

PLANET: Ando Prime
TYP: Gletscher

Eine sehr schwierige Strecke für die, die in scharfen Kurven nicht gerne auf die Bremse drücken. Dies solltest Du hier jedoch reichlich tun, und nutze vor allem die Abkürzung!

16



▲ Zu Beginn findet man Teile des vorherigen Rennens wieder, doch schon früh ändert sich die Route und führt Dich tiefer ins Gebirge. Fliege über den Pfad durch die verschneiten Abzweigungen, die nach links und rechts führen, bevor es in die Höhle geht.



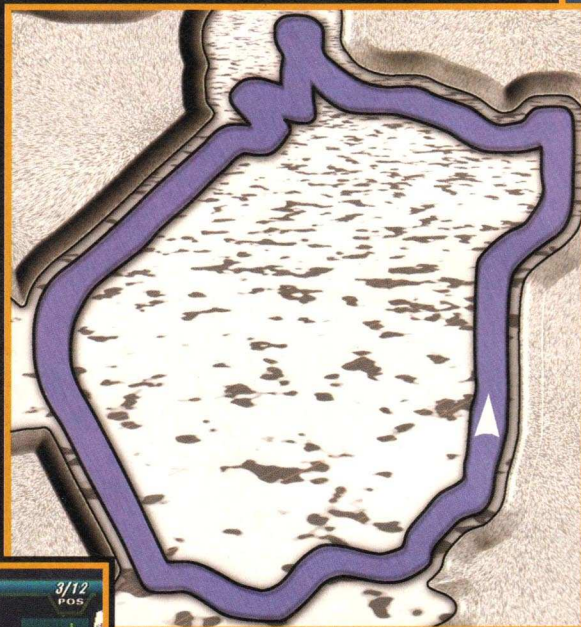
◀ In der ersten Höhle teilt sich die Strecke in zwei Routen. Der linke Weg ist länger, aber leichter zu bezwingen, während der rechte Pfad schneller ist, aber auch voller Hindernisse. Entscheide Dich für den, der am besten zu Deinen Flugkünsten paßt.



▲ Treffen sich die beiden Pfade wieder, verläßt Du die erste Höhle, gelangst aber nach einer ausgedehnten Rechtskurve gleich in eine weitere. In dieser nerven vor allem die zahlreichen Kurven. Drücke hier ruhig einmal auf die Bremse.



▲ Gleich nach der Metallrampe beim gefrorenen See geht es nach links weiter neben die Röhre, auf der Du fliegst. Dieser Graben ist nicht nur gerade, so daß Du Deine Booster einsetzen kannst, Du umgehst so auch die schmalen Öffnungen.



RATTS TYERELL

Kleiner Mann, großes Pod – mit der größten Beschleunigung von allen. Ratts fliegt ein echtes Monster! Natürlich leidet darunter die Steuerung, doch ein gutes Kurvenverhalten gleicht dieses Manko aus.



ABKÜRZUNG



▲ Zu Beginn der zweiten Runde wird die "Tür" dieses Zelts geöffnet und Du kannst so in einen anderen Tunnel fliegen. Es ist eine effektive Abkürzung, doch der Boden ist vereist. Man verliert hier schnell die Kontrolle.



◀ Aktiviere auf der anderen Seite des schwierigen Tunnels Deine Booster. Ziehe das Steuer zurück und halte die Booster aktiv. Beachte bei der Landung, daß Du auf dem Eis keine Bodenhaftung hast.



▲ Weiter geht es in die Passage am Ende des Grabens. Folge dem Verlauf des Pfades, der nach links und oben auf der Klippe wieder zur Straße führt. Weiche hinter der folgenden Kurve den Felsbrocken aus, bevor es über die Ziellinie geht.

3 DUG DERBY

PLANET: Malastare
TYP: Gasmond

Eine schnelle Strecke, die mit ihrem Vorgänger nichts gemein hat. Der unvorsichtige Pilot findet in den scharfen Kurven ein schnelles Ende. Bremsen und Rutschen ist hier angesagt!



▲ Schließe Dich direkt bei Erscheinen des grünen Lichts von der Startlinie weg, doch sei bei der folgenden Haarnadelkurve extrem vorsichtig. Fliege scharf nach links und suche rechts nach einer Öffnung, hinter der Du einen schwierigen Abschnitt umgehen kannst.



▲ Fahre gleich scharf nach links. Aktiviere die Booster und rase mit Höchstgeschwindigkeit durch den Tunnel. Bremsen bei Verlassen des Tunnels ab und fahre vorsichtig durch die Kurve.



▲ Im nächsten Tunnel wird es gefährlich. Die Strecke wird immer wieder schmaler und breiter. Schnelles Rechts-/Linksfliegen ist hier angesagt. Die schmalen Öffnungen sind Deine einzige Chance zu überleben.



▲ Halte nach Verlassen des Tunnels das Tempo aufrecht und brems dann leicht ab, um nach links durch die Kurve zu fliegen. Diese Schikane ist sehr klein, kann aber schnell diejenigen aus dem Rennen werfen, die zu unvorsichtig sind.



▲ Die Kurven nach der Schikane sind keine Herausforderung. Bei den kleinen Klüfchen kannst Du ruhig gelassen aufs Gaspedal drücken. Achte auf die etwas schärfere Rechtskurve, bei der Du eventuell nach außen gegen das Hindernis prallen könntest.

ELAN MAK

Mit einem großen Pod im Gepäck legt sich Elan gerne mit allen anderen Piloten an, sogar mit Sebulba. Seiner exzellenten Beschleunigung stehen eine mittelmäßige Steuerung und ein schlechtes Kurvenverhalten gegenüber.



▲ Fliege in den letzten Tunnel und betätige auf der langen Geraden die Booster. Sie reicht bis zur Ziellinie. Berühre nicht die Streckengrenzen, sonst verlierst Du Deine Triebwerke.

RENNEN

4

SCRAPPER-RENNEN

PLANET: Ord Ibanna
TYP: Schwebende Stadt

Die leichtere der drei schwebenden Strecken. Sei vorsichtig, wenn Du Dich mit hoher Geschwindigkeit auf die Gitter wagst. Ein falsches Manöver, und Du stürzt in Dein Verderben!



▲ Die erste Strecke in der schwebenden Stadt beginnt unaufdringlich gerade. Da der Kurs aber an einigen Stellen sehr eng ist, kann man an den Seiten leicht sein Pod beschädigen. Profis fliegen mit Höchstgeschwindigkeit durch die Linkskurve.



▲ Durchfliege alle Bögen und lasse Dich in diesen Tunnel fallen. Wieder darf der Booster eingesetzt werden, doch da es ein recht kurzer Tunnel ist, sollte man davon vielleicht besser abraten. Es sei denn, Du willst ein Feuerwerk sehen!



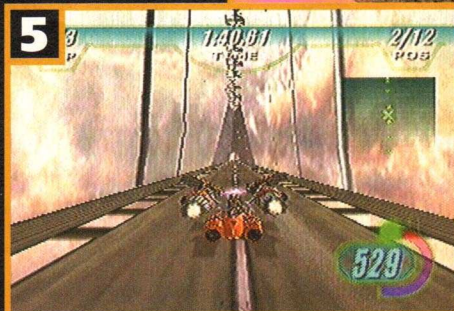
▲ Nutze die hohen Hänge an der Seite des Tunnels, um ohne große Geschwindigkeitsverluste durch die Linkskurve zu fliegen. Achte auf den Sturz gleich dahinter. Fliegst Du nämlich zu schnell, zerschellst Du an dem Gestänge über Dir!



▲ Trete gleich nach der Landung auf die Bremse und steuere das Pod nach rechts, um nicht an der Mauer zu enden. Folge dem Verlauf des geschlossenen Streckenabschnitts – die Kurven sind nicht schwierig.

WAN SANDAGE

Der Typ kann als Babysitter wohl keine Karriere machen, aber man soll Bücher nicht nach dem Umschlag beurteilen. Die schwache Beschleunigung wird durch das exzellente Kurvenverhalten und die Steuerung wieder wettgemacht.



▲ Fliege so gerade wie möglich über diese Brücke, da es hier ein Leichtes ist, an der Seite herabzufallen. Der Sturz wäre ein tiefer! Schubse Gegner an dieser Stelle ins Verderben und achte am Ende der Brücke auf die scharfe Linkskurve.



▲ Es geht in den nächsten geschlossenen Abschnitt der Strecke. Berühre nicht die Begrenzungen der Kurven. Aktiviere die Booster, wenn Du die Passage verläßt, und bleibe in der Mitte, um gekonnt zur Ziellinie zu springen.



5 ZUGGA-POKAL

PLANET: Mon Gazza
TYP: Minenkolonie

Die letzte Strecke auf Mon Gazza verknüpft die beiden vorherigen und wirft noch einige eigene Elemente mit ein. Finde die beste Route heraus und halte Dich eisern daran!



▲ Über den bekannten Streckenabschnitt zu Beginn des Rennens geht es hinein in einen sandigen Seitentunnel. Auf der anderen Seite erwartet Dich eine fiese Gabelung der Strecke. Bleibe möglichst in der Mitte und konzentriere Dich.



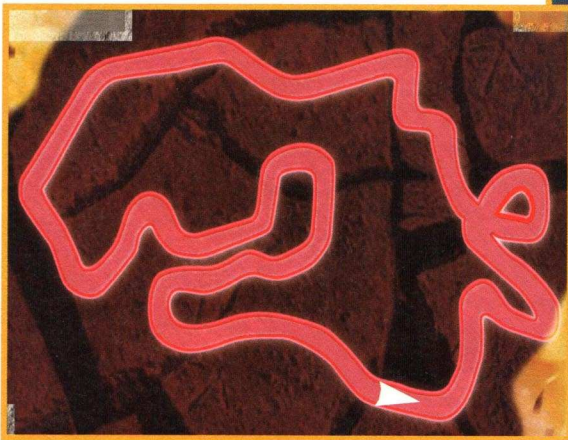
▲ Fliege mit Höchstgeschwindigkeit unter den Kränen und Bögen hindurch, bevor es an einem weiteren Kran vorbeigeht. Nimm an der Gabelung vor Dir den rechten Pfad. So gehst Du einer sehr scharfen Kurve aus dem Weg.



▲ Betätige nach der Gabelung die Booster und flitze über die lange Gerade. Bremsen bei der plötzlich auftauchenden Rechtskurve ab. Gib dann wieder Gas und fliege auf der nächsten Geraden bis zum Ziel.

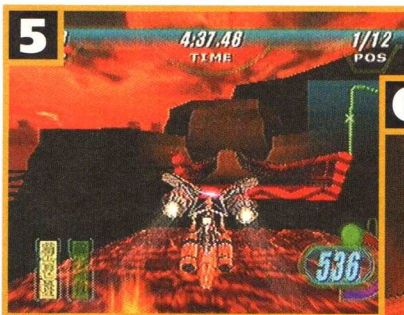


▲ Die grausam engen, beleuchteten Kurven aus dem Spice-Minen Rennen sind wieder da, und sie sind härter als jemals zuvor. Nutze die Bremsen in Kombination mit Rutschmanövern und fahre danach in einen der beiden neuen Lavatunnels.

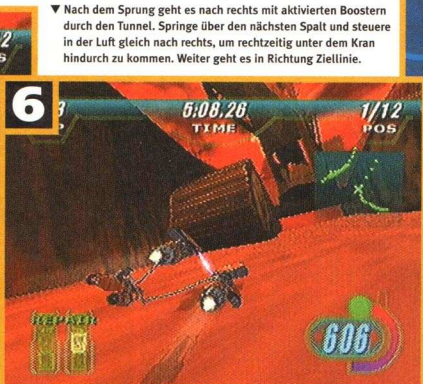


BOLES ROOR

Ein weiterer der mittelmäßigen Typen ist Boles Roor. Ein Pod mittlerer Größe, eine durchschnittliche Steuerung und Höchstgeschwindigkeit und ein mittelmäßiges Kurvenverhalten... der perfekte Durchschnitts-Pod.



▲ Gleich nach Verlassen des Tunnels geht es nach links in eine Kurve. Achte dann auf die folgenden scharfen Rechts- und Linkskurven. Gib Gas und richte Dich in der Mitte der Strecke aus, bevor der Stick beim Sprung über den Lavasee nach hinten gezogen werden muß.



▼ Nach dem Sprung geht es nach rechts mit aktivierten Boostern durch den Tunnel. Springe über den nächsten Spalt und steuere in der Luft gleich nach rechts, um rechtzeitig unter dem Kran hindurch zu kommen. Weiter geht es in Richtung Ziellinie.

6 BAROO-KÜSTE

PLANET: Baroonda

TYP: Sumpf

Semi-Pro

Auf den ersten Blick birgt diese Strecke kaum Gefahren, aber es ist nur ein Vorgeschmack dessen, was Baroonda noch zu bieten hat. Freue Dich über dieses Rennen – das schwierigste kommt noch!

20



▲ Die Start- und Zielgeraden führen durch ein großes Stadion mit langen ausgedehnten Kurven. Durchfahre sie mit Höchstgeschwindigkeit und berühre beim Überqueren der Holzbrücken nicht die Seitenbegrenzungen, sonst fällst Du herunter.



◀ Mache Dich beim Überqueren der dritten Brücke auf einen großen Sprung gefaßt. Steuere Dein Pod im Flug nach links, so daß Du den Landeabschnitt nicht verpaßt – ziele auf den schmalen Pfad unter Dir.



▲ Folge dem Verlauf des Pfades an der Felswand entlang, bevor Du nach links auf den Strand ziehst. Der Sand bereitet hier keine Probleme, aber die zahlreichen Statuen und Bäume.



▲ Zum Glück muß man den folgenden scharfen Kurven keine besondere Beachtung schenken. Halte nach kleineren Lücken im Gebüsch Ausschau und presche dort geradewegs hindurch. Aufmerksame Piloten entdecken gleich zwei Abkürzungen.



◀ Am entfernten Ende des Strandes erwarten Dich einige scharfe Kurven. Dort kannst Du erstmalig Dein wahres Können im Umgang mit den Bremsen testen. Übung macht den Meister.



▲ Kehre auf den Gebirgspfad zurück und fahre über die weite U-förmige Kurve durch den Hang. Überquere die Brücke und fliege in die Stadt, bevor es auf die Zielgerade geht. Achte auf die Säulen kurz vor dem Ziel.

NEVA KEE

Einer unserer persönlichen Favoriten ist Neva Kee. Mit Leichtigkeit läßt sich sein kleines Pod durch enge Kurven steuern. Doch wegen der schwachen Beschleunigung kann ein einziger Unfall das Aus bedeuten.



7 BUMPYS TODESRITT

RENNEN
Semi-Pro

PLANET: Aquilaris
TYP: Unterwasser

Die letzte der Unterwasserstrecken ist eine sehr schwierige. Zahlreiche störende, ausgedehnte Kurven und scharfe Haarnadelkurven liegen vor Dir. Nutze oft die Bremsen, wenn Du überleben willst.



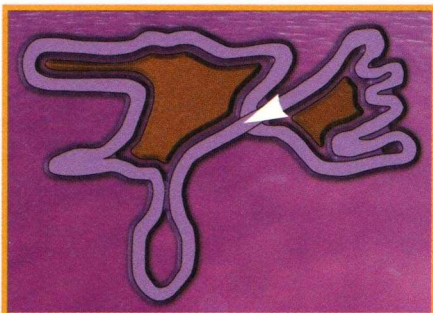
▲ Das Rennen beginnt in einem anderen Stadion über dem Rest der Strecke. Fliege mit hoher Geschwindigkeit aus diesem heraus und folge dem Streckenverlauf nach rechts, bevor Du mit aktivierten Boostern von der Kante springst und auf der Strecke darunter landest.



▲ Zwei kleinere Sprünge erwarten Dich kurze Zeit später, bevor es auf den Gebirgspfad geht. Fliege mit hoher Geschwindigkeit durch die folgenden Links- und Rechtskurven, indem Du in den Kurven die Nase hoch hältst.



▲ Mache Dich hinter der letzten Kurve auf einen Sprung gefaßt, nach dem Du gleich wieder auf die Bremsen treten mußt. Fliegst Du nicht direkt nach links, wirst Du in der Wand enden. Diese Kurve hat es in sich!



▲ Gleich nach dem Tunnel geht es geradeaus weiter. Fliege von der Strecke herunter auf den Pfad unter dem Wasserfall. Der Abschnitt ist nicht nur kürzer und umgeht die langgezogene Kurve, sondern erfordert auch nicht so viele Kurvenmanöver.



▲ Fliege weiter über den Gebirgspfad und durch den kurzen Tunnel zurück ins offene Gelände. Ein weiterer Sprung steht bevor. Stoße Dir am Bogen nicht den Kopf und lande auf der Strecke der versunkenen Stadt (nutze wieder die Röhrenabkürzung).

ARK 'BUMPY' ROOSE

Für jeden Gewinner in einem Turnier gibt es auch einen Verlierer. Bumpy ist dieser Loser – sein Pod zeichnen eine schwache Beschleunigung, ein mieses Kurvenverhalten und eine nervtötende Steuerung aus. Schnell weg!



▲ Drücke nach dem Passieren des großen, gelben Schildes auf die Bremsen. Die scharfe Kurve vor Dir ist echt tödlich! Fliege weiter durch den Tunnel und folge dem Verlauf des Pfades zurück ins Stadion und zur Ziellinie.

EPISODE 1 RACER

GALAXIS-KLASSE

1 HENKER

PLANET: Oovo IV

TYP: Gefängnis-Asteroid

Dies ist zwar das erste Rennen der Galaxis-Klasse, aber trotzdem nicht sonderlich schwierig. Präge Dir die nützliche Abkürzung gut ein, dann solltest Du ohne Probleme weiterkommen.

22



▲ Was für die erste Oovo IV-Strecke galt, gilt auch hier: Berühre nicht die Streckengrenzen an den engen Stellen! Diesmal biegt die Strecke durch eine sehr schmale Öffnung nach links ab, bevor es nach unten durch den Tunnel geht.



▲ Bremsen hier gut ab – tust Du es nicht, flegst Du zu schnell aus dem Tunnel heraus und verpaßt die Abkürzung. Biege am Ausgang nach links oder rechts ab, steuere auf die Plattform über der Steigung und aktiviere auf der Geraden die Booster.



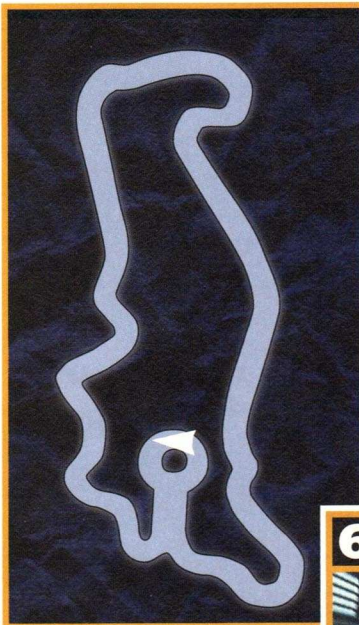
▲ Du gelangst auf die Hauptstrecke zurück und kannst wieder Deine Booster aktivieren. Es geht durch die nächste schmale Öffnung. Bremsen ab und fliege an der Wand entlang, bevor Du den Stick nach vorne drückst, um das Pod sicher in den Schacht zu steuern.



▲ Weiche im schwerelosen Tunnel sämtlichen Felsbrocken aus und fliege durch die Linkskurve. Nutze die Steigung, falls Du sie brauchst. Halte Dich in der Mitte der Strecke, um sicher durch die rotierende Öffnung zu gelangen.



▲ Weiter geht's über den schmalen Pfad auf der Röhre entlang. Es geht nach unten. Vier Tunnels befinden sich vor Dir. Die beiden mittleren sind die kürzesten und sichersten.



► Die Tunnels vereinen sich, und Du landest schließlich im letzten der schwerelosen Tunnels. Aktiviere hier ruhig die Booster, denn Hindernisse gibt es kaum. Folge dem Verlauf des breiten Pfades hinaus zur Ziellinie. Geschafft!

TOY DAMPNER

Gib ihm trotz seines bescheuerten Namens eine Chance – sein kleines Pod hat einige Überraschungen parat. Es ist leicht zu steuern, reagiert in Kurven etwas träge und hat eine mittelmäßige Beschleunigung.



REIN-FAVORIT



2 SEBULBAS ERBE

RENNEN
Galactic

PLANET: Malastare
TYP: Gasmond

Gerüchten zufolge hat der Podracer-Meister Sebulba selbst beim Bau dieser Strecke Hand angelegt. Ein schneller Kurs mit einigen scharfen Kurven.



▲ Gleich nach dem Start mußt Du in die Bremsen gehen und durch diese schwierige Rechtskurve gleiten. Richte Dich danach wieder korrekt aus und drücke dann erst aufs Gas, bevor es in die Linkskurve geht.



▲ Gleich hinter der nächsten Kurve wartet ein Gas-See auf Dich. Weiche dem Felsen auf der linken Seite aus und halte nach den Scheinwerfern Ausschau. Sie weisen Dir den Weg. Zurück auf dem Trockenen geht es durch einen kurzen Tunnel und durch eine Rechtskurve.



▲ Vor Dir ragt eine gewaltige Säule in den Himmel. Der Weg teilt sich in zwei Routen. Keiner der Pfade hat einen Vorteil gegenüber dem anderen. Der Linke Weg führt nach oben, der rechte nach unten in einen Tunnel. Du hast die Wahl.

23



▲ Eine kurze Weile später erblickst Du rechts einen Tunnel. Gleite schnell mit Deinem Pod durch die Öffnung – auch wenn Dich dahinter eine starke Kurve erwartet. Halte Dich oben, und Du umgehst sämtliche scharfen Kurven, die Dich Links auf der Strecke erwarten.



JINN REESO

Der größere und häßlichere Bruder von Mars Guo steht Dir nur mit dem Cheat zur Verfügung. Er hat das größte Pod im gesamten Turnier, und das glänzt mit einer hohen Geschwindigkeit und guter Traktion.



▲ Zurück auf der Strecke. Fliege durch die Rechts- und Linkskurven, bevor es in die Nähe der linken Wand geht. Rechts verschwindet die Barriere, und Du könntest eine Etage tiefer stürzen. Bleibst Du jedoch oben, führt eine Gerade direkt ins Ziel.

▼ Fällt Du doch herunter, erwarten Dich einige scharfe Links- und Rechtskurven im Tunnel, der durch den Berg führt. Du verlierst hier wertvolle Zeit. Versuche also, diesen Tunnel zu meiden.



EPISODE 1 RACER

RENNEN
Galactic

3 RANKENTOR

PLANET: Baroonda
TYP: Sumpf

Wohl eine der furchtbarsten Strecken des gesamten Spiels. Hier hat schon so mancher seine Nerven verloren! Beherrsche die Bremsen und die Rutschtechnik – Deine einzige Hoffnung!

24



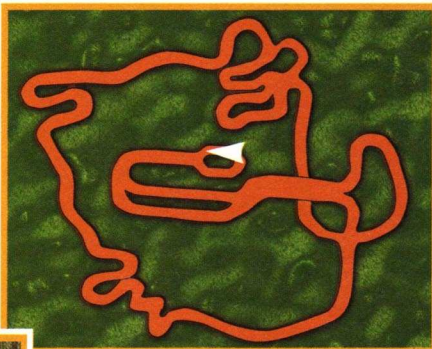
▲ Der Beginn der Strecke ist der umgekehrte letzte Teil der Baroo-Küste. Fliege über die Brücken und aus der Stadt. Hinauf geht es am Bergpfad, der nach rechts führt, und dann scharf nach links in die Kurve.



▲ In der zweiten Runde explodiert der Felsen, der vorher diese Passage versperrt hat. Es folgt eine scharfe Kurve nach rechts, die eine präzise Steuerung voraussetzt. Schaffst Du es, kannst Du die beiden lästigen Kurven auf der linken Seite umgehen.



▲ Der Sandgraben ist voller schwieriger Kurven, die Dir heftigen Schaden zufügen können. Auch die Wände triffst Du leicht, und die Kurven sind länger, als Du denkst. Ziehe in den Kurven den Stick zurück.



▲ Nutze die offene Stelle im Dschungel, um die Triebwerke zu reparieren. Entscheide Dich bei der Gabelung für den rechten Weg. Er ist leichter zu fliegen als der linke, und Du kannst Dich hier besser für den schmalen Durchgang ausrichten, der vor Dir liegt.



▲ In diesem Gebiet hast Du noch einmal die Chance, Deine Triebwerke zu reparieren. Sei aber vorsichtig, da die Kurven sehr knifflig sind. Achte im Wald auf die Gabelung, die Dein Pod in zwei Stücke zerreißen könnte.

ANAKIN SKYWALKER

Das Wunderkind und der zukünftige Dark Lord der Sith. Anakin ist das, was man am besten als Anfänger-Pilot bezeichnet. Sein Pod ist von mittlerer Größe; Beschleunigung, Kurvenverhalten und Steuerung sind leicht überdurchschnittlich.



▲ Wer das Rutschen mit getretener Bremse nicht beherrscht, verliert hier fast alles. Eine Serie aus Links- und Rechtskurven durch den Sumpf liegt vor Dir. Halte die Geschwindigkeit etwas weiter unten. Nur selten kommt man hier unbeschadet davon.

4 RENNNEN ANDOBI BERGSTRECKE

PLANET: Ando Prime
TYP: Gletscher

Dieser Kurs ist eine Kombination von Teilen der ersten beiden Gletscher-Rennen und enthält einen neuen Eisberg. Auf dieser Strecke gibt es kaum Probleme. Halte Dich an die schnellste Route.



1 Mittlerweile solltest Du gut genug sein. Fliege mit Boostern die ganze Strecke durch diese Öffnung bis zur Kreuzung. Anschließend geht's nach rechts in die Kurve. Fliege an jeder Gabelung den rechten Weg entlang.



2 Hast Du Dein Pod schon ausreichend erweitert? Dann geht hier die Post ab! Halte Dich in diesem Tunnel in gerader Linie an die rechten Routen. Umfliege sämtliche Eisgebilde und überquere die Brücke, um zur nächsten Gebirgsstraße zu gelangen.



3 Nach der scharfen Linkskurve geht es hinauf auf den Hügel. Fliege mit aktivierten Boostern von der Kante. Überquere den Eis-See und fliege diesmal in den Tunnel, der sich öffnet hat.



4 Fliege mit aktivierten Boostern durch den Tunnel, ohne die Seiten zu berühren. In dem Fall schalten sich die Booster nämlich automatisch ab. Vorsicht vor den lästigen Weggabelungen, da diese leicht übersehen werden können.



5 Wenn Du den Tunnel verläßt, erreichst Du einen gigantischen Gletscher mit massiven Eisblöcken. Vor Dir liegen zahlreiche Routen. Alle sind voller schwieriger Kurven. Mache einen Ausflug über den linken Pfad.



6 Der schnellste Weg hin zum Ziel führt durch die Spalte auf der linken Seite. Dafür brauchst Du allerdings ein Pod mit guter Kurvenlage. Immerhin ist es die schnellste Strecke. Vergiß auch nicht die Abkürzung durch das Zelt zu Beginn der zweiten Runde.

MAWHONIC

Schau Dir diese Triebwerke an! Trotz der gewaltigen Größe bringt der Pod-häßliche Mawhonic ein gewisses Flair ins Turnier. Eines der schnellsten Pods der Galaxie mit guter Kurvenlage und Steuerung.



EPISODE 1 RACER

5 DETHROS RACHE

Galactic

PLANET: Ord Ibanna

TYP: Schwebende Stadt

Nicht gerade eine der schwierigsten Strecken, aber eine mit vielen Abkürzungen, die die Gegner überraschen werden. Schneide hier gekonnt die Kurven.



▲ Nutze das Startgebiet, um den Abstand zwischen Dir und den Gegner möglichst groß zu machen – verwende die Booster. Achte auf diese nicht gekennzeichnete Kurve, die in den Bogen führt. Verpaßt Du sie, verlierst Du wertvolle Zeit.



▲ Mit vorsichtigen Flugmanövern bleibst Du entweder in der Mitte dieser Hängebrücke oder fällst hinab auf die Strecke darunter. Versuche oben zu bleiben, aber springe über die kleinen Spalten in der Bahn!



▲ Es kommt eine breite Röhre auf Dich zu, durch die Du fliegst, bevor es in eine kleinere geht. Bleibe in der Mitte, um am Ende nicht an die Wand zu klatschen. Auf der anderen Seite gelangst Du auf eine weitere Brücke.



▲ Sobald Du die Brücke verläßt, fliegst Du zwischen zwei beleuchteten Türmen hindurch. Ignoriere die übrigen Türme, die auf der Strecke stehen, und gleite zwischen den beiden Gebäuden auf der rechten Seite hindurch, um die Kurve zu schneiden. Vollgas!



▲ Fliege in den Tunnel aus Metallgittern und entscheide Dich schnell – entweder nach unten in den Tunnel oder über ihn hinweg und über eine Rampe. Fahre mit aktivierten Boostern auf die Rampe, und Du gelangst nach oben in die Passage vor Dir.



ODY MANDRELL

RENN-FAVORIT

Wie auch Anakin Skywalker eignet sich Ody hervorragend für diejenigen, die mal mit einem Allrounder das Spiel beschnuppern wollen. Mittlere Werte in fast jeder Kategorie.



► Ob Du nun durch oder über den nächsten Gittertunnel fliegst, Du endest an einer gewaltigen Steigung. Aktiviere die Booster und ziehe den Stick zurück, um nicht in die Schlucht zu stürzen. Hinter dem nächsten Abgrund erwartet Dich dann die Ziellinie.



6 FLAMMENBERG-RALLYE

PLANET: Baroonda
TYP: Sumpf

Ein weiterer nervtötender Kurs auf Baroonda. Die umgekehrte Sandschlucht und die Lavalöcher bedeuten, daß Du hier nicht sofort den ersten Platz erreichen wirst.



▲ Trete gleich nach dem Start auf die Bremsen und rutsche durch die haarige Rechtskurve. Drücke erst wieder auf das Gaspedal, wenn Du dich für den weiteren Weg korrekt ausgerichtet hast.



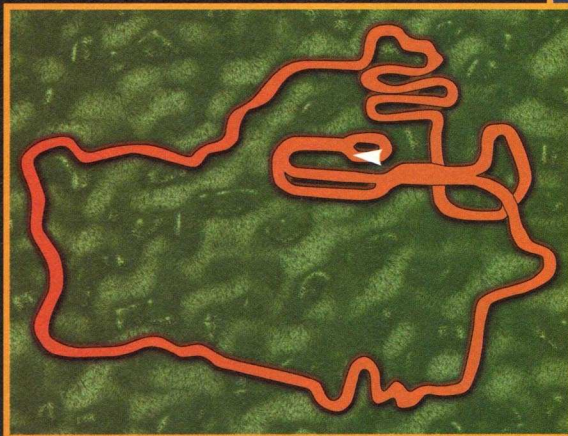
▲ Es geht weiter am Berg entlang. Einige schwierige Kurven sind bald im dichten Wald zu meistern. Verwende wieder die Brems- und Rutschtechnik und nutze hinter den Kurven die Geraden für Reparaturarbeiten.



▲ Überquere den mit Asche bedeckten Pfad vor Dir und ziele in Richtung Vulkan. Ignoriere den Dampf und fliege weiter zur Passage auf der anderen Seite. Falle nicht in den ungeschützten Lavafluß, den Du rechts neben dem Pfad siehst!



▲ Hinter dem nächsten steinigten Pfad geht es in den Tunnel. Weiche nach links oder rechts aus, um nicht über den Hang nach unten fliegen zu müssen. Folge dann dem Verlauf des Weges hinter dem Felsen und umfliege so das Lavaloch unter Dir.



EBE ENDOCOTT

Ein weiteres Pod für Anfänger wird von diesem Kerl gesteuert. Sein Pod läßt sich gut lenken und hat eine ausreichende Beschleunigung. Für schwierige Kurven jedoch etwas träge...



▲ Das nächste Lavaloch ist voller Objekte, also halte Dich auf dem Hauptpfad. Ein Sturz in die Lava schadet Dir nicht, doch kann man dort leicht den Überblick verlieren. Verlasse das Loch und fliege über die Rampe hinein in den Dschungel.

▼ Diese Schlucht ist die gleiche wie auf der letzten Strecke, nur führt sie diesmal in die andere Richtung. Die Kurven sind genauso schwierig zu meistern, setze also die Bremsen sinnvoll ein. Die Abkürzung wird nach der zweiten Runde geöffnet. Mache Dir diese Möglichkeit zunutze!



EPISODE 1 RACER

RENNEN
Galactic

7 DAS BOONTA-CLASSIC RENNEN

PLANET: Tatooine
TYP: Wüste

Letzten Endes hast Du das ultimative Rennen erreicht. Bleibe stets cool und laß Sebulba nicht an Dich herankommen – das ist Deine Chance zum Sieg!

28



▲ Das Boonta Classic-Rennen fängt genauso an wie das letzte Rennen auf Tatooine. Du kannst Deine Booster voll ausnützen. Fliege kurz vor dem Spalt in der Straße nach rechts und über die schmale Rampe nach oben, um über die Strecke zu springen.



▲ Folge dem Verlauf des gewundenen Pfades und weiche den Steinen aus. Es geht danach durch eine sehr schmale Schlucht mit recht engen Links- und Rechtskurven. Fliege über die rechte Rampe und weiter auf die obere Plattform, bevor es im Sprung über den Spalt geht.



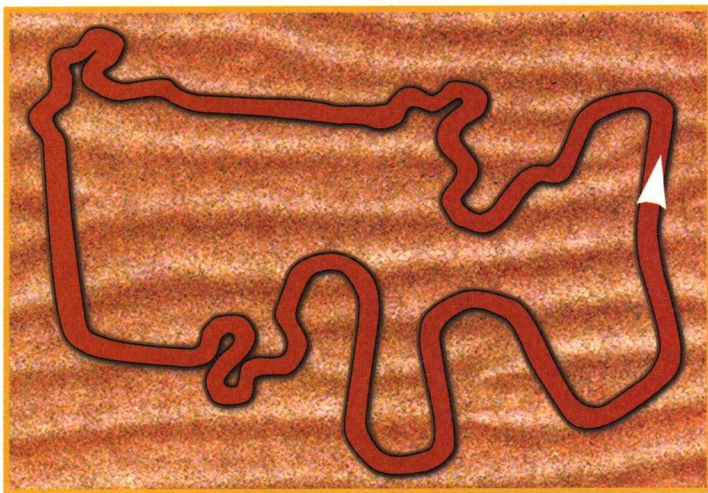
▲ Den kürzesten Weg durch die Schlucht findest Du rechts – fliege über die Rampe und weiter durch die Kurven. Achte nach dem Hang auf die Säule und tritt dann auf die Bremsen. Schlittere vorsichtig durch die Schlucht vor Dir.

CY YUNGA

Die Triebwerke des Pods dieser häßlichen Kreatur sind geradezu gigantisch. Aber für die Rennen ist er zu gebrauchen, da er in jeder Kategorie, mit Ausnahme der Beschleunigung, gute Werte hat



GEHEIM-PILOT



▲ Hinter der Schlucht hast Du die Chance, die Booster zu aktivieren und so über die Rampen zu springen. Halte die Geschwindigkeit aufrecht, aber lasse die Triebwerke nicht überhitzen. Vorsicht beim Sarlacc-Loch nach dem zweiten Sprung.



▲ Danach geht es durch eine Serie von Felsbögen. Die Kurven sind voller Schikanen. Halte nach der Abkürzung Ausschau, die Du auf halbem Weg links entdeckst. Drücke hinter den Bögen wieder fest aufs Gaspedal.



▲ Fliege durch den Spalt am Ende und halte Dich stets in der Mitte. Weiche den Felsbrocken aus. Die Sandteufel nehmen Dich unter Beschuß! Weiche den Feuerstellen aus, um nicht mit brennenden Triebwerken zu explodieren.

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

FOR
REAL
CODE
JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL



ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK!
PLUS CODE GENERATOR: FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!
 • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER:
 FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

NEU!

DM 99,-

DM 79,-

DM 99,-

DM

DM 79,-

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN
 REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
 • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET
 WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER
 KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT
 ZUSÄTZLICH EIN N64-JOY-INTERFACE ZUR
 VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 79,-

DM 119,-

DM 79,-

SHOCKWAVE

BEI ALLEN GAMES - NICHT
 NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1
 MEG SPEICHER EINGEBAUT

UNENDLICH ENERGIE
 SCHNELLER RENNEN
 UNENDLICHER SPIELSPASS

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO
 FORMAT-FUNKTION • VOLL
 KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT
 SPEICHERFUNKTION

DM 79,-

1 MEG - 4 MEG
 MEMORY CARD

NEXT GEN 1 MEG
 1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS
 NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS
 STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
 4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO
 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-
 MODUL

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE • 48MAL MEHR ALS DAS
 STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH
 ANLEITUNG
 • SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE • 24MAL MEHR ALS DAS
 STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
 • SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE • 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-
 MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
 • ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE
 KARTE INNERHALB VON MINUTEN

V MEMORY 1000

• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIEL-
 STÄNDE
 • 72MAL SO VIEL
 SPEICHER WIE EINE
 STANDARD-
 MEMORY CARD
 • GANZ EINFACH
 ÜBER BILDSCHIRM-
 MENÜS ZU BEDIEHEN

1080
 SPIEL
 STÄNDE!

DM 119,-

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS
 ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN
 GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH
 ENERGIE, MUNITION, LEBEN,
 EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE
 • ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR
 DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES
 LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 69,-

DM 49,-

DM 119,-

DM 119,-

POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION
 ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE
 FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-
 SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN
 GAME BOY-SCHUMMELCODES

DM 79,-

POWER RAM

MB RAM
 SPEICHERERWEITERUNG
 FÜR DAS NINTENDO 64 •
 VERDOPPELT DIE POWER
 DES NINTENDO 64 •
 VERBESSERTE GRAFIK •
 HÖHERE AUFLÖSUNG •
 KOMPATIBEL ZU ALLEN
 MEMORY EXPANSION-
 SPIELEN WIE Z.B. TURBO 2



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

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

EPISODE 1 RACER

ELITE-KLASSE

RENNEN
1
Elite

ANDO PRIME CENTRUM

PLANET: Ando Prime
TYP: Gletscher

Die erste der Elite-Strecken wird erst dann zugänglich, wenn Du das Amateur-Turnier schaffst. In weiten Teilen des Rennens geht es durch die Stadt, also gibt es hier ausnahmsweise mal wenig Eis.

30



▲ Wenn das Rennen beginnt, solltest Du nicht vom Kurs abkommen. Links siehst Du zwar einen Pfad, doch der Schnee wird Dich ausbremsen. Bleibe auf der Strecke und fliege durch die Kurven und den Tunnel hinein in die Höhlen.



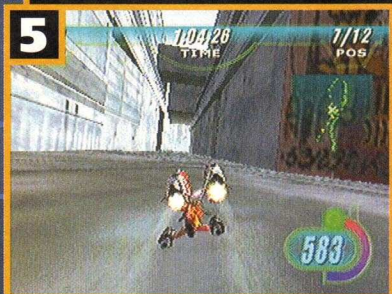
▲ Halte in der Höhle Dein Pod nach rechts auf den Pfad ausgerichtet, aber auf der linken Seite der Strecke. Halte die Augen offen, und Du rutschst durch einen schmalen Tunnel und schneidest so die schwierigen Kurven auf der anderen Seite.



▲ Du erreichst das Hauptstadion. Bleibe auf der unteren Ebene und ignoriere die Rampen an der Seite. Über den linken Pfad geht es an der mittleren Säule vorbei hinein in eine scharfe Linkskurve und einen eisigen Tunnel.



▲ Überquere die Hauptbrücke, die in die Stadt führt, und halte Dich dann an der rechten Wand. Du fällst durch ein Loch in das Herz von Ando Centrum. Durchfliege das Labyrinth aus Straßen zwischen den Gebäuden. Du erreichst nach einigen Bögen die nächste Gabelung.



▲ Halte Dein Pod links, während Du durch die Bögen fliegst, und zielen auf die linke Gabelung in der Straße. An der Rampe hinter der Kurve geht es nach oben und mit hoher Geschwindigkeit unter den Bögen hindurch. Auf dieser Route kannst Du die Booster am sichersten einsetzen.



▲ Halte die Booster bei Laune und warte bis zur letzten Sekunde vor dem Überhitzen. Springe mit hoher Geschwindigkeit von der Kante ab – Du fliegst doppelt so weit wie Deine Gegner, wenn Du die Booster aktivierst. Nach der Landung sollten sie wieder eingeschaltet werden.

SLIDE PARAMITA

Warum müssen sie alle so häßlich sein? Wenigstens ist sein Pod unvergleichlich gut! Es läßt sich hervorragend steuern, liegt gut in den Kurven und hat eine mittelmäßige Beschleunigung.



RENN-FAVORIT



2 ABGRUND

PLANET: Ord Ibanna
TYP: Schwebende Stadt

Nach dem Sieg in der Semi-Pro-Klasse erhältst Du die Einladung für die Teilnahme an diesem Rennen. Sorgfältiges Steuern bringt Dich hier weiter, nicht unbedingt hohe Geschwindigkeit!



▲ Da Du Dein Können bereits unter Beweis gestellt hast, wird es wohl kein Problem für Dich sein, mit aktivierten Boostern bis zur Kreuzung zu fliegen. Fliege an den folgenden Gabelungen jeweils nach rechts.



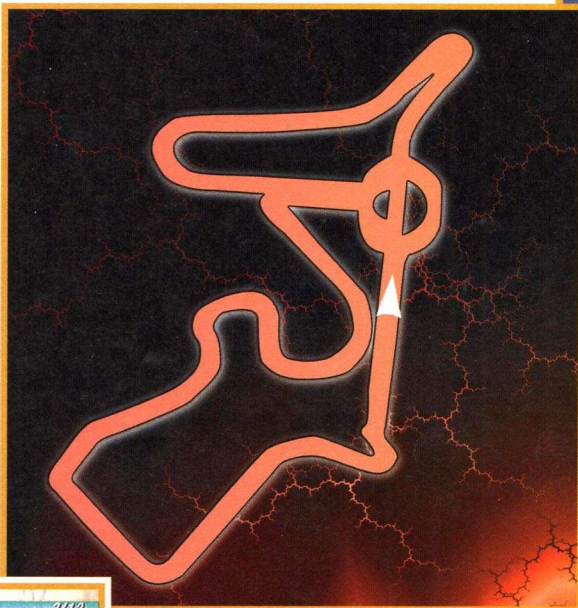
◀ Mittlerweile solltest Du ein mächtig aufgerüstetes Pod besitzen. Am besten bleibst Du in den Tunnels stets in der Mitte und wählst die Routen, die nach rechts führen. Weiche alten Eisblöcken aus und überquere die Brücke, die auf die Gebirgsstrecke führt.



▲ Nach einer scharfen Linkskurve geht es den Hügel hinauf. Mit den Boostern springst Du über den Spalt. Schalte die Triebwerke aus, wenn Du glaubst, in die Schlucht zu stürzen. Überquere den Eis-See, doch lasse Dich diesmal in den Tunnel fallen, der jetzt offensteht.



▲ Fliege mit aktivierten Boostern durch den Tunnel, ohne die Seitenbegrenzungen zu berühren. Immer wieder teilt sich im Tunnel die Straße, also paß gut auf!



◀ Wenn Du den unterirdischen Tunnel verläßt, geht es hinauf auf einen gigantischen Gletscher mit massiven Eisblöcken. Alle Routen vor Dir beherbergen gefährliche Kurven. Fliege nach links über den Pfad und den Hang hinauf.



▲ Am schnellsten gelangst Du links über die Eisspalte zum Ziel. Dafür benötigst Du allerdings ein Pod mit sehr gutem Kurvenverhalten. Es ist aber auf jeden Fall die schnellste Route. Vergiß nicht die Abkürzung im Ziel zu Beginn der zweiten Runde.

BOZZIE BARANTA

Bozzie liebt die Strecken der Elite-Klasse über alles und ist von daher auch ein echter Profi. Sein kleines Pod liegt gut in der Kurve, doch die mittelmäßige Steuerung und Beschleunigung erfordert Übung.



3 DER GAUNTLET

PLANET: Oovo IV
TYP: Gefängniskolonie

Schaffe die Galaxis-Klasse, und Du darfst der Gefängniskolonie auf Oovo IV einen letzten Besuch abstatten. Es ist eine lange und herausfordernde Strecke. Hier bleibt keine Zeit für Verschnaufpausen!

32



▲ Folge der gleichen Route wie beim Henker-Rennen. Fliege nach rechts durch den Metallgittertunnel hinter der schmalen Öffnung. Setze hier Deine Booster ein. Bremsen sie ab, wenn Du die große Steinsäule vor Dir siehst.



▲ Die Reise durch die Abbaugelände ist total easy, da es hier offenes Gelände gibt. Kommst Du aber von der hell markierten Strecke ab, wird Dein Pod ausgebremst. Vorsicht auch vor den herabfallenden Meteoriten!



▲ Schneide die Linkskurve, indem Du durch den Staub fliegst. Betätige danach die Booster und heize permanent über die Gerade. Wenn Du die harte Metallplatte auf dem Boden erreichst, solltest Du nach rechts steuern – diese Abkürzung bremst Dein Pod und schaltet die Booster aus.



▲ Fliege in die Schlucht und vorsichtig weiter durch die Kurven. Bleibe in der Mitte der Strecke. Die Straße führt bergab. Fliege durch den Tunnel im Felsen, um allen Hindernissen auszuweichen, die auf dem Pfad darüber liegen.



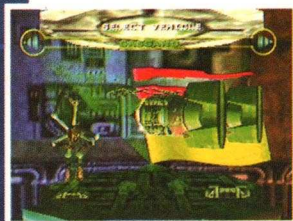
▲ Dieser Pfad außerhalb der Kolonie ist schwer zu verfehlen – er ist breit, so daß Unfälle eher selten sind. Aktiviere auf der nächsten staubigen Geraden die Booster und schalte sie vor der Felsäule aus, um links um sie herumzufliegen.



▲ Gleich hinter dem Hang des Außenbereichs fliegst Du in den Gefängniskomplex. Auf den schmalen Pfaden ist das Fliegen nicht allzu schwer, doch achte auf das defekte Tor kurz vor der Ziellinie.

GASGANO

Dieser Tintenfisch weiß, wie man ein Feuerwerk entfacht. Sein Pod neigt zum Überhitzen. Nur die mittelmäßige Beschleunigung kann die schwache Steuerung und das miese Kurvenverhalten einigermaßen gutmachen.



4 INFERNO

PLANET: Baroonda
TYP: Sumpf

Das letzte Rennen in der Elite-Klasse ist nur etwas für Könner. Um den Kurs zu öffnen, mußt Du zunächst auf allen anderen Strecken des Spiels Erster sein – keine einfache Aufgabe!



▲ Rase schnell von der Startlinie weg und halte die Geschwindigkeit oben, während Du durch die U-Kurve flitzst. Bleibe auf der oberen Strecke und fliege durch die Bögen – ein Sturz nach rechts schneidet die Kurven, doch die Lava bremst Dein Pod aus.



▲ Hinter dem kurzen Tunnel teilt sich die Strecke in zwei Wege. Jeder führt auf eine hölzerne Brücke. Der Flug über den rechten Weg ist einfacher, doch links findest Du den Ausgang leichter. Keine klaren Vor- oder Nachteile, die Wahl liegt bei Dir.



▲ Folge dem Verlauf der ausgedehnten Kurven, die durch das Lavaloch hinter den Brücken führen. Halte Dich links und flitze durch die Höhle hinaus ins offene Gebiet. Du schneidest die gesamte U-Kurve rechts von Dir, bevor es wieder in den Vulkan geht.



▲ Auf dem schmalen Pfad erwartet Dich eine Serie aus Links- und Rechtskurven. Ein Vorankommen ohne Beschädigung des Pods ist schwierig. Links entdeckst Du eine Abkürzung, mit der Du die schwierige Kurve schneiden kannst.



BEN QUADINAROS

Trotz seines Kopfes, der so aussieht wie ein deformierter Heliumballon, ist Ben der Favorit auf dieser Strecke. Er steuert das einzige Pod mit vier Triebwerken. Schnelles Überhitzen, schlechte Kurvenlage.



GEHEIM-PILOT



▲ Wenn Du über die Lavabrücke saust, erweisen sich die Felsbrocken als äußerst hinderlich. Dahinter mußt Du Dich gleich rechts einordnen und von der Brücke aus auf die Lava springen – machst Du es richtig, fliegst Du direkt zur nächsten Höhle.

▼ In der nächsten Lavahöhle solltest Du in der Mitte bleiben. Fällst Du herunter, wird es schwieriger, durch die Höhle zu fliegen. Falle erst dann nach unten, wenn die obere Strecke nach links abdreht, um zum Ausgang zu gelangen.



Star Wars: Rogue Squadron

34

Mit unserer Spielhilfe ist die Macht auf Deiner Seite!

AMBLUSH AT MOS EISLEY

LEVEL 1: MISSIONSBRIEFING

“Starte zusammen mit Wedge Antilles zu einem Erkundungsflug über Mos Eisley und halte nach besonderen Vorkommnissen Ausschau.”



MISSIONSZIELE

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

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, Sturmtruppen

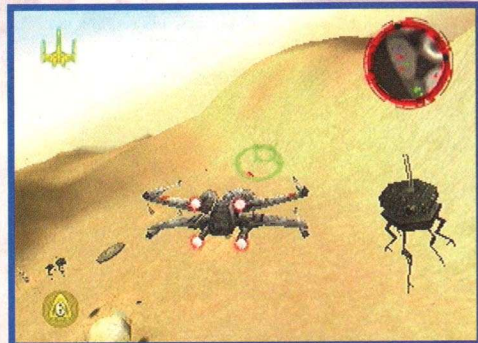
Dieses Level ist sehr einfach. Zerstöre zunächst alle imperialen Such-Droiden, bevor sie zu viele Gebäude zerstören. Die anderen Mitglieder des Rogue-Geschwaders helfen Dir dabei, aber sie schaffen es natürlich nicht ohne Dich. Folge dem

orangefarbenen Dreieck auf dem Radar zu den Gruppen von Droiden und zerstöre sie aus der Luft. Es bedarf jeweils nur einiger Schüsse.

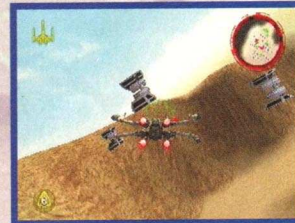
Wenn der letzte Droide erledigt ist, wird der Raumhafen von Mos Eisley von TIE-Bombern attackiert. Zerstöre sie, bevor sie den Hafen in Schutt und Asche legen. Wenn Du die Goldmedaille möchtest, mußt Du die vier Sturmtruppen finden, die sich in der Nähe einer Fluchtkapsel aufhalten. Erledigst Du die Droiden in richtiger Reihenfolge, sollten die Truppen nicht

▲ Mos Eisley wird angegriffen! Erledige möglichst schnell die TIE-Bomber, oder in der Kantine gibt es heute Abend keine Drinks!

weit entfernt sein. Halte nach vier roten Punkten Ausschau und erledige die Truppen, bevor es nach Mos Eisley geht. Hänge Dich zu Beginn des Bombenangriffs der TIE-Bomber an ihr Heck und nimm sie unter Beschuß. Der Kurs ist dabei meistens der gleiche. Ein paar Treffer mit dem Blaster reichen aus, und die Dinger enden als Blechhaufen! Es gibt insgesamt sechs TIE-Bomber.



▲ Schalte zuerst die angreifenden Such-Droiden aus.



RENDEZVOUS ON BARKHESH

LEVEL 2: MISSIONSBRIEFING

„Eskortiere die Transporter der Rebellen durch gefährliches imperiales Gebiet.“

MISSIONSZIELE

- Schütze den Konvoi

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, Geschütze

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

So wird der Weg für den Konvoi frei. Allerdings benötigt er jetzt Verteidigung in der Luft, denn er wird von TIE-Bombern angegriffen. Vernichte sie und fliege vor dem Konvoi in das große, offene Gebiet, wo Dich drei weitere AT-STs erwarten.



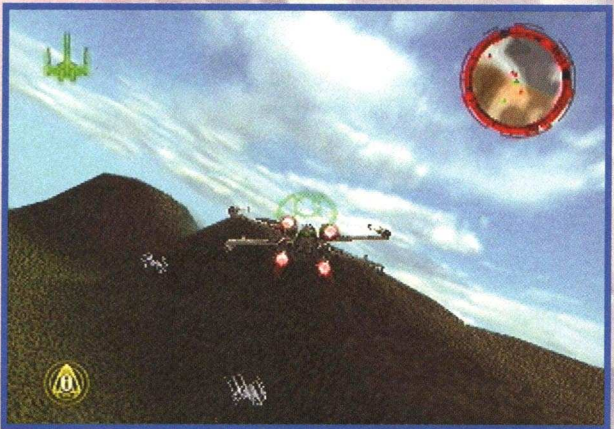
◀ Die Such-Droiden sind Deine ersten Gegner in diesem Level. Schalte sie schnell aus.



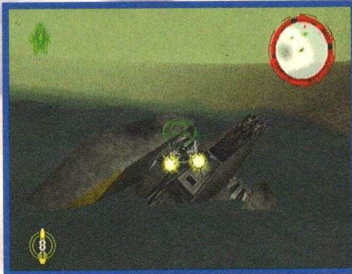
Zerstöre diese Walker und auch die Geschütztürme auf den angrenzenden Hügeln. Kreise als nächstes über dem Gebiet und zerstöre alle TIE-Bomber. Der Konvoi gelangt nun sicher zum Rendezvous-Punkt.

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

▲ Die AT-STs in diesem Level bleiben an Ort und Stelle stehen und sind dadurch leicht zu eliminieren. Laß den Konvoi nicht zu nahe kommen!



▲ Am wichtigsten ist die Zerstörung der TIE-Bomber. Sie fliegen tief und sind damit schwer zu treffen. Immer wieder stürzen sie sich auf Deinen Konvoi.



SEARCH FOR THE NONNAH

LEVEL 3: MISSIONSBRIEFING

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



▲ Neben den Bodentruppen sind auch die TIE-Bomber besonders gefährlich.



▲ Kümmere Dich um die AT-PTs, da sie das Schiff auseinandernehmen!

MISSIONSZIELE

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

STANDARDSCHIFF: A-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, AT-STs, AT-PTs, Panzer, imperialer Transporter

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

Sobald Du die Nonnah gefunden hast, kommt ein Shuttle der Rebellen und birgt die Crew. Für den Transfer benötigt das Shuttle jedoch eine Weile. In der

Zwischenzeit mußt Du Dich um TIE-Bomber und einige lästige Bodentruppen kümmern. Diese kommen aus einem imperialen Transporter, der ungefähr zur gleichen Zeit erscheint wie das Shuttle.

Zerstöre die Panzer und den AT-ST so schnell wie möglich, oder sie zerstören das Schiff der Rebellen. Hast Du die erste Angriffswelle der Bodentruppen erledigt, sind die TIE-Bomber dran. Eine zweite Angriffswelle in Form einiger AT-PT Walkers steht jedoch noch bevor.

Wenn Du alle Bodentruppen und TIE-Bomber zerstört hast, macht sich das Shuttle auf dem Weg. Folge ihm und halte ihm die angreifenden TIE-Interceptors vom Blech. Deren Anzahl hängt davon ab, wie viele Du zu Beginn des Levels erledigt hast. Um die Goldmedaille zu bekommen, mußt Du so schnell wie möglich alle Gegner zerstören (auch die Such-Droiden).



▲ Verfolge das Shuttle der Rebellen, da es ständigen Schutzes bedarf.

DEFECTION AT CORELLIA

LEVEL 4: MISSIONSBRIEFING

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

MISSIONSZIELE

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

STANDARDSCHIFF: Speeder

IMPERIALE KRÄFTE: Such-Droiden, TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-ATs, AT-STs, Sturmtruppen, Waveskimmers

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

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

Als nächstes ist das Technikzentrum

an der Reihe. Folge dem Radar und zerstöre die TIE-Bomber. Wedge bekommt danach einige Probleme, doch der Millennium-Falke hilft ihm aus der Patsche. Folge dem Radar bis zum AT-AT Walker, der auf den Turm zuläuft. Setze Deine Harpune ein und wickle das Kabel um seine Beine. Er stürzt zu Boden.

Das Technikzentrum wird daraufhin von zwei AT-STs mitsamt Sturmtruppen angegriffen. Fliege schnell dorthin und zerstöre Deine Gegner. Du erreichst einen



▲ TIE-Bomber gibt es diesmal viele, aber sie fliegen langsam und immer die gleiche Route. Nicht allzu schwer.



weiteren AT-AT! Eliminiere auch diesen, und das Shuttle beginnt mit der Evakuierung. Halte während des Vorgangs die TIE-Bomber vom Technikzentrum fern. Das Shuttle fliegt über die Küste, und die Mission ist damit geschafft! Für die Goldmedaille müssen alle TIE-Bomber und die Gegner im Wasser erledigt werden.



▲ Auf der dunklen Seite des Planeten lauern Dir einige Such-Droiden auf.

LIBERATION OF GERRARD V

LEVEL 5: MISSIONSBRIEFING

“Der feige imperiale Gouverneur raubt die Stadt aus und schafft die Schätze mit seinen Luxus-Yachten fort. Hilfe den Bürgern von Gerrard V und stoppe das Imperium.”

MISSIONSZIELE

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

STANDARDSCHIFF: X-Wing

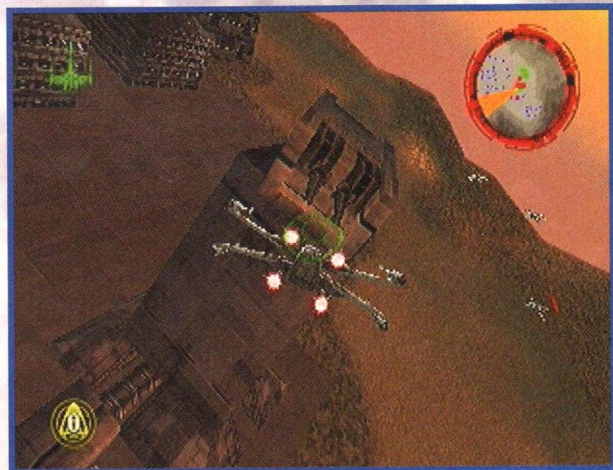
IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighters, AT-PTs, Panzer, Geschütze, Raketenstützpunkte



▲ Diese Raketenstützpunkte sind am gefährlichsten. Zerstöre sie schnell, oder die Y-Wings machen einen Abflug!

Hier geht es vor allem um Luftunterstützung. Die Y-Wings schalten die Shuttles aus, aber sie werden keinen Erfolg haben, wenn Du Dich nicht vorher um die Verteidigungsanlagen kümmerst. Zerstöre sämtliche Raketenstützpunkte auf den Hügeln, die die Stadt umgeben. Danach geht es den Geschützen am Boden und den Türmen in der Stadt ans Blech. Eliminiere anschließend die nervigen AT-PTs.

Behalte immer die Y-Wings im Auge,



▲ Als ob Geschütze in handelsüblicher Größe nicht schon genug wären, kommt es jetzt noch viel dicker. Dieses Geschütz wartet in der zweiten Stadt auf Dich.



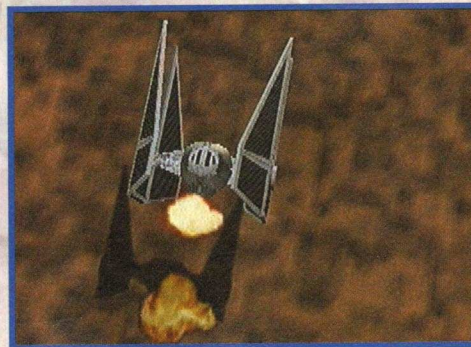
▲ Das Shuttle über der Stadt muß von den Ionenkanonen des Y-Wings ausgeschaltet werden. Zerstöre es nicht.

da sie sofort zur nächsten Stadt fliegen, wenn sie die Shuttles in der ersten Stadt ausgeschaltet haben. Bleibe stets bei ihnen und kümmer Dich um alle weiteren Angriffsziele. In der zweiten Stadt steht zudem ein riesiges Geschütz, das zerstört werden sollte. Mische danach die übriggebliebenen TIE-Interceptors auf und beobachte, wie der imperiale Pilot Kasan Moor gefangen genommen wird.

Beende das Level sehr schnell, um die Goldmedaille zu bekommen. Zudem müssen Deine Schüsse gut sitzen!



▼ Am Ende dieser Mission wird ein TIE-Interceptor abgefangen, und Du bist Zeuge.





THE JADE MOON

LEVEL 6: MISSIONSBRIEFING

„Lt. Kasan Moor hat das Rogue-Geschwader mit Daten von der Mondbasis versorgt. General Madine führt den Bodenangriff an, während das Rogue-Geschwader Unterstützung aus der Luft gibt.“

MISSIONSZIELE

- Weiche den Raketenstützpunkten aus
- Finde und zerstöre den Schildgenerator
- Eskortiere und beschütze Madines Truppen

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-PTs, Geschütze, Raketenstützpunkte

Unterstütze Madines Bodentruppen so gut es nur geht, da sie die Mondbasis des Imperiums angreifen. Fliege durch den Canyon und schalte die AT-PTs aus, die Dir den Weg versperren. Fliege weiter zur Mondbasis und zerstöre sämtliche Geschütztürme.

Wenn die Truppen die Basis erreichen, müssen sie feststellen, daß sie nicht hineingelangen können, da die Basis von einem Schild umgeben ist. Du mußt also den Schildgenerator ausschalten.



▲ Wenn der Schildgenerator dem Erdboden gleichgemacht wurde, werden Madines Truppen von AT-PTs angegriffen. Also, nix wie hin!

Folge dem Radar bis zum Generator und zerstöre unterwegs die Raketenwerfer. Zerstöre den Generator mit einigen Protonentorpedos und kehre zur Basis zurück. Eliminiere weitere AT-PTs sowie die TIE-Bomber und TIE-Interceptors, die es auf Madines Fahrzeuge abgesehen haben.

Für die Goldmedaille müssen alle Raketenstützpunkte bei der Mondbasis zerstört werden.



▲ Bevor Madines Truppen die imperiale Einrichtung betreten können, muß der Schutzschild ausgeschaltet werden. Der Generator ist ganz in der Nähe.

IMPERIAL CONSTRUCTION YARDS

LEVEL 7: MISSIONSBRIEFING

“Kasans Informationen zufolge werden in einer zweiten versteckten Basis imperiale Walker produziert. Achte auf die Boden-Scanner.”

MISSIONSZIELE

- Nähere Dich der Basis unbemerkt
- Finde und zerstöre die AT-ST-Fabrik
- Finde und zerstöre die AT-AT-Fabrik



▲ In jeder Einrichtung dieses Levels gibt es jede Menge Imperiales Zeug zum Zerstören.

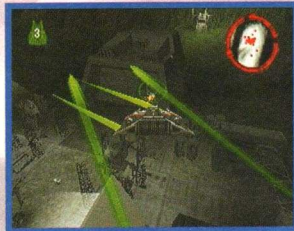


STANDARDSCHIFF: Speeder

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, AT-ATs, Geschütze, Raketenwerfer, Speeder Bikes

Diese Mission kann in drei Abschnitte unterteilt werden. Im ersten fliegst Du durch einen gewundenen Canyon, ohne dabei vom Radar entdeckt zu werden. Dafür muß jede Radarschüssel zerstört werden, wenn Du Dich ihr nähерst. Kommst Du zu nah, ist die Mission gescheitert. Rase auf sie zu, brems abrupt ab und zerstöre sie. Fliege nicht zu langsam, oder Dein Flügelmann fliegt an Dir vorbei und löst selbst den Alarm aus! Um zum vierten Radarstützpunkt zu gelangen, mußst Du links am großen Felsen vorbeifliegen und Dich in einem steilen Winkel nähern.

Danach müssen die Fabriken der AT-STs und AT-ATs zerstört werden. Die AT-AT-Fabrik ist die am stärksten verteidigte



▲ Die Fabriken für die AT-STs und AT-ATs werden streng bewacht. Turok hätte hier mit seinen Raketenwerfern keine Chance!

und wird zudem von AT-ATs bewacht. Fliege nicht einfach geradewegs auf sie zu, sondern nähere Dich in einem steilen Winkel, um nicht direkt in die Verteidigung zu geraten. Zerstöre zunächst die Verteidigung und kümmere Dich danach um das Gebäude. Du mußt schon etwas geschickt im Umgang mit dem Raumschiff und der Waffe sein.

Für die Goldmedaille mußt Du einen gewaltigen Schaden anrichten. Eliminiere sämtliche TIEs, denen Du begegnest. Achte auch auf das große Gebäude mit den Gleitern darauf, die nur darauf warten, zerstört zu werden.



▼ Am stärksten verteidigt wird die AT-AT-Fabrik. Achte vor allem auf den aktiven AT-AT.



ASSAULT ON KILE II

LEVEL 8: MISSIONSBRIEFING

“In den tiefen Canyons von Kile II haben sich imperiale Kräfte verschanzt. Eine Fabrik versorgt das Imperium mit Ausrüstung. Zerstöre die Schlüsselemente des Stützpunkts.”

MISSIONSZIELE

- Finde und zerstöre den Sensor
- Finde und zerstöre den imperialen Raumhafen
- Finde und zerstöre die imperialen Garnisonen

STANDARDSCHIFF: Y-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, Geschütze, Raketenstützpunkte, Speeder Bikes, imperiale Shuttles



▲ Der Sensor besteht aus mehreren Radarschüsseln und einem Zentralgebäude, das von Geschützen umgeben ist.

In dieser Mission müssen drei imperiale Einrichtungen gefunden und zerstört werden. Gar nicht so einfach, denn sie wurden gut in den Canyons versteckt. Der Y-Wing ist ziemlich langsam, also kannst Du nur ersichert dem gegnerischen Beschuß ausweichen. Zum Glück hat das Ding jedoch eine dicke Schale und steckt einiges weg.

Fliege zu Anfang nach links und halte Dich auch links, bis Du zu einer Lichtung gelangst. Links findest Du den Sensor. Zerstöre die Geschütze und Raketenstützpunkte und danach die Radarschüsseln und das zentrale Gebäude mit den Bomben. Eine Zwischensequenz zeigt Dir die nächsten beiden Ziele. Am gegenüberliegenden Ende findest Du die Garnison. Setze hier die Bomben ein und kümmere Dich auch um die beiden Geschütze. Eine weitere Zwischensequenz zeigt Dir die Ankunft eines imperialen Shuttles.

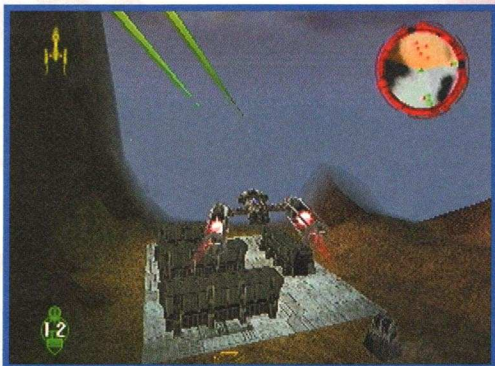
Folge diesem Shuttle hinunter zu den



▲ Folge dem Shuttle durch die Canyons, und es bringt Dich direkt zum Raumhafen.

Canyons, und es führt Dich zum Raumhafen. Zerstöre die unterschiedlichen Installationen, bis Dir eine Zwischensequenz die Gefangennahme von Wedge zeigt. Zerstöre dann die übriggebliebenen Gebäude, um die Mission zu beenden.

Für die Goldmedaille muß diese Mission schnell geschafft werden. Außerdem mußt Du eine Menge Schaden anrichten. Schalte dafür am besten sämtliche Geschütze aus, auf die Du stößt. Zerstöre auch die Geschütze und Raketenwerfer beim Raumhafen. Präge Dir in einem Probespiel das Gebiet ein und fliege dann ohne Shuttle-Hilfe zum Raumhafen, um eventuell Zeit zu sparen.



RESCUE ON KESSEL

LEVEL 9:
MISSIONSBRIEFING

"Du mußt Wedge aufspüren, bevor er vom Imperium ins Gefängnis gesteckt wird – der Tod wäre ihm sicher!"

MISSIONSZIELE

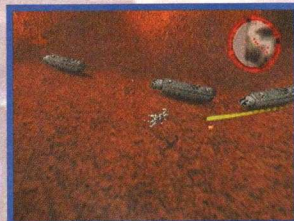
- Finde und zerstöre den Zug
- Rette Wedge

STANDARDSCHIFF: X-Wing mit Ionenkanone

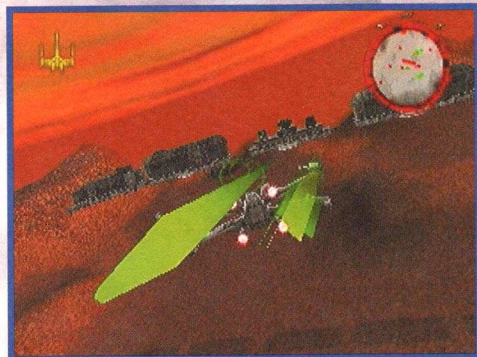
IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, AT-PTs, Geschütze, Raketenstützpunkte, gepanzerter Zug, Schwebetransporter



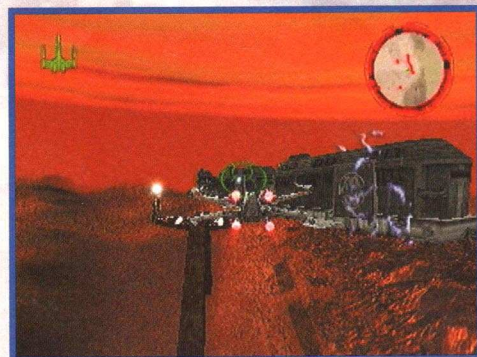
▲ Deinen Flügelmann kannst Du anweisen, sein Feuer auf den Zug zu konzentrieren, während Du Dich um andere Gegner kümmerst.



▲ Dieser imperiale Konvoi ist nicht einmal bewacht und stellt damit ein sehr leichtes Ziel dar.



▲ Wenn Du den Schwebetransporter erreichst, solltest Du auf die Geschütze achten.



▲ Die bereits ausgeschalteten Bereiche des Zugs leuchten blau.

Ist Wedge nicht toll? Jetzt geht es nur noch darum, ihn in einem Stück zurückzubringen. Er wird in einem gepanzerten Zug gefangengehalten. Deswegen wurde Dein X-Wing auch mit einer besseren Waffe ausgerüstet. So kannst Du den Zug ausschalten, ohne ihn zu zerstören, was schließlich nicht unbedingt gut für Wedges Gesundheit wäre.

Fliege nach vorne und halte auf dem Radar nach einer Linie aus roten Punkten Ausschau. Das ist der Zug. Halte den Zug an, indem Du ihn auf voller Länge mit der Ionenkanone bearbeitest.

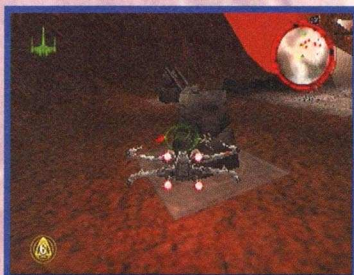
Der Zug bewegt sich ziemlich schnell, wird aber bei jedem Treffer langsamer. Du mußt ihn stoppen, bevor er das Gefängnis erreicht, sonst ist die Mission

gescheitert.

Für die Goldmedaille müssen zahlreiche Ziele zerstört werden, was nicht gelingt, wenn Du Dich nur auf den Zug konzentrierst. Unter anderem müssen die Geschütze, AT-STs und Raketenstützpunkte zerstört werden. Höre auf Deinen Flügelmann und zerstöre den Konvoi aus schwebenden Trucks, die leichte Ziele darstellen. Bremsen aber zuerst den Zug mit einigen Treffern aus.



▲ Das ist das imperiale Gefängnis. Laß den Zug niemals hier eintreffen!



PRISONS OF KESSEL

LEVEL 10: MISSIONSBRIEFING

„Helfe General Madine bei der Befreiung der anderen Rebellen aus dem Gefängnis auf Kessel“

MISSIONSZIELE

- Beschütze und eskortiere Madines Shuttle
- Zerstöre den Generator

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs, Geschütze, Raketenwerfer, Speeder Bikes

Dies ist eine sehr schwierige Mission, da Du mit vielen imperialen Elementen zu kämpfen hast.

Ziel ist es, Rebellen aus verschiedenen Bereichen des Gefängnisses zu befreien und damit Madine bei der Erfüllung seiner Aufgabe zu helfen. Beschütze Madines Shuttle

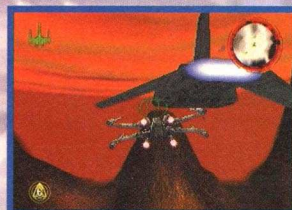
▼ Es gibt nicht viele Raketenstützpunkte, aber die, die hier herumstehen, sind alles andere als freundlich.

vor allen imperialen Angriffen.

Fliege ins erste Gefängnisgebiet vor dem Shuttle und zerstöre die am Boden befindlichen Geschütze. Sobald das Shuttle gelandet ist, informiert Dich Madine darüber, daß Du nicht durch den Schutzschild kommen kannst.

Du mußt also den Generator zerstören. Bereinige aber zunächst das Gebiet, da das Shuttle von TIE-Fightern angegriffen wird. Folge danach dem Radar bis zum Generator und spreng ihn. Es verschwinden sämtliche Schutzschilde vor den Gefängnissen.

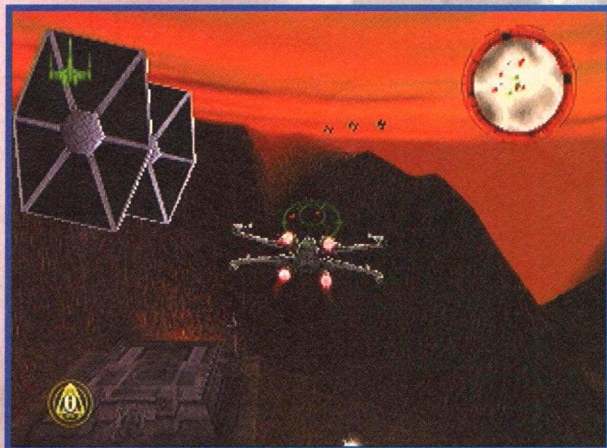
Kehre zu Madines Shuttle zurück und gib ihm Deckung, bis es verschwindet. Folge dann dem Shuttle zu den einzelnen Gefängnissen und zerstöre dabei sämtliche Geschütze, TIEs und Raketenstützpunkte. Achte vor allem auf die Raketenwerfer, da sie dem Shuttle sehr viel Schaden zufügen können. Auch



▲ Teilweise fliegen solche riesigen Raumschiffe durchs Bild. Eine Kollision wäre tödlich.

die AT-STs sind gefährlich.

Für die Goldmedaille muß die Mission so schnell wie möglich geschafft werden, und zahlreiche imperiale Ziele müssen zu Boden gebracht werden. Zerstöre dafür am besten die Geschütze beim Generator und kümmere Dich danach schnell um die TIEs beim Shuttle. Versuche auch, die Sturmtruppen unter Beschuß zu nehmen, während diese auf das Landefeld stürmen.



▲ Imperiale TIEs sind die gefährlichsten Gegner in dieser Mission. Zerstöre sie so schnell wie möglich.

BATTLE ABOVE TALON

LEVEL 11: MISSIONSBRIEFING

“Kämpfe über Talon um den Besitz der Tibanna-Gasplattformen. Gefährde nicht die Zivilisten!”

MISSIONSZIELE

- Finde und zerstöre die imperialen Tibanna-Gascontainer
- Vermeide zivile Verluste

STANDARDSCHIFF: A-Wing

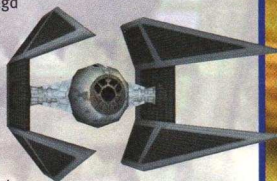
IMPERIALE KRÄFTE:

TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sentry Guns

Eine sehr geradlinige Mission ohne komplizierte Ziele. Andererseits geht es über Talon manchmal heftig zur Sache, also kannst Du Dein Geschick als Pilot endlich unter Beweis stellen!

Grundsätzlich sind alle Gascontainer mit dem imperialen Symbol darauf zu zerstören. Treffe dabei nicht die anderen Kanister! Gleichzeitig mußt Du die imperialen Kräfte daran hindern, Jagd auf Deine eigenen Container zu machen.

Alles fängt sehr einfach an. Du folgst einem Rebel Blockade Runner bist zur ersten Gasplattform, während Du auf die imperialen Kanister schießt und Deine eigenen ausläßt. Eine Begegnung mit einem TIE-Fighter ist möglich, doch wenn Du Dich auf die Kanister konzentrierst, sollte sich Dein Flügelmann darum kümmern. Hast Du alle Kanister zerstört, bewegt sich der Blockade Runner zur nächsten Plattform. Folge ihm und zerstöre weitere Kanister

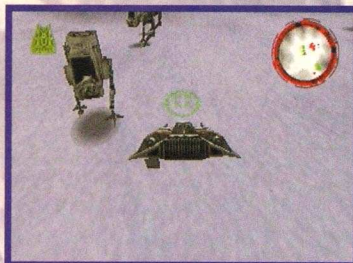


Um die Goldmedaille zu bekommen, müssen die Gaskanister schnell und präzise zerstört werden. Eines noch – schieße nicht auf die Cloud Cars, da sie Dich im Kampf gegen die TIEs unterstützen.

des Gegners. Diesmal rücken Dir einige TIEs auf die Pelle! Folge weiter dem Blockade Runner, zerstöre Kanister und TIEs und konzentriere Dich bei Erreichen der Plattformen auf eben jene. Schalte sie schnell aus, oder sie erwischen Deine wertvollen Kanister. Den letzten Kanister findest Du hinter einer Wolkenstadt. Zerstöre ihn, aber achte auf die zivilen Gebäude.



▲ Am Ende des Levels erreichst Du diese Stadt in den Wolken, die an Das Imperium schlägt zurück erinnert.



ESCAPE FROM FEST

LEVEL 12: MISSIONSBRIEFING

“Während der Talon-Operation hat ein Rebellenkommando einige AT-PTs von einer imperialen Basis auf Fest gestohlen. Leider verlief die Flucht alles andere als planmäßig...”

MISSIONSZIELE

- Finde die AT-PTs
- Zerstöre das imperiale Forschungsgebäude
- Befreie die AT-PTs
- Eskortiere die AT-PTs bis zur Landezone

STANDARDSCHIFF: Speeder

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, Sturmtruppen, AT-ATs, Geschütze, Raketenwerfer, Panzer

Die Mission ist in zwei Teile gesplittet: die Rettung der AT-PTs

und die Vernichtung der Forschungseinrichtung des Imperiums. Kümmere Dich zunächst um die AT-PTs, da diese sonst zerstört werden.

Fliege von der Startposition aus geradewegs nach vorne zum Gebiet, in dem die AT-PTs gefangengehalten werden. Zerstöre sämtliche Geschütze auf Deinem Weg.

Wenn Du Dich näherst, siehst Du, wie es ein AT-AT wagt, die drei AT-PTs anzugreifen. Schalte das Ungetüm also schnell mit der Harpune aus. Laß nun die AT-PTs vorerst außer acht und fliege aus dem Lager hinaus über das Tor zu



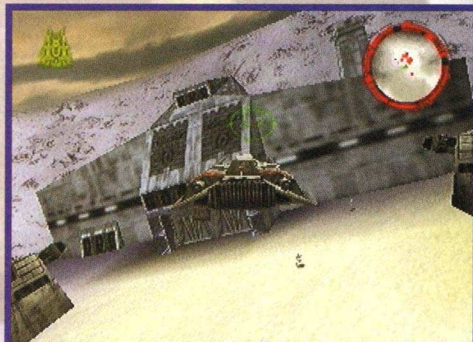
▲ Geschütze sind nicht unbedingt ein großes Problem. Später können sie jedoch richtig nervig werden.

zwei Geschützen, einem Stromerzeuger und einem weiteren AT-AT. Zerstöre die Geschütze und vernichte den AT-AT, aber laß den Stromerzeuger zunächst unbeschadet. Das Tor öffnet sich, und zahlreiche tödliche Panzer erscheinen auf den angrenzenden Hügeln. Schalte sie schnell aus, oder sie nehmen Deine AT-PTs unter Beschuß! Fliege zurück zum Tor und nach links durch eine Schlucht zu einem weiteren AT-AT. Zerstöre ihn, fliege dann hoch und runter, um die restlichen Panzer zu erledigen. Zerstöre auch die TIE-Bomber, bevor diese ihre Mitbringsel auf die AT-PTs abwerfen.

Sobald die AT-PTs die Landezone erreicht haben, wird es Zeit, sich um die Forschungseinrichtung zu kümmern. Fliege zurück zum Stromerzeuger und zerstöre ihn, um den Schutzschild auszuschalten. Folge der Radaranzeige bis zum Gebäude, zerstöre die Geschütze und zerstöre das Objekt.

Für die Goldmedaille müssen alle drei AT-PTs gerettet und das

Forschungsgebäude so schnell wie möglich dem Erdboden gleichgemacht werden. Dazu kümmerst Du Dich besser nicht um die Geschütze, sondern konzentrierst Dich auf das Gebäude.



▲ Die Zerstörung der Forschungsstation ist nicht schwer, wenn Du vorher den ersten Teil der Mission erledigst. Zerstöre zunächst die Geschütze.

BLOCKADE ON CHANDRILA

LEVEL 13: MISSIONSBRIEFING

"Moff Sardon hat sich entschieden, Chandrila weiter zu tyrannisieren, dank des Anschlags der Rebellen auf Fest. Hilfe den unschuldigen Bewohnern von Chandrila, beschütze den Versorgungszug und stoppe das Imperium!"

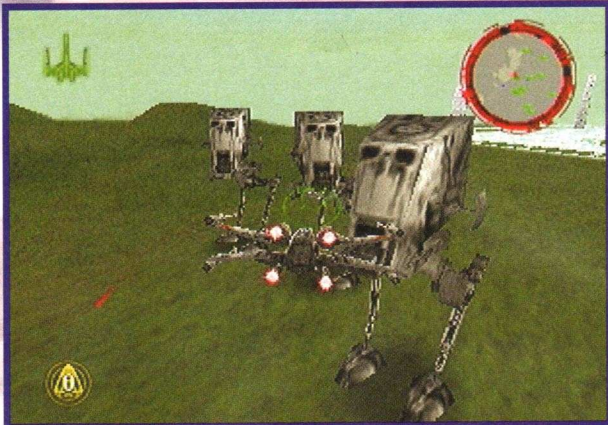
MISSIONSZIELE

- Eskortiere den Versorgungszug
- Beschütze die Stadt

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Bomber, TIE-Interceptors, TIE-Fighter, Sturmtruppen, AT-STs

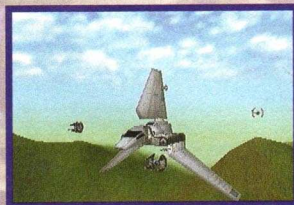
Auch dieses Level ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Im ersten Teil muß der Schwebezug bei seiner Fahrt zur Stadt geschützt werden. Wie auch in anderen Eskortierungsmissionen muß der Zug so unbeschadet wie möglich an



seinem Ziel ankommen. Die Opposition besteht in dieser Mission aus imperialen TIE-Interceptors und Bombern. Konzentriere Dich auf die Bomber, da sie dem Zug den meisten Schaden zufügen. Halte jedoch stets Ausschau nach den TIE-Interceptors. Wenn sie erst mal an Deinem Heck hängen, kannst Du sie nur schwer wieder abschütteln.

Sobald Du die Stadt erreichst, warten drei Aufgaben auf Dich. Zuerst muß ein Schwarm TIE-Bomber abgewehrt werden, bevor dieser die Stadt ausräuchert. Hierbei werden Deine Fähigkeiten als Pilot getestet, aber da sich die Bomber langsam bewegen, sollte es keine großen Probleme geben.

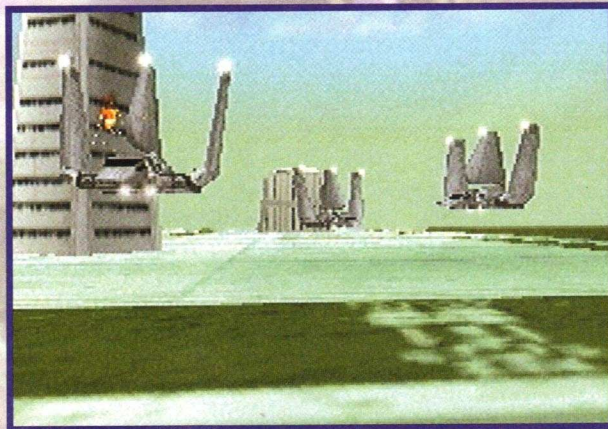
Als nächstes müssen die Rebellen-transporter gegen sechs (!) AT-STs verteidigt werden. Schalte sie so schnell



wie möglich aus!

Droht den Shuttles keine Gefahr mehr, wirst Du von einer letzten Welle aus TIE-Bombern und Interceptors angegriffen. Zerstöre sie alle und genieße danach die Zwischensequenz.

Für die Goldmedaille muß das Level so schnell und sicher wie möglich geschafft werden. Im Klartext heißt das: Rette alle Deine Verbündeten!



RAID ON SULLUST

LEVEL 14: MISSIONSBRIEFING

“Kasan Moor plant einen Angriff auf die Vulkanbasis auf Sullust als Vergeltungsakt für die Blockade auf Chandrila.”

MISSIONSZIELE

- Zerstöre die Sender
- Zerstöre den Kondensator

STANDARDSCHIFF: Y-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Interceptors, TIE-Fighter, AT-Sts, Geschütze, Raketenwerfer

Diese Mission ist über weite Strecken eine der einfachsten, aber wird's manchmal echt knifflig. Du mußt den Kondensator im Zentrum des Vulkans zerstören, doch vorher muß



der Schutzschild ausgeschaltet werden.

Leider bedeutet dies nicht, daß Du einfach den Stromerzeuger zerstören mußt. Der Schutzschild des Kondensators wird von zahlreichen Sendern versorgt, die auf dem Grund des Vulkans angebracht sind. Zerstöre alle der Reihe nach.

Auf dem Grund des Vulkans beschützen einige imperiale Einheiten die Sender, unter anderem auch Raketenwerfer und AT-Sts. Am besten



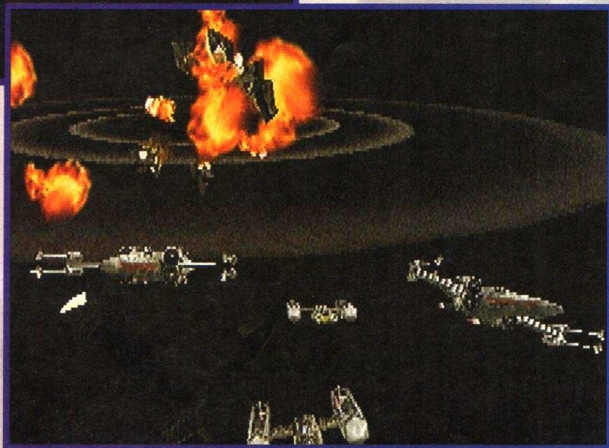
▲ Ziele nacheinander auf die weißen Blöcke. Du mußt alle zerstören, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

schaltest Du zuerst die Raketenwerfer aus. Die Geschütze sollten als Ziele mit geringer Priorität angesehen werden. Nähere Dich im ersten Teil der Mission in niedriger Höhe dem Ziel und ziehe im letzten Moment hoch, bevor Du von der eigenen Explosion erwischt wirst.

Sobald alle Sender zerstört sind, wird der Schutzschild heruntergefahren, und die Arbeit am Hauptziel kann beginnen. Kümmere Dich vorerst nicht um die TIE-Interceptors (dem Y-Wing können sie kaum etwas anhaben), und konzentriere Dich auf die weißen Blöcke innerhalb des Kondensators. Deine Bomben kannst Du hier nicht einsetzen, also ist es besser, die Blöcke mit der Kanone zu bearbeiten. Wenn der letzte Block zerstört ist, geht der Kondensator mit ihm hoch. Für die Goldmedaille ist ein schnelles Spiel sowie die Anzahl der vernichteten Feinde entscheidend. Los, ran an den Speck!



▲ Obwohl die Y-Wings sehr robust sind, ist es ratsam, von Explosionen fernzubleiben. Du könntest was abbekommen.



MOFF SEERDON'S REVENGE

LEVEL 15: MISSIONSBRIEFING

„Bei der Schlacht um Sullust hat es Moff Seerdon geschafft, die Bacta-Güter von Thyferra zu klauen. Jetzt will er die medizinische Versorgung der Allianz kappen. Befreie Thyferra und besiege Seerdon endgültig!“

MISSIONSZIELE

- Beschütze die Bacta-Container
- Vermeide zivile Verluste
- Zerstöre alle imperialen Bunker, Fighter und Bomber
- Finde und vernichte Moff Seerdon

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE Bombers, TIE Interceptors, TIE Fighters, AT-STs, Gun Turrets, Missile Launchers, Enhanced Imperial Shuttle

Eine der härtesten Missionen! Beschütze die Bacta-Tanks der Rebellen (runde Objekte mit dem Symbol der Rebellen), verteidige die Einwohnerschaft und zerstöre sämtliche Gegner in diesem Gebiet, einschließlich Moff Seerdon!

Ignoriere zunächst die TIE-Interceptors und suche mit Hilfe Deines Radars die TIE-Bomber und AT-STs, die sich an den zivilen Einrichtungen und den Tanks zu schaffen machen. Vernichte anschließend alle Raketenwerfer, Geschütze und

▲ Imperiale Bunker sind von niedrigster Priorität in dieser Mission. Kümmer Dich zuerst um die TIE-Bomber und die AT-STs.



imperialen Bunker (das sind die flachen, rechteckigen Gebäude). Schalte dann die übrigen TIE-Interceptors aus.

An diesem Punkt erscheint Seerdon in einem schwer bewaffneten und gepanzerten Schiff. Seerdons Schiff ist sehr wendig und schnell und damit schwer zu treffen. Alles, was hier zählt, ist Dein Geschick als Pilot! Übrigens: Deine Protonentorpedos haben in diesem Kampf keine Wirkung!

Für die Goldmedaille muß das Level so schnell wie möglich geschafft und die Verluste ziviler Gebäude gering gehalten werden.



▲ Moff Seerdons Shuttle ist sehr schnell und wendig. Entferne Dich zunächst vom Schiff und greife es aus der Distanz an.



THE BATTLE OF CALAMARI

LEVEL 16: MISSIONSBRIEFING

“Die friedliche Welt von Mon Calamari befindet sich kurz vor der totalen Zerstörung. Fliege als Wedge Antilles und bekämpfe alles Böse in dieser Schlacht!”

MISSIONSZIELE

- Zerstöre die Weltzerstörer
- Beschütze die Stadt

STANDARDSCHIFF: V-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: Weltzerstörer, Robot-TIEs, imperiale Katamarane

Eine neue Bedrohung in Form von imperialen Weltzerstörern legt sich wie die Pest über das Land und diesmal liegt es an Dir, Wedge Antilles, sie zu stoppen.

Du beginnst die Mission in einem



▼ Robot-TIEs sind die gefährlichsten imperialen Gleiter. Setze Zielsuchraketen ein.

neuen Schiff, dem V-Wing. Dieser Gleiter ist schneller, wendiger und besser bewaffnet als die Schiffe, die Du sonst fliegen darfst. Allerdings bedarf es einiger Übung mit der Steuerung, wenn Du erfolgreich aus der Schlacht heimkehren willst.

Während der Mission mußt Du drei Weltzerstörer vernichten und Dich um die Robot-TIEs kümmern, eine neue Waffe des Imperiums. Die Weltzerstörer sind schwer gepanzert und übersät mit Geschützen, also gibt es nur einen Weg, sie auszuschalten. Ziele zunächst auf den Schildgenerator, oben in der Nähe des Hecks, und zerstöre ihn. Konzentriere danach Dein Feuer auf die Beine des Zerstörers. Halte Abstand, wenn Du das zweite Bein auseinandernimmst, da die Maschine ins Wasser fällt.

Folge als nächstes dem Radar in eine Stadt mit Robot-TIEs und hole sie vom Himmel. Diese TIEs sind extrem wendig. Es ist notwendig, ihre Bewegungen abzuschätzen und das Feuer präzise



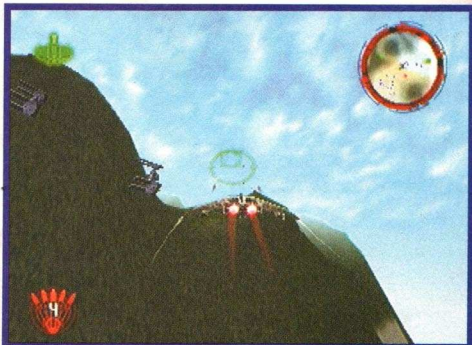
▲ Zerstöre zuerst die Schildgeneratoren oben auf den Zerstörern und greife danach die Beine an. Vorsicht, wenn das Ding zu Boden fällt!

vorauszuplanen. Danach geht es zwei weiteren Weltzerstörern und einigen Robot-TIEs an den Kragen, bevor Du Dir mal wieder selbst auf die Schulter klopfen darfst.

Goldmedaillen gibt es hier für Schnelligkeit und abgeschossene Ziele. Halte nach Katamaranen Ausschau, denn die erhöhen Dein Punktekonto sehr schnell. Viel Glück!



▲ Diesen riesigen Schiffen begegnest Du öfter beim Flug über das Wasser. Trotz ihrer Größe haben sie eine sehr schwache Panzerung und sind somit leicht zu zerstören.



BEGGAR'S CANYON

LEVEL 17: MISSIONSBRIEFING

“Rase mit Deinem T-16 Skyhopper durch Beggar's Canyon! Versuche, mit Zev, Dack und Wedge mitzuhalten.”

MISSIONSZIELE

- Gewinne das Rennen

STANDARDSCHIFF: T-16 Skyhopper
IMPERIALE KRÄFTE: Keine!

In dieser Mission geht es mal ausnahmsweise nicht den Gegnern an den Kragen. Und doch ist es hier besonders schwierig, an die begehrte Goldmedaille zu kommen. Du nimmst an einem Rennen gegen drei andere Piloten teil: Zev, Dack und Wedge.

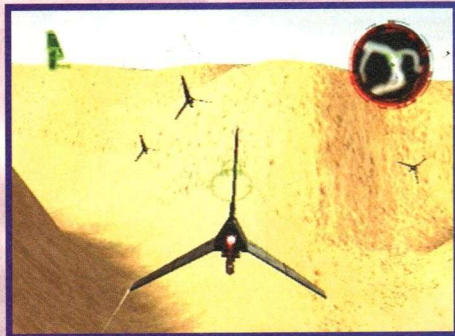
Während Du durch Beggar's Canyon donnerst, nimmt jeder Pilot eine andere Route. Wedge bricht als erster aus und fliegt nach rechts. Das ist die schwierigste Route. Dack haut als nächster ab und fliegt nach links. Seine Route ist mittelmäßig schwer. Zev nimmt währenddessen den direkten Weg geradewegs durch den Canyon, was auch der einfachste von allen ist...

Wenn Du Zev folgst und besiegst, gewinnst Du die Bronzemedaille. Folge und besiege Dack, um die Silbermedaille zu gewinnen. Und nun



rate mal, welche Medaille Du erhältst, wenn Du Wedge besiegst! Zwar sind die Rennen gegen Zev und Dack noch relativ einfach, doch wenn es gegen Wedge geht, mußt Du Dich auf was gefaßt machen. Seine Route windet und biegt sich wie ein mutiertes Semikolon (sehr anschaulich, dieser Vergleich... - mw), und Du mußt hin und wieder Deine Bremsen einsetzen, um auch durch scharfe Kurven zu kommen und dabei nicht gegen die Wände zu klatschen. Ein häufiger Fehler ist das Fliegen oberhalb der Canyons, denn dann wirst Du disqualifiziert.

◀ Dein T-16 Skyhopper ist nicht gerade sehr stabil. Berühre bloß keine Wand!



▲ Du trittst gegen drei andere Piloten an. Schon kurze Zeit nach dem Start fliegt jeder seine eigene Route.

Ebenfalls gefährlich ist die Kollision mit einem der Teilnehmer des Rennens. Das Töten eines Kameraden wird von der Allianz nicht gerade gern gesehen!



▲ Oft versuchen die Gegner, Dich am Überholen zu hindern. Stoße niemals mit ihnen zusammen, oder es ist aus!

FLUG ÜBER DEN TODESSTERN

LEVEL 18: MISSIONSBRIEFING

“Fliege durch den Graben des Todessterns und zerstöre so viele Lasergeschütze wie möglich. Wenn die Geschütze das Feuer einstellen, kannst Du davon ausgehen, daß TIEs angreifen. Erreiche das Ende des Grabens. Viel Glück!”

MISSIONSZIELE

- Verfolge die imperialen Schiffe durch den Graben
- Zerstöre das Kraftwerk am Ende des Grabens

STANDARDSCHIFF: X-Wing

IMPERIALE KRÄFTE: TIE-Fighter, Geschütze

▼ Geschütze sind die größten Gefahren im Graben. Fliege geradewegs auf sie zu und vernichte sie um jeden Preis!



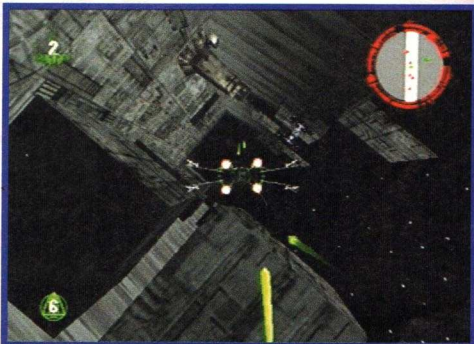
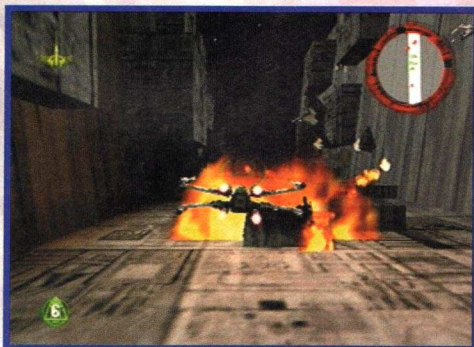
Und hier darfst Du selbst in der wohl spannendsten Szene aus Star Wars mitmachen. Während des Fluges durch den Graben unterstützen Dich andere Piloten der Rebellion, doch diese haben schon bald keine Chance gegen die TIEs und Geschütze. Wenn Du das Ende des Grabens erreicht hast, wird es nur noch Dich und Han Solo in seinem Millennium Falcon geben.

Nähere Dich aus großer Höhe dem Ende des Grabens und schieße dann mit der Nase nach unten einen Torpedo in den Schacht.

Im Gegensatz zum Film ist hier aber noch mehr zu tun, als nur durchzukommen und einen Torpedo abzuschießen. Schließlich geht es hier um die Goldmedaille! Für Gold mußt Du sehr schnell Dein Ziel erreichen, dabei praktisch alle Geschütze zerstören und so viele TIEs wie möglich abknallen. Irgendwie blödsinnig, denn wenn Du

den Torpedo abfeuerst und triffst, explodiert eh der gesamte Todesstern und nimmt Geschütze und TIEs mit sich.

Fliege am besten sehr tief und halte ständig alles unter Beschuß. Schon zu Beginn solltest Du auf den Einsatz von Torpedos nicht verzichten, da einige harte Geschütze geknackt werden müssen. Du erhältst nach jedem verlorenen Leben eine neue Ladung Torpedos. Manchmal ist es sogar ratsam, ein Leben zu opfern! Oh, und verlasse niemals den Graben, oder es heißt Game Over!



BATTLE OF HOTH

LEVEL 19: MISSIONSBRIEFING

“Erlebe die Schlacht um Hoth aus der Sicht eines Snowspeeders, während Du Dich um die imperialen Kräfte kümmerst und den Transportern der Rebellion zur Flucht verhilfst.”

MISSIONSZIELE

- Zerstöre die Suchdroiden
- Beschütze Rogue Ten vor dem AT-ST
- Beschütze den Generator vor imperialen Attacken

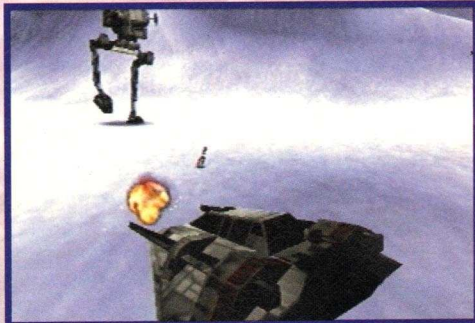
STANDARDSCHIFF: Snowspeeder

IMPERIALE KRÄFTE: AT-AT Walkers, AT-STs, Suchdroiden, Sturmtruppen

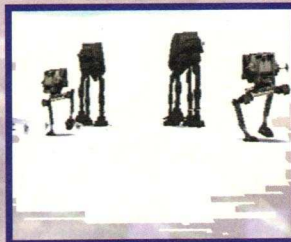
Das Imperium schlägt zurück. Du befindest Dich auf Hoth, und dort ist der Teufel los! Die imperialen Streitkräfte haben die Basis der Rebellion entdeckt. Du mußt den Angriff des

Imperiums so lange aufhalten, bis alle Rebellen geflohen sind.

In dieser Mission mußt Du gegen drei Angriffswellen des Imperiums bestehen. Die erste ist leicht, solange Du nicht von Anfang an den DEADDACK-Code verwendet hast. Ziele einfach auf die Suchdroiden und zerstöre sie der Reihe nach. Nach getaner Arbeit erhältst Du ein Notrufsignal. Folge den Hinweisen des Radars zur Absturzstelle des Snowspeeders, der gerade von AT-STs bearbeitet wird. Zerstöre die drei AT-STs und mach Dich auf zum Schildgenerator der Rebellion. Lege Dich dort mit drei AT-ATs und zahlreichen AT-STs an. Erledige am besten zuerst die beiden



▲ Diesen Snowspeeder hat es erwischt. Oder hätte er vielleicht vorher nur auftanken müssen?



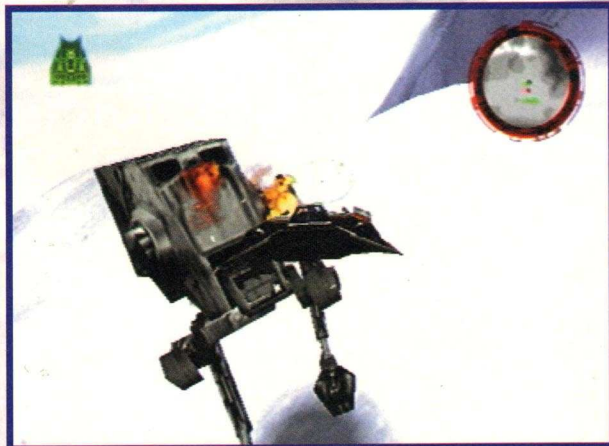
◀ Jetzt geht der Krieg richtig los! Das Imperium schickt seine dicksten Waffen in die Schlacht.



führenden AT-STs mit der Kanone, da sie Dir in den Weg geraten können, wenn Du auf die AT-ATs zielst. Ziele danach auf den ersten der AT-ATs und bringe ihn schnell zu Boden. Sei vorsichtig und kollidiere dabei nicht versehentlich mit dem zweiten AT-AT oder den Wänden. Schalte den zweiten AT-AT aus, fliege rüber in den nächsten Canyon und bearbeite den dritten und letzten AT-AT. Jetzt müssen nur noch ein paar AT-STs plattgemacht werden, und das war's!

Für Gold mußt Du diese Mission sehr schnell schaffen und viele akkurate Treffer erzielen. Schieße nicht einfach wild auf alles und erledige die AT-ATs gleich beim ersten Versuch.

▼ Spätestens in diesem Level solltest Du den Umgang mit einem AT-AT und dem Fangseil gelernt haben. Sonst sieht es schlecht für Dich aus!



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatax
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND & LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPEZIALHÄNDLER AUF DER E3A-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

NINTENDO 64
DT. VERSION INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER
SOLANGE VORRAT REICHT

194,-

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 194,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO PAK 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO PAK 244,-
- NINTENDO 64 MONKEY KONG PAK (NOV) 236,-
- ANTENNENKABEL 24,95
- CONTROL PAD - ORIG. IVERSCH. FARBEN 54,95
- EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
- JOYTECH VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
- LEHRKAD. GAMEMASTER 64 RUMBLE WHEEL 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 28,95
- MEMORY CARD 2 MEG 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH COLOR 19,95
- SCART-KABEL SCHNITTSTÜCK 109,95

Rechtzeitig vorbestellen, da voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!



PERFECT DARK 109,95

- 1080° SNOWBOARDING 89,95
- ALL STAR CRICKET 2000 89,95
- ALL STAR TENNIS '99 89,95
- ASTEROID WIPER 64 89,95
- BANJO & KAZOOIE 89,95
- BASS HUNTER 64 (OKT) 89,95
- BATTLEZONE 64 (OKT) 109,95
- BEATLE ADVENTURE RACING 99,95
- BOMBERMAN HERO 89,95



- Star Wars: Race 109,95
- NHL World League Soccer 109,95
- Spieleberater orig. 24,80
- Zelda 64 109,95
- F1 World G.P. 2 89,95

SPACE BEAMER



Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

- Space Team Set 99,95
- Super Robo 99,95
- Super Laser 99,95

POKÉMON

ROTE EDITION 64,95

BLAUE EDITION 64,95



SPIELEBERATER 24,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 - 9313545288
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: DM-78,0% PORTO & 9,90 ZUGL. NUTZ-GER



STARSCRAFT (OKT) 109,95

- CALIFORNIA SPEED (OKT) 109,95
- CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (OKT) 89,95
- CASTLEVANIA 3D 109,95
- CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY 89,95
- COMMAND & CONQUER 3D 109,95
- CONSTRUCTION BERTY (NOV) 109,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2 89,95
- FIGHTING FORCE 64 109,95
- FLYING DRAGONS 89,95
- F-ZERO X 89,95



- WWF Attitude 99,95
- Mario Golf (OKT) 89,95
- Donkey Kong 64 129,95
- Re-Volt 99,95

- SEX & DEEP COVER GECKO (OKT) 119,95
- GEOMON 2 - MYSTICAL NINJA 114,95
- GRAND THEFT AUTO (GTA) (NOV) 99,95
- HOT WHEELS (OKT) 99,95
- JET FORCE GEMINI 109,95
- KNOCK OUT KINGS 2000 (NOV) 99,95



JET FORCE GEMINI 109,95

- LEGO RACING (OKT) 109,95
- MARIO GOLF (OKT) 89,95
- MARIO PARTY 89,95
- MISSION IMPOSSIBLE 99,95



SHADOWMAN 109,95

- MONSTER TRUCK MADNESS 99,95
- NASCAR '99 109,95
- NBA LIVE 2000 (NOV) 99,95
- NBA PRO '99 114,95
- NHL 99 TITANS (OKT) 89,95
- NHL QUARTERBACK CLUB 2000 94,95
- NHL PRO '99 114,95
- NUCLEAR STRIKE 109,95
- PERFECT DARK 109,95
- RACING SIMULATION 2 119,95
- RATNOV SIX (NOV) 99,95
- RATNOV 2 (OKT) 119,95
- REVOLT 99,95



RACING SIM. 2 119,95

- ROAD RASH (NOV) 114,95
- ROAD RASH 2 114,95
- RUGRATS - SCHATZSUCHE 109,95
- SHADOWMAN 109,95
- SOUTHPARK 99,95
- STAR WARS EPISODE 1: RACER 109,95
- STAR WARS-ROGUE SQUADRON 109,95



- Rayman 2 (OKT) 119,95
- Command & Conquer -109,95
- Tank: Leg. d.e.Land. 94,95
- World Driver Champ. 119,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN nur solange Vorrat reicht

- BODY HARVEST 49,95
- BUST A MOVE 2 39,95
- EXTREME G 2 49,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 39,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 59,95
- MYSTICAL NINJA GEOMON 89,95
- NBA JAM '99 69,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 69,95
- PENNY RACERS 49,95
- RAKUGA KIDS 89,95
- SILICON VALLEY - SPACE STAT. 69,95
- TUROK 2 DT. inkl. Spieleberater 77,77
- TUROK 2 ENGL. inkl. Spieleberater 88,88
- WAILAIE C. C. TRUE GOLF 49,95
- WIPEOUT 64 109,95



PLAYERS CHOICE

- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- LYLAT WARS 64,95
- MARIO KART 64 64,95
- SNOWBOARD KIDS 64,95
- WAVE RACE 64 64,95

- STARSCRAFT (NOV) 109,95
- SUPER SMASH BROS. 89,95
- TONIC TROUBLE (ED) (OKT) 109,95
- TUROK 2 - DEUTSCH 77,77
- TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION 88,88
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95
- WIGGLANTS 8 114,95
- V-RALLY 99,95
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP 119,95
- RTL WORLD LEAGUE SOCCER 109,95
- WORMS (NOV) 109,95
- WWF ATTITUDE 99,95
- YELDA: SCARINA OF TIME 109,95
- SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
- ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 139,95

0931 35 45 235

GAME BOY

COLOR

oder 0180 5211844

- GAME BOY COLOR PURPLE 139,-
- VERSCHIEDENE FARBEN 99,95
- CARMAGEDDON (OKT) 89,95
- CATWOMAN (OKT) 64,95
- CHART 99 39,95
- CHICKEN'S POCKET TALES 39,95
- CRAZY BIKERS (M.M.2) 64,95
- DEJA VU - II (OKT) 64,95
- DIE MAIDS 39,95
- EARTHWORM JIM 3D (OKT) 34,95
- EVEL KNIVEL (OKT) 65,14
- F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
- F-15 STRIKE EAGLE (OKT) 64,95
- FIFA 2000 (NOV) 64,95
- GARDE & WATCH BALL 3D(ED) 40,95
- GRAND THEFT AUTO (OKT) 64,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '99 64,95
- INT. WACK & FIELD (NOV) 64,95
- JANOSCH (DEZ) 39,95
- KLAX 39,95
- LIVE WIRE 39,95
- LOONEY TUNES (OKT) 64,95
- MADDEN NFL 2000 64,95
- MARIO GOLF (OKT) 89,95
- MARIO GOLF (OKT) 89,95
- MICRO MACHINIS 1+2(OKT) 59,95

- MISSILE COMMAND (OKT) 54,95
- MISSION IMPOSSIBLE (NOV) 64,95
- NBA PRO '99 64,95
- NHL 2000 64,95
- NHL PRO '99 64,95
- PRINCE OF PERSIA 49,95
- QUEST FOR CAMELOT 59,95
- RAINBOW SIX (NOV) 64,95
- RESIDENT EVIL (OKT) 59,95
- RONALDO V. FOOTBALL (NOV) 59,95
- STAR WARS 3 (Special Edition) 64,95
- SHADOWGATE - CLASSICS 84,95
- SILICON VALLEY 64,95
- STAR WARS: RACE (OKT) 64,95
- STREET FIGHTER ALPHA 59,95
- SUPER MARIO BROS. DELUXE 64,95
- TAGALUCA 64,95
- TITUS JR 64,95
- TOCA TOURING CAR CS (OKT) 64,95
- TOM & JERRY (OKT) 54,95
- TOP GEAR RALLY (Rambler) 174,95
- V-RALLY 64,95
- WORLD LAND 2 64,95
- WORLD LAND 2 64,95
- WORMS (NOV) 59,95
- WWF ATTITUDE 99,95
- YODA STORIES (NOV) 64,95
- ZELDA IV - 64 64,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE
VERLÄSST NOCH AM MORGENTAG
UNSER HAUS UND IST IN DER HAND
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI
IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-
BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SODAR
PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRE
BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR
DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELLANNAHME 9.-20. UHR, SA.
10.-16. UHR. SIE KÖNNEN AUCH
UNSER KOSTENLOSES **Online-Magazin**
MAGAZIN, DAS JEDE
BESTELLUNG BEFOLGT,
MIT FRANKIERTEN (3 DM)
UND ADRESSIERTEM
RÜCKSCHALD (OHN
CS) ANFORDERN.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602
Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 3545222

CHEATS!

BOBBYBIRD

Alle Cheats eingeschaltet

SCREWYOUGUYS

Credits zeigen

OMGTTYB

Alle Mehrspieler-Charaktere aktiviert

SLAPUPMEAL

Starvin' Marvin aktiviert

PHAERT

Phillip aktiviert

RAFT

Terrance aktiviert

DOROTHYSFRIEND

Mr. Garrison aktiviert

CHEATINGISBAD

Mr. Mackey aktiviert

LOVEMACHINE

Chef aktiviert

CHECKCATACO

Wendy aktiviert

FISHNCHIPS

Pip aktiviert

KICKME

Ike aktiviert

ALLWOMAN

Mrs. Cartman aktiviert

GOODSCIENCE

Mephisto aktiviert

STARINGFROG

Jimbo aktiviert

HAWKING

Ned aktiviert

OUTRAGE

Big Gay Al aktiviert

ELVISLIVES

Barbrady aktiviert

MAJESTIC

Alien aktiviert

THEEARTHMOVED

Levelauswahl aktiviert

VEGGIEHEAVEN

Skinny-Modus aktiviert

MEGANOOGIN

Große Köpfe

FATTERKNACKER

Unendlich Munition

FATKNACKER

Alle Waffen aktiviert

ASSMAN

Unverwundbarkeit aktiviert

PLANEARIUM

Tinte- und Feder-Modus

Dude! Sweet! Kick Ass!
Mffmff! Ja, die Kids aus
South Park tummeln sich
auf dem N64!

Operation Turkey Butt:

FAIRE GAME

ZIEL: Finde Deine Freunde und nimm am Renaissancefest teil.

Zu Beginn des Levels quatschen die Kinder mit Chef, der ihnen erzählt, daß sich ein Komet auf Kollisionskurs zur Erde befindet und sich die Kinder besser nach Hause verziehen sollten. Laufe langsam durch die Stadt, werfe Schneebälle auf die mutierten Truthähne und treffe Deine drei Freunde. Laufe weiter an der Schule vorbei zum Eingang des Fests, wo die Einwohner voller Panik umherrennen.

Sobald Du das Fest erreichst, greift Dich eine kleine Gruppe von Truthähnen an; beseitige sie mit einer Portion Schnee und laufe über das Festgelände

zu offenen Gebiet auf der Rückseite. Bekämpfe die Truthähne in diesem Gebiet und suche links nach einer Höhle, wo Du etwas Zippi Cola und zwei Pakete Cheesy Poofs findest. Verlasse die Höhle und folge dem roten Pfeil. Klettere am kleinen Hügel hinauf und gehe oben angekommen nach rechts in die nächste Schlacht. Töte sämtliche Vögel und folge weiter den Richtungsangaben der Pfeile. Du erreichst eine verschneite Einöde, wo Dich noch mehr Vögel erwarten.

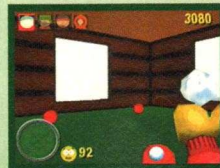
Laufe durch das Holztor am Ende des Pfades und weiter durch die kleine Passage. Du erreichst ein weiteres versiegeltes Tor. Drehe Dich sofort um, da Du von einer Horde Truthähne angegriffen wirst. Sobald die Weihnachtsmenüs angerichtet sind,



▲ Mit Deinen Schneebällen erledigst Du die Truthähne, die über die Stadt herfallen. Töte jedoch keine harmlosen Tiere!



▲ Mit der Zippi Cola rennen Deine Charaktere schneller, und Cheesy Poofs geben Dir verlorene Energie zurück.



öffnet sich wieder ein Tor. Sammle die Springbälle und die Cheesy Poofs ein und laufe durch das nächste Tor. Vernichte die nervtötenden Truthähne und laufe geradewegs über die Ziellinie, um das Level zu beenden.



Rechts neben dem Pfad, auf einem kleinen Hügel, steht eine Hütte mit einer offenen Tür. Im Hinterzimmer findest Du 40 Gummibälle!



Operation Turkey Butt: TURKEY SHOOT

ZIEL: Alle Truthähne müssen vernichtet werden! Finde Chef für weitere Infos.

Laufe nach vorne und untersuche den Baum. Du findest Springbälle. Laufe über den Hügel und betrete Chefs Shack O' Love. Chef unterrichtet die Gang über die größeren Mutter-Truthähne, denen Du in diesem Level begegnest. Um alle Truthähne zu besiegen, muß zunächst der Quell des Bösen gefunden werden.

Verlasse das Häuschen und laufe nach links. Folge der Richtung der roten Pfeile und töte auf Deinem Weg alle Truthähne. Laufe über den kleinen Hügel zu einem hölzernen, verschlossenen Fort. Betrete rechts den

Krater und vernichte alle angreifenden Truthähne, um die Tore zu öffnen. Im Fort findest Du wieder Cheesy Poofs und weitere Vögel.

Verlasse das Fort nach links und klettere über den nächsten steilen Hügel, wo Du auf ein weiteres verschlossenes Tor und einen großen Mutter-Truthahn stößt. Greife den Riesentruthahn mit Springbällen an, verfolge ihn dann und bearbeite ihn solange, bis er tot ist. Kehre zurück zum Tor, das nun offen ist, und bekämpfe den nächsten Riesentruthahn.

Durchquere die Schlucht und laufe durch ein weiteres Tor. Folge dem Verlauf der Passage, gehe am Feuer nach rechts durch die Passage zu einem Riesentruthahn. Laufe weiter durch die Passage zu einer Tür, die Dich zur Kreuzung mit dem Feuer zurückführt. Gehe wieder nach rechts und töte den nächsten Riesentruthahn. Folge dem Verlauf der Passage in eine Höhle hinein, schnapp Dir die Extras und laufe weiter durch die Passage bis zu einer



◀ Betrete Chefs Shack O' Love, um mehr Infos über die Truthähne zu erhalten.

Kreuzung. Laufe nach links, töte den Riesenvogel und folge den Pfeilen bis zur Schlucht. Laß Dich in den Spalt fallen, klettere an der Leiter auf der anderen Seite hinauf, um in die nächsten Schlucht zu gelangen. Klettere nach dem Kampf an einer weiteren Leiter hinauf auf den Erdhügel im Zentrum. Schlachte die Mutanten auf der Brücke. Laufe über die Brücke und vorsichtig nach unten zum Fluß. Warte, bis sich die beiden Boote nähern, und gehe über sie auf die andere Seite. Laufe über den Hügel zum nächsten Riesentruthahn, schnapp Dir die Cheesy Poofs und rutsche am Hügel hinab ins Ziel.



Operation Turkey Butt: SEARCH AND DESTROY

ZIEL: Bereinige das Truthahnversteck, töte den Anführer, trete den Truthähnen in den *piiliep*.

Nimm die Gummibälle und die Pümpelwaffe und laufe über den Hügel zu Chefs Shack O' Love. Du bekommst dort einige nützliche Hinweise. Verlasse das Haus und gehe nach links durch die Passage. Vernichte sämtliche Truthähne auf Deinem Weg. Schalte auch den Riesentruthahn an der Ecke aus und gehe durch die Passage in die Höhle am Ende. Folge den roten Pfeilen durch die Höhle, und Du gelangst in eine größere, dunkle Höhle.

Töte die vier Riesentruthähne, die in diesem Gebiet warten, und laufe weiter durch die Höhle zur Brücke auf der anderen Seite. Laufe über

die Brücke und töte auf der anderen Seite alle Truthähne. Laufe weiter über den Weg um die Ecke zu einem Riesentruthahn und einem Durchgang zu einer anderen Höhle.

Laufe durch den Tunnel, sammle die Extras ein und schlachte die mutierten Vögel. Töte den nächsten Riesentruthahn und klettere über die Leiter auf die nächste Ebene. Gehe oben angekommen nach links und laufe nach vorne zu einem großen Tor. Dieses öffnet sich, wenn Du Dich näherst. Zerstöre die Truthahn-Bande und folge den Pfeilen zum nächsten großen Tor.

Töte alle Truthähne, um das Tor zu öffnen, und wandere hindurch. Auf der anderen Seite warten noch mehr Truthähne. Folge weiter den Pfeilen und passiere das nächste Tor. Schließlich entdeckst Du eine Passage, die zurück ins offene Gebiet führt. Vernichte draußen die Riesentruthähne und laufe durch die Schlucht in eine andere Höhle. Schlage Dich durch den Tunnel und



bekämpfe den nächsten Truthahnschwarm, während Du die Brücke überquerst. Laufe auch über die nächste und töte den Riesenvogel. Weiter geht es über den Hügel auf eine Lichtung.

Laufe nach rechts über den schmalen Felsvorsprung. Klettere über die kleine Leiter in die Höhle dahinter. Laufe durch den dunklen Tunnel und klettere im Zentrum an der großen Leiter hinauf. Schau oben angekommen nach rechts und klettere an der nächsten Leiter hinauf. Über die dritte und letzte Leiter geht es zum Berggipfel, wo Du auf den Endgegner triffst.

Truthahn-Boß

Dieser riesige Metallvogel ist nicht allzu schwer Kleinzukriegen. Halte Dich nur aus seiner Angriffsreichweite raus. An seinem Hintern hat er ein großes aufgemaltes Ziel, auf das Du ständig schießen solltest. Nutze die Dauerfeuerfunktion und umkreise Deinen Gegner, bis er fortrennt und auf seiner Flucht Kenny tötet.



Operation Turkey Butt:

HOMECOMING

ZIEL: Kehre rechtzeitig zum Erntedankfest zurück nach South Park.

Laufe nach vorne und schnapp Dir die Pümpelwaffe. Hinter der Ecke bricht der Riesentruthahn aus und läuft den Hügel hinab auf South Park zu. Hänge Dich an seine Fersen und bearbeite seinen Hintern mit Geschossen. Das Viech legt permanent Eier, aus denen Truthähne schlüpfen, also sei stets auf der Hut! Verfolge weiter den Boß, und Du erreichst irgendwann



▲ Der riesige Truthahn durchbricht die Wand und läuft geradewegs auf South Park zu.



▲ Verfolge schnell das Monster und bearbeite die Ziele am Hinterteil.



den Stadtrand von South Park.

Wenn der Riesentruthahn stark angeschlagen ist, setzt er sich hin. Du mußt Dich ihm nun nähern, um ihn endgültig auszuschalten. Ziele entweder auf den Kopf oder umkreise ihn und bearbeite weiter sein Gesäß. Nach dem Kampf sitzen alle Kids friedlich beisammen und schlagen sich die Bäuche voll, bevor es zur nächsten Mission geht.

Schaue am ersten Abhang nach rechts und springe auf den schmalen Felsvorsprung, der an der Wand entlang verläuft. Betrete an seinem Ende die Höhle und klettere über die Leiter in einen Geheimraum mit einer Rüstung und Terrance- und Phillip-Puppen.



A Clone Of Your Own:

THERE GOES THE NEIGHBOURHOOD

ZIEL: Befreie die Stadt! Hindere die Boß-Klone daran, die Schule zu erreichen.

Das Level beginnt mit einem Gespräch mit Chef, der Dich über die merkwürdigen Geschehnisse in South Park aufklärt. Nach der Konversation findest Du Dich außerhalb der Schule wieder und mußt schnell Deine Freunde finden. Schnapp Dir die Gummibälle vom Schulbus und laufe nach vorne, um Kyle zu treffen. Töte den Big Gay Al-Klon.

Laufe zum ersten Haus auf der linken Seite und nimm die Gummibälle an Dich. Laufe langsam weiter über die Straße und vernichte sämtliche Klone. Die größeren mit den zwei Köpfen sind diesmal die Mutter-Klone. Diese müssen vernichtet werden, bevor sie die Schule erreichen. Wende bei diesen Wesen etwas stärkere Waffen an, da sie sich sehr schnell bewegen, sobald sie einige Male getroffen



wurden. Laufe geradewegs über die Straßenkreuzung, und Du stößt auf weitere Klone. Danach findest Du den letzten der Gang. Konzentriere Dich auf die Mutter-Klone, damit sie auf keinen Fall die Schule erreichen! Sobald alle Klone vernichtet sind, mußt Du durch das Tupper Warehouse laufen, um das Ziel zu erreichen.



▲ Finde alle Deine Freunde in der Stadt, um das Warenlager zu öffnen.



▲ Wenn alle Bosse tot sind, findest Du im Warenlager das Ziel.

A Clone Of Your Own:

WAREHOUSE RUN



ZIEL: Bereinige das Warenlager. Hindere die Mutter-Klone daran, die Polizeiblockade zu erreichen.

Laufe zurück ins Warenlager und spalte die beiden Klone im Zentrum. Klettere über die Leiter am Rand entlang und sammle die Extrawaffen und die Munition ein, die überall im Lager verteilt herum liegen. Wenn Du das Lagerhaus verlässt, erzählt Dir Chef, wo Du den Ursprung der Klone findest.

Nach dem Gespräch öffnet sich rechts die nächste Warenlagertür, und der erste der Boß-Klone erscheint. Mähe die Klone mit Gummibällen oder gelben Schneebällen nieder. Warte, bis die nächste Tür geöffnet wird.

Nachdem alle Lagerhäuser geöffnet sind und jeder Boß-Klon getötet wurde, findet die Gruppe in einem der Häuser eine kleine Leiter, die nach



oben führt. Schlage Dich durch das Gebäude und klettere über die Leiter in die nächste Etage. Untersuche die Ecken des Raums, und Du findest weitere Gummibälle. Halte Ausschau nach einem kleinen, grünen Quadrat, das zu einem Alien-Artefakt führt. Sobald das Team die fremde Waffe entdeckt hat, geht der Punk erst so richtig ab.



Töte alle Boß-Klone und öffne alle Lagerhäuser. Im Soft Warehouse findest Du auf dem Balkon den total beeindruckenden Kuh-Werfer!



A Clone Of Your Own:

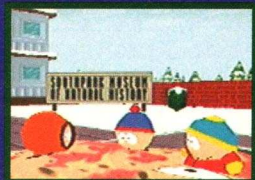
MOTHER LOVIN' SPOONFUL

ZIEL: Der Mutter-Klon hat das Museum besetzt. Schlage Dich bis zum Museum durch und zerstöre den Boß!



Da ist man im Glauben, alle Klone vernichtet zu haben, und schon labert Chef etwas von einer Gefährdung im Museum. Sammle auf Deinem Weg dorthin die Gummibälle aus den Vorgärten der Häuser ein. Töte unterwegs weitere Klone und suche in den Gassen nach Extrawaffen und Munition. Töte mit den Schneebällen die kleineren Klone und hebe Dir die mächtigeren Waffen für den Boß auf. Gehe an der Kreuzung nach rechts und

laufe runter zur Ecke, wo Du Mr. Hanky the Christmas Poo findest. Laufe über die Straße und suche die Häuser im Zentrum nach Munition ab. Du findest auch eine Sponge Dart Gun. Weiter geht es über die Hauptstraße an den übriggebliebenen Klonen vorbei zu zwei SWAT-Wagen der Polizei. Betrete das Museum und bereite Dich auf den Kampf mit dem Boß aller Boß-Klone vor.



Mutter-Klon

Dieses große Blubberding hüpf über das Museumsgelände und kreiert dabei immer wieder neue Klone, während es Dich mit seinem großen Auge zu vernichten versucht. Nähert sich Dir das Ding, kann es Dir durch ein Erdbeben Schaden zufügen. Halte Dich auf Distanz und nimm das Auge unter Beschuß. Power-Gummibälle sind die beste Waffe. Bearbeite sein Auge, bis der Mutter-Klon explodiert.



▲ Der Mutter-Klon wird zum Alptraum, wenn Du nicht die richtigen Waffen hast.



Kurz vor den Polizeiwagen entdeckst Du auf der rechten Seite eine geheime Wand. Laufe an dieser entlang und nach rechts in das kleine Gebiet, wo Du Cheesy Poofs und eine Rüstung findest.



Close Encounters Of The Bovine Kind:

THE VISITORS RETURN

ZIEL: Laufe zum zuletzt gesichteten UFO.

Kenny erzählt den Kids, daß über South Park wieder ein UFO gesichtet wurde. Sie sollen herausfinden, wo es gelandet ist. Unglücklicherweise ist die Gruppe schon wieder zerrissen. Also müssen zunächst sämtliche Kids gefunden werden, bevor es zu den außerirdischen Eindringlingen geht. Laufe über die Straße zu Stan's House und finde hinter dem Zaun einige Gummibälle. Über den Weg vor Dir geht es in Richtung Berge. Untersuche links die Höhle nach Munition und laufe über den Hügel zur Herde. Oben angekommen findest Du rechts in der Passage Cheesy Poofs. Hinter dem Tor gelangst Du in ein großes, offenes

Gebiet. Laß Dich von der Kante nach unten fallen und greife die wild gewordenen Kühe an. Links von der Kante findest Du weitere Gummibälle.

Nachdem die verrückten Kühe geschlachtet wurden, geht es durch den Tunnel zu einer anderen Herde und anschließend nach unten zum Ufer eines Sees. Auf der linken Seite des Sees entdeckst Du ein kleines Boot, das Dich in den Tunnel trägt. Springe dort aus dem Boot und schnapp Dir Mr. Hanky. Folge dem Verlauf der mit Wasser gefüllten Passage zu den Holzstufen.

Springe nach links aus dem Wasser und folge dem Weg nach unten über die Schräge. Schlachte weitere Kühe. Folge den Pfeilen zu den drei Tunnels am Fuße des Abhangs. Rutsche an der Schrägen nach unten durch einen der Tunnels und vergiß nicht, die Extrawaffe mitzunehmen. Zerstöre das Raumschiff über Dir, laufe weiter und laß



▲ Diese Kühe sind schwieriger umzulegen als die Klone und Truthähne. Mit Gummibällen und Pümpeln machst Du kurzen Prozeß mit ihnen.

Dich in die Schlucht vor Dir fallen. Springe über die Stufen an den Wänden der Schlucht rüber zur Plattform mit dem Alien. Töte es und folge dem Verlauf der Passage um die Ecke über einen schmalen Fluß. Laufe über die Rampe auf der anderen Seite nach oben und vernichte den Alien-Boß über Dir. Laufe vorsichtig durch das Tal, erledige dabei sämtliche Kühe und renne über die Ziellinie, um das Level zu beenden.



Laß Dich ins Wasser auf der rechten Seite des Sees fallen und schwimme durch den kleinen Tunnel zu einer Rampe, die nach oben führt. Oben angekommen findest Du den Warpo Ray.



Close Encounters Of The THE ROAD

ZIEL: Schlage Dich bis nach Craterville

Untersuche die Ecken auf Gummibälle und Pümpel, laufe dann durch die Passage und betrete Chefs Shack O' Love. Chef erklärt, daß die Boß-Aliens vom Mutterschiff produziert werden. Die Kids müssen dieses Schiff finden und zerstören!

Außerhalb von Chefs Haus finden die Kids auf dem Grund des kleinen Teiches die Pümpelwaffe. Hinter dem Haus findest Du zwischen dem Müll Mr.



▲ Achte auf die verrückten Kühe in diesem Level, da sie in großen Gruppen angreifen und scharfe Hörner haben.

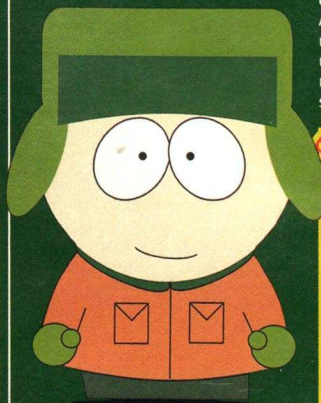
Close Encounters Of ONE MOT

ZIEL: Schalte die Alien-Wächter aus

Laufe um die Ecke zum Hang und klettere am Hügel hinauf nach oben zum Alien-Mutterschiff. Hebe vorsichtig das Super Sniper Chicken von der Kante auf und nimm Dir von links die Rüstung. Laß Dich jetzt nach unten fallen. Laufe nach rechts. Vernichte sämtliche Aliens und betrete die zweite Höhle, wo Du ein weiteres Super Sniper Chicken, Mr. Hanky, eine Rüstung und einen Lightning Bolt findest.



▲ Erschieße die Alien-Wächter beim Mutterschiff, und zwei blaue Aliens kommen heraus.



Bovine Kind:**TO CRATERVILLE**

durch und suche nach dem Mutterschiff.

Hanky. Laufe über den Hügel und schalte dabei den Alien-Boß über Dir aus. Links geht es über die Schräge und über einen Baumstamm zu einigen Cheesy Poofs und einer Rüstung.

Laß Dich von der Kante fallen und zerstöre einen weiteren Boß. Folge den Pfeilen bis zum Ende der Schlucht. Gehe nach rechts und töte die wilden Kühe im Spalt. Beim Baum findest Du einen versteckten Tunnelleingang. Folge der Passage

bis zum Ende, und Du findest Warp-Munition, Sponge Darts und Pümpel. Laß Dich nach rechts von der Kante fallen und folge den Pfeilen bis zum verschlossenen Tor. Töte die Kühe, die oben auf dem Hügel warten. Weiter geht es durch die schmale Passage über einen weiteren Hügel. Töte hier wieder Kühe und einen Alien-Boß. Folge weiter den Pfeilen durch die Schlucht, schlachte weitere Kühe und sämtliche Aliens und laß Dich zwischen den beiden Bäumen in das Loch fallen.

Wende Dich unten gleich nach rechts und töte die Außerirdischen. Folge den Pfeilen bis in das offene Gebiet. Töte die Aliens vor Dir und auch den Alien-Boß, der über Dir in der Mitte schwebt. Nachdem alle Aliens getötet wurden, findest Du in der Wand einen neuen Tunnel. Folge den roten Pfeilen und laß Dich ins nächste Loch fallen.

Töte schnell die beiden Aliens und laufe nach draußen. Töte die



▲ Zwischen den beiden kleinen Blumen findest Du ein großes Loch im Boden. Spring hinein und vernichte die Alien-Krieger.

verrückten Kühe, die am Hang warten. Laufe nach dem Kampf auf den Hügel und lege Dich mit weiteren Angreifern an. Laufe nach links und laß Dich ins nächste Loch fallen. Laufe langsam ins offene Gebiet und weiter über die schmale Kante. Vernichte sämtliche Aliens. An der Seite des Hügel geht es nach unten in einen Tunnel, der Dich nach Craterville führt. Rechts stößt Du auf einen weiteren Alien-Boß. Zerstöre ihn schnell und töte die übriggebliebenen Aliens, bevor es durch das Tor und über die Ziellinie geht.

Gleich hinter dem verschlossenen Tor siehst Du eine Kreuzung mit Pfeilen, die direkt auf den Hügel vor Dir zeigen. Laufe hier nach links und gehe in die Höhle zu den Pümpeln und Gummibällen. Gleich hinter den Pümpeln findest Du in einer extrem dunklen Höhle Snacky Cakes und eine Rüstung.



▲ In der Mitte dieser Lichtung entdeckst Du ein Raumschiff. Zerstöre es schnell, bevor es zu viele Gegner absetzt.



▲ Verrückte Kühe findest Du in vielen Abschnitten dieses Levels. Sie werden von Raumschiffen abgesetzt.

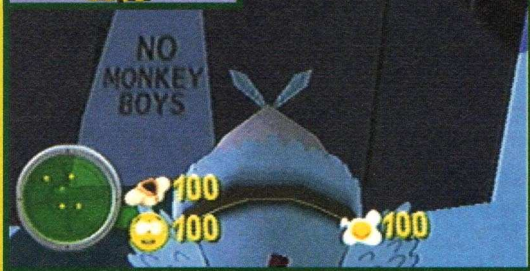
The Bovine Kind:**HER OF A SHIP**

und betrete das Mutterschiff.

Kehe danach zum Mutterschiff zurück und nimm die Alien-Wächter unter Beschuß. Die Wächter erscheinen immer wieder an den gleichen Stellen. Halte diese Stellen permanent unter Feuer. So erledigst Du die Wächter, bevor sie das Feuer erwidern können. In der geheimen Höhle unter dem Mutterschiff findest Du alle möglichen Extras (und tote Kühe), falls Du sie benötigst. Die Aliens folgen Dir nicht dorthin.

Irgendwann erscheinen keine weiteren Aliens mehr. Laufe weiter auf der Plattform zu den nächsten Alien-Wächtern und nimm sie unter Beschuß, bis auch diese nicht mehr erscheinen. Wenn alle Wächter vernichtet sind, erscheinen zwei blaue Aliens vor der Tür des Mutterschiffs. Laufe auf die zentrale Plattform und schieße auf einen dieser Aliens. Er verwandelt sich daraufhin in einen Alien-Schlüssel. Schnapp Dir schnell die Snacky

Cakes von der Kiste, nimm den Schlüssel und betrete das Mutterschiff.



Unterhalb der Zentralplattform, wo das Mutterschiff gelandet ist, findest Du Mr. Hanky. Wenn Du über einen der Stämme in diesem Gebiet springst, findest Du eine alte Begräbniskammer. Hier liegt jede Menge Munition, Mr. Hanky und frische Eier.



SOLITH PARK

Close Encounters Of The Bovine Kind:
BLOW THE CORE

ZIEL: Schlage Dich bis zum Kern durch und zerstöre ihn!

Suche im Raum nach Gummibällen und Pümpeln. Laufe durch die Tür mit der 7 darauf. Töte im nächsten Raum die Wächter und hebe die beiden Cheesy Poof-Pakete auf, bevor es durch die nächste Tür in einen weiteren Raum geht. Töte die patrouillierenden Wächter, und eine Tür wird geöffnet. Ein paar Kühe gelangen in das Gebiet. Töte sie und wandere in den Raum vor Dir. Töte den Alien auf der Plattform im Zentrum.

Im Heu findest Du Pümpel und Munition für den Warpo Ray. Springe auf die zweite, runde Scheibe unterhalb der Plattform. Fahre mit dem Lift nach oben und springe von der Plattform, um Snacky Cakes und ein Warpo Ray einzusammeln. Laufe in den nächsten Raum und vernichte zahlreiche Alien-Wächter, bevor es durch die Tür in einen großen Raum mit Heu im Zentrum geht. Laufe um das Heu herum durch die nächste Tür und töte die wieder einige Aliens. Hier findest Du viel Munition und Cheesy Poofs. Schlachte im angrenzenden Raum die mutierten



▲ Die Aliens in den blauen Roben fliegen um den Kern des Schiffs herum. Sie bewegen sich sehr schnell!

Truthähne und hole Dir aus dem Nest im Zentrum die Sponge Dart Gun. Erledige im nächsten Raum die beiden blauen, fliegenden Alien-Wächter und töte im Raum auf der linken Seite wieder einen. Nimm Mr. Hanky von einer der Kisten und laufe weiter in den nächsten Raum, der voll mit großen Kisten ist. Erschieße die Alien-Wächter auf den Kisten und schlage Dich bis zum angrenzenden Raum durch. Vernichte alle Angreifer.

Laufe durch die Tür in einen Raum, in dem Du einige der South Park-Einwohner, eingesperrt in Konservierungsbehältern, siehst. Töte den blauen Wächter, der Deine Freunde bewacht. Öffne anschließend die Tür vor Dir und laufe um die Klone herum in den nächsten Raum auf der rechten Seite. Drei blaue Aliens und zwei Alien-Wächter versuchen, Dich hier am Betreten des Schiffskerns zu hindern. Vernichte zunächst die blauen Aliens auf der linken Seite und dann erst die beiden Wächter. Gehe nun durch die Tür in den Kern des Schiffs.



▲ Im Raumschiff der Aliens entdeckst Du einige Tiere in Konservierungsbehältern. Deine Freunde sind auch hier!

Alien-Reaktor

In diesem Raum ist die Schwerkraft nicht ganz so groß wie normal, also ist es ratsam, sich vorher im Deathmatch-Level mit der Steuerung anzufreunden. Der Kern des Schiffs lässt fortwährend blaue Elektrostrahlen frei, die Dich verletzen, wenn Du sie berührst. Laufe am besten immer im Kreis und schieße mit Deiner mächtigsten Waffe auf den Kern, bis er explodiert.

Something Wicked This Way Clunks
SEISMIC RUMBLE

ZIEL: Das Seismic Centre wurde von verrückten Robotern eingenommen. Schlage Dich bis zum Zentrum durch.

Chef berichtet von den neuesten Geschehnissen in South Park. Das Seismic Centre empfängt merkwürdige Signale, und Du mußt dorthin. Untersuche zunächst die Häuser, um Deine Freunde zu finden. Schnapp Dir in einer der Gassen die Warpo Ray-Waffe. Hast Du alle Kids beisammen, geht es quer durch die Stadt zu zwei Robotern, die am Kliff am Rande der

Stadt stehen. Zerstöre sie, doch Vorsicht – die Roboter in diesem Level sind sehr widerstandsfähig!

Laufe über den Hügel außerhalb der Stadt und lege Dich mit einem Robo-Boß und einigen kleineren Gegnern an. Laufe weiter über die gefrorenen Landschaftsabschnitte, indem Du den roten Pfeilen folgst. Zerstöre alle Roboter auf Deinem Weg. Du erreichst irgendwann ein großes Tor. Zerstöre dort die Roboter, um es zu öffnen. Laufe durch das Tor und töte den nächsten Roboter auf der Plattform rechts. Folge den Pfeilen durch die Passage und betrete auf der rechten Seite die kleine Höhle. Schnapp Dir die Eier und die



▲ Achte auf die Roboter auf den Felsen über Dir. Du mußt sie alle vernichten, um weiter zu kommen.

Close Encounters Of The Bovine Kind:
MILITIA CAMP

ZIEL: Das Camp der Miliz wird von Robotern angegriffen. Mische Dich dort ein!

Drehe Dich um und laufe zurück durch das Tor. Gehe dann nach links und betrete das Haus von Chef. Chef erklärt, daß die Roboter in der Fabrik nahe Stark's Pond hergestellt werden und beauftragt die Kids, der Fabrik einen Besuch abzustatten. Verlasse das Haus und untersuche den Teich vor dem Haus. Du findest dort Warpo Ray-Munition und einen Kuh-Werfer.

Gehe aus dem Wasser und suche hinter dem Haus nach Mr. Hanky. Laufe durch den Tunnel in Richtung von Ned und Jimbos



▲ Außerhalb von Chefs Shack O' Love befindet sich ein See. Du findest dort Munition und einen Kuh-Werfer.





◀ Eine gut gezielte Terrance- und Phillip-Puppe wirkt bei diesen Robotern Wunder.

▼ Schieße auf die gelbschwarz gestreiften Türen der Tanks, um sie schnell zu zerstören.



Warpo Ray-Munition. Weiter geht's durch die Passage über einige Robo-Bosse hinweg. Am Ende des Gangs stößt Du auf eine Höhle. Links hinter dem Baum findest Du Mr. Hanky. In der Höhle liegt etwas Warpo Ray-Munition. Am anderen Ende des Tunnels wartet ein Robo-Boß auf Dich. Töte den Schrotthaufen und laufe über die verschneiten Hügel zum nächsten großen Tor.

Töte die Roboter in der Nähe des Tores, um es zu öffnen. Laufe weiter durch den Tunnel und lege Dich mit dem nächsten Robo-Boß auf der anderen Seite an. Laufe nach seiner Niederlage über den Pfad, gehe an der Kreuzung nach rechts und töte

den Roboter auf dem Kliff auf der linken Seite. Laufe durch das nächste Tor und eliminiere einen weiteren Robo-Boß. Durch den Tunnel geht es zurück nach draußen. Laufe durch die Schlucht und töte den Roboter. Springe in den großen See. Dort findest Du eine Rüstung. Laufe durch das Tor bei den Masten, und Du erreichst das Seismic Centre.

MADNESS

Miliz-Ranch. Über den Hügel geht es nach unten. Töte den Robo-Boß und laufe weiter über den Pfad zur Kreuzung mit zahlreichen grünen Robotern. Töte die Roboter mit Deiner Warpo Ray-Waffe und folge dem roten Pfeil über den nächsten Hügel zu den nächsten grünen Robotern. Sobald alle Roboter getötet wurden, öffnet sich das Tor, und Du gelangst in das nächste Gebiet. Folge auf der anderen Seite dem Verlauf des Tunnels. Töte dabei einen weiteren Robo-Boß. Laufe weiter, bis Du eine kleine Schlucht erreichst. Zerstöre



die gegnerischen Roboter in diesem Abschnitt. Klettere links an der Leiter nach oben und folge dem Tunnelverlauf. Töte die roten Roboter auf beiden Seiten. Laufe durch das Tor und zerstöre weitere Roboter an den Seiten des Abschnitts. Zerstöre den Robo-Boß hinten in diesem Gebiet und laufe durch den nächsten Durchgang auf der linken Seite. Töte den roten Roboter rechts auf dem Vorsprung und einen weiteren Robo-Boß. Laufe durch das nächste Tor, das nun offen steht. Weiter führt Dich Dein Weg durch den gesamten Komplex, während Du die roten Roboter auf den Vorsprüngen und die Robo-Bosse am Boden besiegst. Früher oder später erreichst Du die Ziellinie.



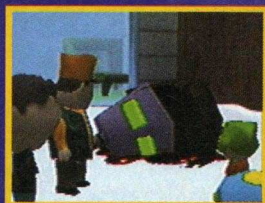
Something Wicked This Way Clunks NUTS AND BOLTZ

ZIEL: Der Quell der Roboterflut ist eine große Fabrik auf den Felsen.

Laufe nach vorne am Wagen vorbei und laß Dich in die Schlucht nahe dem Pfeil fallen, der nach unten zeigt. Laufe vorsichtig zur Kante und schaue nach unten. Laß Dich nach unten auf die hölzerne Brücke fallen. Drehe Dich um und schnapp Dir die Warpo Ray-Waffe aus der Passage. Überquere die Brücke und klettere am verschneiten Wall hinauf. Zerstöre den Robo-Scharfschützen in der Höhle rechts über Dir. Laufe weiter über den rechten Weg und erledige die auftauchenden Roboter. Schaue am Ende der Passage nach oben und eliminiere alle Roboter in der Höhle über Dir. Auf der linken Seite wartet ein Scharfschütze auf Dich.

Wenn beide roten Schützen zerstört sind, öffnet sich links das Tor. Folge dem Verlauf des dunklen Tunnels, töte die beiden Roboter und laufe über die beiden Brücken in den nächsten dunklen Tunnel. Ein weiterer Roboter ist in der Dunkelheit zu erledigen. Über die nächsten beiden Brücken geht es nach oben auf den Felsen.

Wenn Du oben angekommen den Tunnel verläßt, entdeckst Du mit einem Auge noch kurz Uncle Jimbo



▲ Die Mission ist beendet, und Jimbo und Ned sind gerettet. Aber wo steckt Kenny?

und Ned, die in die Roboterfabrik geführt werden. Laufe schnell nach links zur Schlucht, töte die beiden grünen Roboter und betrete die Fabrik. Drehe Dich nach rechts und klettere über die kleine Leiter auf die Plattform an der Seite. Laufe darüber zur Warpo Ray-Munition, drehe Dich dann um und zerstöre die beiden großen Roboterköpfe im Zentrum des Fabrikbodens. Der Durchgang zum nächsten Bereich der Fabrik wird geöffnet. Laß Dich nach unten fallen und töte sämtliche Roboter in diesem Raum. Gehe durch die Tür. Zerstöre im nächsten Raum die beiden Roboter am Boden und gehe zur entfernten linken Ecke. Klettere dort an der Leiter hinauf auf die Plattform. Zerstöre zwei weitere Roboterköpfe im Zentrum und laufe durch die nächste Tür. Zerlege wieder eine Maschine, die Roboter produziert. Laufe auf bekanntem Wege zurück und gehe nach links. Zerstöre den roten Roboter auf den Kisten auf der linken Seite. Zerstöre einen weiteren Robo-Produzierer hinten im Raum und klettere auf die Kisten. Vernichte den roten Roboter, der in der Ecke wartet. Sammle die gesamte Munition in diesem Gebiet ein. Hinter der nächsten Tür trifft Du Mad Robot.



▲ Zerstöre die Roboter auf dem Boden der Fabrik und kümmere Dich danach um die Maschinen.

Mad Robot/Mr. Hat

Dieser riesige Roboter wird von vielen kleineren beschützt und beschießt Dich mit Sponge Darts. Bearbeite ihn und seine kleinen Freunde am besten mit Terrance- und Phillip-Puppen und konzentriere Dich dann auf Mr. Hat. Wenn Du Mr. Hat zerstört hast, explodiert der Roboter, und Du kannst Jimbo und Ned befreien.





▲ Nahe dem Levelende wird die Stadt von diesen "Spielzeugen" angegriffen. Auf solche Ideen muß man erst mal kommen!

Some Disassembly Required: TOY RAMPAGE

ZIEL: Kämpfe Dich durch die Stadt und gehe zum Spielzeuggeschäft.

Zu Beginn des Levels sprechen die Kids mit Chef über die Vorfälle in South Park. Chef erklärt, daß die letzte Prüfung noch bevorsteht. Suche Deinen ersten Freund und kehre zurück zum Football-Feld, um Munition und Waffen zu finden. Laufe langsam durch die Stadt, zerstöre die Spielzeugpanzer und die kotzenden Puppen und zerstöre die Mini-Doppeldecker. Sobald alle Spielzeuge zerstört sind, bewegt sich der Wagen der Polizei, und Du bekommst Zugang zu einem neuen Gebiet.

Laufe über die Schienen. Hinter dem Haus auf der linken Seite findest Du Sponge Darts und Gummibälle. Töte die beiden kotzenden Puppen auf beiden Seiten der Straße und laufe weiter durch die Stadt. Nachdem die Gegner besiegt wurden,

bewegt sich der Polizeiwagen erneut, und die Kids erhalten Zugang zu einem neuen Gebiet.

Töte die kotzenden Puppen und sammle alle Extras von der Straße ein. Weiche hinter der Ecke den Mini-Rennwagen aus. Überquere die Schienen und zerstöre einige winzige Panzer und mutierte Truthähne, die hinter Dir erscheinen. Laufe weiter über die Straße und vernichte kotzende Puppen. Hole die Doppeldecker aus der Luft, um die SWAT-Wagen zu bewegen, und gehe von Abschnitt zu Abschnitt.

Laufe hinter der Straßenblockade zu den Bäumen auf der rechten Seite und nimm die Cheesy Cola und die Rüstung. Laufe anschließend über die Straße, um die Angreifer in den Schachteln daran, die Stadt zu erreichen, und laufe weiter bis über die Ziellinie.



▲ Vorsicht vor der grünen Kotze, die aus den kleinen, kranken Puppen geflogen kommt! Halte Dich auf Distanz.



Nachdem Du Stan begegnet bist, geht es in Richtung Ende der Straße. Laufe in den Hinterhof des Hauses auf der rechten Seite. In diesem kleinen Garten findest Du Cheesy Poofs und eine Warpo Ray-Waffe mit Extra-Munition. Kletterst Du auf das Dach dieses Hauses, findest Du außerdem ein Super Sniper Chicken.

Some Disassembly Required:

PARKING PROBLEM

ZIEL: Der Parkplatz der Hölle! Verschaffe Dir Zugang zum Spielzeuggeschäft.

Laufe zur linken Seite, um eine Pümpelwaffe aufzuheben. Laufe auf die andere Seite, und Du findest eine Sponge Dart Gun und etwas Warpo Ray-Munition. Weiter geht es über die Straße auf den Parkplatz. Zerstöre dort die Spielzeugpanzer, die hinter der Ecke warten. Laufe weiter die Straße entlang und zerstöre sämtliche Miniatur-Feinde und die Bosse.

Laufe weiter über den Parkplatz und töte sämtliche Spielzeuge. Du erreichst eine Brücke. Töte die nächste Angriffswelle aus Spielzeugen auf der entfernten Seite der Brücke und laß Dich in die Schlucht fallen. Du findest dort Cheesy Poofs, Sponge Dart-Munition, Zippi Cola und Terrance- und Phillip-Puppen. Klettere links über die Leiter, um die Schlucht zu verlassen. Untersuche die Graslandschaft auf der rechten Seite, und Du findest einen Kuh-Werfer, Sponge Dart-Munition und einige Snacky Cakes. Laufe so weit wie möglich nach links. Folge dem roten Pfeil über die nächste Straße und zerstöre die Spielzeuge. Bleibe in Bewegung und halte die Gegner



auf der Straße ständig unter Beschuß, bis Du den Spielzeugladen erreichst. Zerstöre vor dem Geschäft die Spielzeuge und die Bosse. Stelle sicher, daß sie nicht die Stadt erreichen. Zerstöre sämtliche Gegner, und die Tür zur Fabrik wird geöffnet. So erreichst Du die Ziellinie.



Gehe auf der anderen Seite der Brücke nach links. Dort findest Du das Gebäude der Polizei. Zerstöre alle

Spielzeuge in diesem Gebiet, aber füge Officer Barbrady keinen Schaden zu! Wirf einige Schneebälle auf das Polizeigebäude, wenn alle Spielzeuge tot sind. Unter dem Gebäude findest Du Sponge Darts, frische Eier und Terrance- und Phillip-Puppen.



Some Disassembly Required:

BATTERIES INCLUDED

ZIEL: Zerstöre und vernichte! Alle Spielzeuge müssen sterben!



Laufe nach vorne und zur linken Seite des Raums. Zerstöre die Mini-Spielzeuge. Vernichte danach den Boß in der Schachtel, um den Durchgang zum nächsten Abschnitt zu öffnen. Untersuche den Raum gründlich, um auch jegliche Cheesy Poofs und Munition zu finden. Laufe weiter durch die Tür. Bekämpfe den nächsten Boß im folgenden kleinen Raum und töte all seine kleinen Spielzeugfreunde. Rechts findest Du einen Lagerraum.



In den Kisten mit den Spielzeugen findest Du Pümpel, Sponge Dart Guns und eine Rüstung.

Verlasse nach dem Ausrüsten das Gebiet und gehe durch die nächste Tür, die sich hinter Dir schließt. Laufe in die linke Ecke zu den Cheesy Poofs. Vernichte den Schachtelteufel. Suche in den Ecken nach weiteren Cheesy Poof-Paketen. Laufe durch die nächste offene Tür in einen kleinen Raum. Hier gibt es keine größeren Gegner,

nur kleine Spielzeuge, doch diese greifen in großer Zahl an. Zerstöre sie alle mit Terrance- und Phillip-Puppen und schalte auch die Doppeldecker aus, die über Dir fliegen.

Laufe nach der Schlacht durch die Tür, und Du gelangst in den Raum mit dem Ultra Mega Mega Man. Schnapp Dir von links die

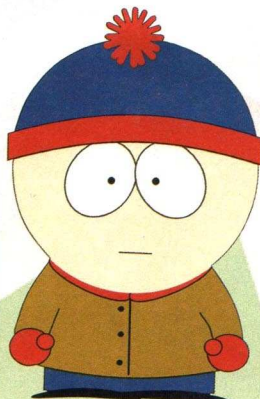
Cheesy Poofs und kehre zum Zentrum des Raums zurück. Dort findest Du ein Super Sniper Chicken.



▲ Mit Terrance- und Phillip-Puppen zerstörst Du die gefährlichen Spielzeuge. Werf eine Granate ins Zentrum der Masse.



▲ Chef gratuliert nach getaner Arbeit den Kids. Aber, oh nein! Wo ist Kenny schon wieder?



Ultra Mega Mega Man

Dieses Stück Blech ist wahrlich ein beachtlicher Gegner. Es setzt drei Angriffsarten im Kampf gegen Dich ein; eine Arm-Kanone, einen mächtigen Tritt, falls Du zu nahe kommst, und einen Augen-Laser. Beginne den Kampf, indem Du auf das M auf seiner Brust schießst. Konzentriere Dich danach auf die Batterien auf seinem Rücken. Sollte sich das Monster auf seine Ladestation zubewegen, mußt Du schnell auf den kleinen runden Schalter schießen, um die Maschine auszuschalten. Bearbeite danach weiterhin die Batterien auf seinem Rücken. Halte Abstand und weiche dem Kanonenangriff aus. Warte, bis sich das Monster auf Dich zubewegt. Laufe schnell zur Seite und greife erneut seine Batterien an, wenn es sich umdreht. Wiederhole diese Prozedur, bis der Ultra Mega Mega Man stirbt und South Park befreit ist!



Vigilante 8

64

Diese verrückten Typen mit den langen Haaren, fetten Medaillons und Schlaghosen treten sich in Activisions 70er-Jahre-Auto-Spektakel gegenseitig ins Blech. Wenn Du der Beste sein willst, dann solltest Du unseren Worten auf den folgenden Seiten vertrauen!

VIGILANTES

Chassey Blue



FAHRZEUG

'67 Rattler



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 16
Panzerung: 8
Handling: 13
Gesamt: 12

Sheila



FAHRZEUG

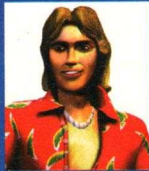
'74 Strider



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 8
Panzerung: 5
Handling: 20
Gesamt: 11

Slick Clyde



FAHRZEUG

'70 Clydesdale



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 15
Panzerung: 13
Handling: 9
Gesamt: 12

John Torque



FAHRZEUG

'69 Lincoln



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 13
Panzerung: 6
Handling: 10
Gesamt: 9

Dave



FAHRZEUG

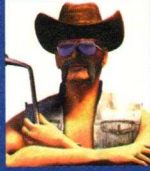
'70 Van



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 9
Panzerung: 14
Handling: 5
Gesamt: 11

Convoy



FAHRZEUG

'72 Moth Truck



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 12
Panzerung: 17
Handling: 5
Gesamt: 11

STANDARDWAFFEN

Am besten sprengst Du Deine Gegner aus dem Weg! Dafür sind die Spezialwaffen da.



INTERCEPTOR MISSILES

Wähle ein Ziel und feuere die Rakete ab – sie verfolgt unermüdlich ihr Opfer!



SPEZIAL #1 (HALO DECOY)

Abfeuern: Oben, Oben, Oben, Z
Gibt Dir kurzzeitig einen Turbo-Antrieb!



SPEZIAL #2 (Afterburner)

Abfeuern: Oben, Oben, Oben, Z
Gibt Dir kurzzeitig einen Turbo-Antrieb!



BULL'S EYE ROCKETS

Standardraketen, die einfach geradeaus fliegen. Richten eine Menge Schaden an!



SPEZIAL #1 (Road Runner)

Abfeuern: Oben, Unten, Unten, Z
Gegner haben keine Kontrolle mehr!



SPEZIAL #2 (Stampede)

Abfeuern: Oben, Unten, Oben, Z
Fünf Raketen in einer Salve.



SKY HAMMER

Eine Alien-Waffe, die zielsuchende Granaten abfeuert.



SPEZIAL #1 (Turtle Turnover)

Abfeuern: Unten, Unten, Unten, Z
Wirft Gegner in die Luft.



SPEZIAL #2 (Crater Maker)

Abfeuern: Unten, Unten, Oben, Z
Reißt einen Krater in den Boden!



MOSQUITO MACHINE GUN

Jedes Fahrzeug ist mit dieser Waffe ausgerüstet.



BRUISER CANNON

Zielsuchendes Geschütz, das mit Panzergranaten schießt.



SPEZIAL #1 (Cow Puncher)

Abfeuern: Unten, Oben, Unten, Z
Dreht den Gegner um.



SPEZIAL #2 (Buckshot)

Abfeuern: Unten, Oben, Oben, Z
Feuert sechs Geschosse auf einmal ab.



ROADKILL MINES

Die unnützigste Waffe, aber besser als nichts!



SPEZIAL #1 (Bear Hug)

Abfeuern: Links, Rechts, Unten, Z
Saugt Wagen an und hält sie fest.



SPEZIAL #2 (Cactus Patch)

Abfeuern: Links, Rechts, Oben, Z
Minen mit Streuwirkung!

KISTEN



GREEN CRATE

Enthält eine Spezialwaffe. Man sollte sie immer aufnehmen!



BRAUNE KISTE

Enthält eine Standard- oder Spezialwaffe.

EXTRAS

Neben all den vernichtenden Waffen sind natürlich auch die nützlichen Extras (Power-Ups) von Interesse.



SCHILD

Dieses Kraftfeld schützt Dein Fahrzeug für einen kurzen Moment.



RADARSTORER

Der Radar Deines Gegners wird damit lahmgelegt.



WAFFENERWEITERUNG

Dieses Ding verdoppelt den Schaden einer jeden Waffe für einen kurzen Moment.



REPARATUR

Falls Dein Fahrzeug mal zu viel einstecken mußte, solltest Du hier zugreifen.

MYSTERIOSE FIGUR



THE ALIEN

Um als Y zu spielen, mußt Du die ersten beiden Geheimmissionen im Quest-Modus öffnen.

FAHRZEUG



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 20
Panzerung: 15
Handling: 5
Gesamt: 13

COYOTES

Loki



FAHRZEUG

'73 Glenn 4x4



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 8
Panzerung: 10
Handling: 17
Gesamt: 12

Houston 3



FAHRZEUG

'75 Palamino



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 18
Panzerung: 10
Handling: 10
Gesamt: 13

Boogie



FAHRZEUG

'76 Leprechaun



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 9
Panzerung: 8
Handling: 17
Gesamt: 11

Beezwax



FAHRZEUG

'70 Stag Pickup



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 7
Panzerung: 14
Handling: 13
Gesamt: 11

Molo



FAHRZEUG

'66 School Bus



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 5
Panzerung: 20
Handling: 6
Gesamt: 10

Sid Burn



FAHRZEUG

'69 Manta



STATISTIKEN (/20)

Geschwindigkeit: 20
Panzerung: 11
Handling: 7
Gesamt: 13

OIL FIELDS

NEW MEXICO

Schmutzige Raffinerien und Industrieanlagen.
Vorsicht vor den Flammenfontänen und Öltankern!



AIRCRAFT GRAVEYARD

ARIZONA

Die letzte Ruhestätte für Flugzeuge. Achte auf herabfallende Bomben!



SYMBOLIK:

Rosa – nur Spezial, Zyan – irgendeine Waffe, Gelb – irgendein Extra, Grau – Extra oder Waffe, Blau – Spezial oder Waffe
Waffen oder Extras, die nur einmal aufzusammeln sind, findest Du bei X, Farbcode wie oben. Reparatur wird als Zange angegeben.
Rotes Dreieck – Startpunkt von Spieler 1 im Arcade-Modus. In den Canyonlands zeigen die -Pfeile an, in welche Richtung die Felsen rollen.

GHOST TOWN

NEW MEXICO

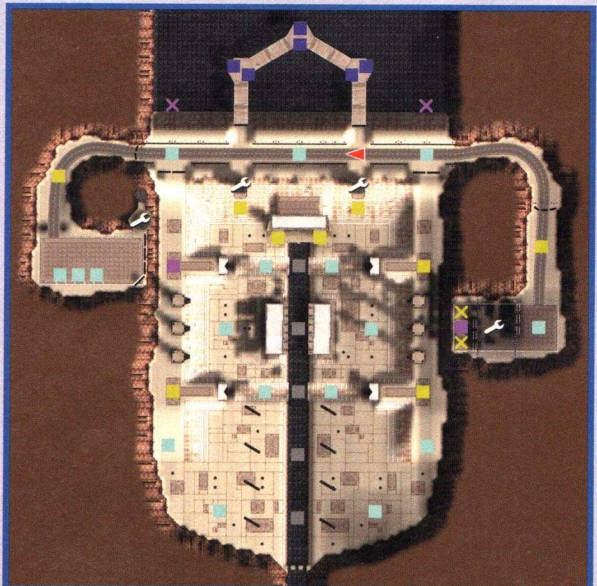
Leider wurden hier alle Saloons geschlossen. Ein Zug und ein Tornado machen die Gegend unsicher!



HOOVER DAM

ARIZONA/NEVADA

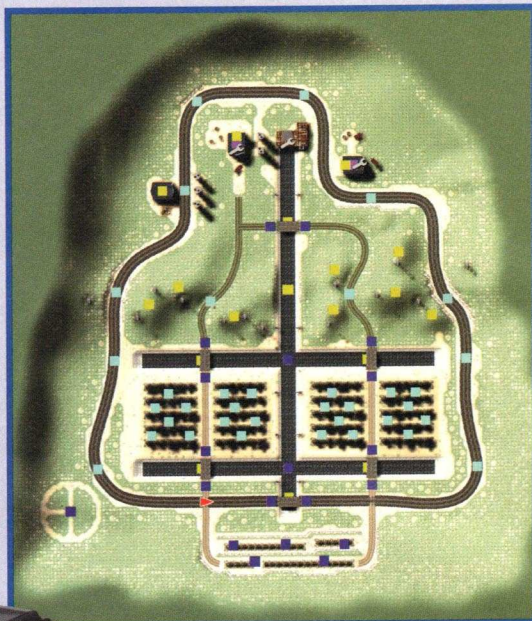
Bleibe auf trockenem Fuße – gelangt zu viel Wasser in den Motorraum, säuft Dir die Karre ab!



VALLEY FARMS

CALIFORNIA

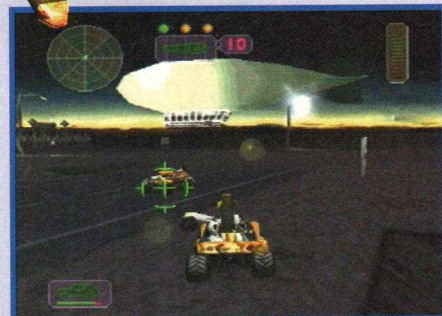
In Kalifornien gibt es nicht nur Strände und Mädels in Bikinis. Mit ihren tödlichen Windmühlen, explodierenden Silos und bedrohlichen Flutwellen mahnt diese Strecke zur Vorsicht!



CASINO CITY

NEVADA

Für muntere Roulette-Spielen bleibt keine Zeit. Kümmere Dich lieber um die Gebäude und Flugzeuge. Laß Dich nicht von den Lichtern blenden!



CANYONLANDS

UTAH

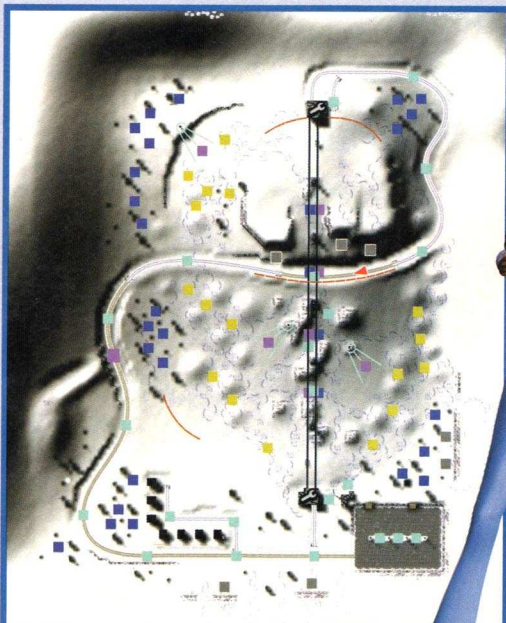
Überall rollen Dir hier riesige Felsen vor die Kühlerhaube. Laß Dich nicht von ihnen erwischen!



SKI RESORT

COLORADO

Lawinen sind die größten Gefahrenquellen auf dieser verschneiten Piste – verfolge ihren Weg, um Gegner ins Verderben zu locken!





EXTRA- SPIELHILFE FÜR DIE DREI GEHEIMEN STRECKEN IN VIGILANTE 8!

Es wird noch ein weiteres Mal Zeit, die Raketen aus der Tasche zu kramen und die Motoren heißlaufen zu lassen. In *Vigilante 8* gibt es drei Bonusstrecken. Wir nehmen Dich an die Hand und weisen Dir den Weg – auch durch das supercoole Super Dreamland 64! Bleib locker, Mann!



LEGENDE:

Rosa – nur Spezial, Zyan – irgendeine Waffe, Gelb – irgendein Extra, Grau – Extra oder Waffe, Blau – Spezial oder Waffe
Waffen oder Extras, die nur einmal aufzusammeln sind, findest Du bei X. Farbzugehörigkeit wie oben. Reparatur wird als Zange angegeben.
Rotes Dreieck – Startpunkt von Spieler 1 im Arcademodus. In den Canyonlands zeigen die Pfeile an, in welche Richtung die Felsen rollen.

SECRET BASE

NEVADA

Die Verschwörungstheoretiker hatten Recht! Tief im Herzen der Wüste Nevadas liegt eine geheime Militärbasis versteckt, inklusive eines UFOs!



▲ Halte Dich von den Geschützen fern. Es gibt hier einen sicheren Überweg, kannst Du ihn finden?

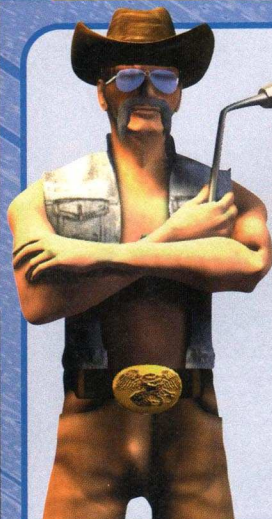


▲ Wenn es Signale von sich gibt, legt dieser Radar die Waffensysteme lahm. Feure an diesem Punkt keine Waffen ab – sie könnten auf Dich zurückkommen!



◀ In einem der Hangars findest Du die '64 Luxo Saucer.





SAND FACTORY

UTAH

In dieser automatisierten Fabrik gibt es viele Versteckmöglichkeiten. Geschickte Fahrer lauern hier ihren Verfolgern auf und nehmen sie aus dem Hinterhalt unter Beschuß.



▲ Du kannst die Fabrik betreten oder vom Förderband springen.



▲ Warte, bis der Fahrstuhl unten ist. Fahre mit ihm nach oben zu der Spezialwaffe.



▲ Sieh, wie groß der Sandhaufen werden kann. Yeah, Baby!



SUPER DREAMLAND 64

KALIFORNIEN

Du warst schon einmal in Kalifornien, hast aber noch nie etwas von diesem Ort gehört? Was meinst Du wohl, warum er zu den versteckten Bonuslevels gehört? Viele niedliche Ritter und Tiere stellen einfache Ziele dar – vor allem die Hühner!



▲ Diese Hühner sitzen in jeder Nische und flitzen überall über den Kurs. Triffst Du sie oft genug, verwandeln sie sich in Schmetterlinge!



▲ An drei Punkten auf der Karte entdeckst Du diese Kanonen. Sie schießen gefährliche Kugeln über die ganze Strecke!



▲ Folge dem Verlauf des Regenbogens zu einem Ort, an dem Du Energie tanken kannst.



▲ Mit Sicherheit kein Liebestunnel – eher ein Trip zum Tod!



▲ Die Insel im Zentrum der Karte wird von einem Graben umgeben. Du mußt auf die Zugbrücke warten.



▲ Fährst Du in das Schloß oder fällst in den Graben, wirst Du zum Grund des nächsten Brunnens teleportiert. Das geht ab wie ein Zäpfchen!



Micro Machi

Nie wieder durch Wackelpudding rasen oder von Tischkanten fallen - mit unserer Spielhilfe!

74

Tips und Cheats

Das Spiel ist streckenweise schon ziemlich schwierig, aber keine Angst, es gibt eine ganze Menge Cheats! Pausiere das Spiel und gib den Code ein (ein Signal ertönt nach korrekter Eingabe). Fahre danach ganz normal weiter. Jeder Code ist nur für das aktuelle Rennen wirksam.

Heckperspektive

Links, Rechts, C-Links, C-Rechts, Links, Rechts, C-Links, C-Rechts. Dieser Code setzt die Kamera an das Heck Deines Fahrzeugs. Du siehst so zwar Deine Umgebung besser, aber kaum das, was auf Dich zukommt. Eine Einstellung für Experten!

Große Sprünge

C-Links, Rechts, Rechts, Unten, Oben, Unten, Links, Unten, Unten. Mit diesem Code vergrößerst Du die Sprungkraft der Fahrzeuge. Wenn Du nun den Sprungknopf drückst, fliegst Du weit nach oben.

Doppelte Geschwindigkeit

C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten. Nach Eingabe dieses Codes wird das Spiel unglaublich schnell. Natürlich wird es so auch unnötig schwierig – besonders auf Turbo Level 5!

Turbosprung

Nur für Showeinlagen. Drücke am Ende nach Überquerung der Ziellinie den Sprungknopf. Mit dem richtigen Timing springt Dein Wagen doppelt so hoch und hinterläßt eine Rauchwolke. Funktioniert aber nur, wenn Du den ersten Platz belegst.



Langsame Gegner

C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten. Alle anderen Fahrzeuge fahren jetzt extrem langsam, so daß Du kaum noch eine Niederlage erleiden mußt.

Wagen transformieren

Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Rechts, Links, Links. Wenn Du diesen Code eingibst verwandelt sich Dein Fahrzeug in eines der Objekte, die auf der Strecke herumstehen. So kannst Du glatt als Toaster durch die Küche rasen!

Debug-Modus

C-Links, Oben, Unten, Unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben, C-Unten. Nach Eingabe dieses Codes stehen Dir eine Menge neuer Optionen zur Verfügung. Gib nur eine der folgenden Kombinationen ein:

Beende das Rennen und gewinne

Halte Z und drücke C-Unten (funktioniert nicht in Zeitrennen)

Kameraschwenk

Halte Z und drücke Oben, Unten, Links oder Rechts

Kamerazoom einstellen

Halte Z und drücke L oder R

Spielerfahrzeug in

Computerdrone verwandeln

Halte Z und drücke C-Links

Turbostart

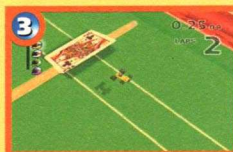
Zwar kein Cheat, aber ein nützlicher Tip: Vor dem Rennen ertönen drei Geräusche. Drücke bei jedem Ton den Beschleunigungsknopf, und beim dritten saust Dein Fahrzeug davon!

Beginner

In diesem Challenge-Turnier gibt es vier Strecken, die wohl nur als Aufwärmphase für das angesehen werden können, was da noch auf Dich zukommt. Diese hier sollten kein Problem darstellen.



Brettere hier mit Turbostart los, und Du kannst laut lachen. Bewege noch nicht den Stick, sondern fahre zunächst geradeaus und schnell über die erste Rampe.



Gleich hinter der Kurve solltest Du Dich für die linke Seite dieser Rampe ausrichten. So bist Du für das bereit, was dahinter noch kommen mag.



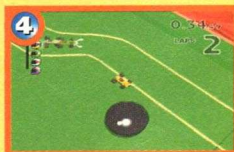
Der Sixties F1-Wagen hat gute Geschwindigkeitswerte sowie eine ansprechende Steuerung. Für die letzte Kurve mußt Du nicht abbremsen. Stoße nicht mit den Billardkugeln zusammen!

BEGINNER Skerve Shot

Streckentyp: Billardhalle
Fahrzeug: Sixties F1
Power-Ups: Grabber
Zielzeit: 00:19:46



Vorsicht! Nach Absprung von der Rampe solltest Du Dich um 90° in der Luft drehen. Gleich dahinter lauert eine gefährliche Kurve.



Wenn Dein Fahrzeug richtig ausgerichtet wurde, umfährt Du bedenkenlos diese kleine, nette Schikane. Entferne Dich nicht zu weit von der Strecke, oder Du explodierst!



Versuche während der Fahrt, den Grabber auf der anderen Seite der zweiten Rampe zu schnappen. Damit ziehst Du den Führenden wieder nach hinten.

Micro Machines 64 Turbo

BEGINNER

Periodic Park

Streckentyp: Laboratorium
Fahrzeug: Panzer
Power-Ups: Hammer, Minen
Zielzeit: 00:58:78



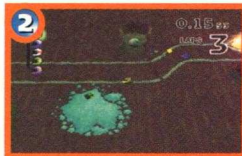
BEGINNER

Cheesy Jumps

Streckentyp: Frühstück
Fahrzeug: Sixties F1
Power-Ups: Schild, Grabber
Zielzeit: 00:33:47



Der Start auf dieser Strecke sollte nicht viele Probleme bereiten. Versuche, so schnell wie möglich von der Startlinie weg zu kommen.



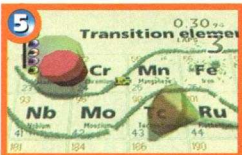
Bremse bei der ersten Schikane nicht ab. Rutsche schnell nach links und nimm den Hammer, bevor ein anderer ihn kriegt.



Alle Aufmerksamkeit sollte dieser Kurve gewidmet werden. Sie birgt erst dann Gefahren, wenn Du zu früh die Richtung wechselst. Clevere Fahrer nehmen die Abkürzung auf der Innenseite der Strecke.



Fahre unterhalb des Flaschenhalses entlang und suche nach dem Minen-Power-Up. Fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die Kurve. Gerissene Fahrer umfahren unter der Röhre die 90°-Kurve.



Diese Schikane kann ziemlich häßlich sein, wenn Du es nicht packst. Fahre mit weichen Lenkbewegungen hindurch und ebenso durch die nächste.



An den Streichholzschachteln geht es vorbei durch die letzte große Kurve vor der Zielgeraden. Achte auf den Klebstoff vor der Ziellinie!



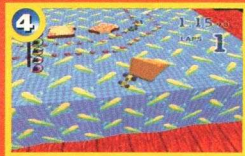
Entferne Dich wie der Blitz von der Startlinie und fahre schnell durch die erste Kurve. Du darfst nicht abbremsen. Rutschst Du ab, verhindert der Honig einen Sturz von der Tischkante.



Fahre mit Höchstgeschwindigkeit oben über die Gerade und trete beim Salzstreuer auf die Bremsen. Fahre langsam durch die Kurve, oder Du knallst auf den Küchenboden.



Trete erneut aufs Gas und fahre über die nächste Gerade. Versuche, in der Mitte der Strecke zu bleiben, um nicht dem Besteck ausweichen zu müssen.



Hinter dem Besteck wartet eine echte Horrorkurve auf Dich. Bremsen ab und fahre vorsichtig weiter oder rutsche über die Rampe, die Dich direkt vom Tisch befördert.



Ordne Dich hinter der großen, bösen Kurve in der Mitte der Strecke ein. Tust Du es nicht, verpaßt Du die große Käserampe, was das Ende bedeuten könnte.



Halte die Geschwindigkeit aufrecht und rutsche mit Hilfe der Milchpfütze durch die letzte Kurve. Nimm sie früh genug, um Dich danach gleich richtig einordnen zu können.

MICRO MACHINES 64 TURBO

Charaktere



SPIDER

Das kommt dabei raus, wenn man in der Kindheit zu viele James Dean-Filme schaut. Er ist bis auf die Knochen schlecht und tut alles, um zu gewinnen.



JETHRO

Er liebt seine funkyen Dreadlocks und Reggae-Musik. Jethro liegt genauso gerne am Strand, wie er mit seinem Fahrzeug unterwegs ist. Frag ihn nur nicht, was er unter seinem Hut versteckt hat!



WALTER

Er ist dick, er ist rund, er wiegt weit über 100 Kilo. Klar, Walter ist das übliche dicke Kind einer Truppe in Videospielen. Er ist aber ein echt netter Kerl und trägt sogar die Strickjacke, die ihm seine Oma zu Weihnachten gestrickt hat.



CHERRY

Woah! Mit ihren langen blonden Haaren und ihren großen blauen Augen zieht sie die Aufmerksamkeit auf sich. Laß Dich von ihr nicht täuschen – sie mag zwar eine gute Fahrerin sein, doch versteht sie es auch, mit ihrem Charme Männer abzulenken!



DWAYNE

Was gibt es über Dwayne schon zu sagen? Schau ihn Dir doch mal an. Seine Haare frisiert er per Schocktherapie und in seinen Augen kreist der Wahnsinn. Leg Dich nicht mit ihm an, er ist verrückt.



JADE

Dieses Mädchen versteht keinen Spaß und kann auf der Piste den Männern durchaus zeigen, wozu eine Frau in der Lage ist. Frauenfeindliche Witze sind bei ihr natürlich fehl am Platz.



CHEN

Dieses chinesische Wunder ist ein As, wenn es um technische Fragen geht. Bei Motorschäden ist er gleich zur Stelle. Leider war es das aber auch mit seinen Vorzügen – wie auch Walter, hat er kaum Chancen bei Frauen. Der arme Kerl!



BONNIE

Bonnie geht bis an ihre Grenzen, um den Sieg einzuholt. Sie versucht stets, sich zu konzentrieren, doch ihr Herz schlägt eigentlich für Jethro. Das hindert sie aber nicht daran, jedes Rennen gewinnen zu wollen!

Vindaloo Drive-Thru

BEGINNER



Streckentyp: Restaurant

Fahrzeug: Kipper

Power-Ups: Schild,

Raketen, Hammer

Zielzeit: 01:28:48



Gleich nach dem Start wird es haarig. Meistens fährst Du an der Tischkante entlang und kannst leicht herunterfallen, besonders in der kleinen Kurve beim Start.



Fahre an der Tischkante entlang und schnell durch die Kurve an diesem Dinner-Set vorbei. Fährst Du vorsichtig genug, kommst Du sogar mit Höchstgeschwindigkeit weiter.



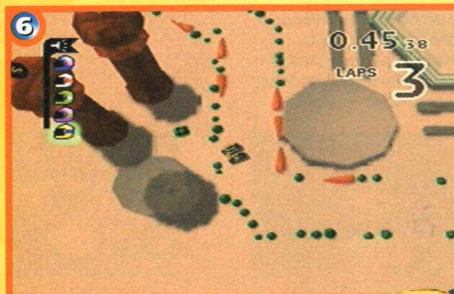
Setze die Bremse sparsam ein, um diese Haarnadelkurve zu durchfahren. Halte Ausschau nach einem Messer auf der Strecke – fahre an seiner Seite entlang, um gut durch die Kurve zu kommen.



Achte auf der Geraden nach der 90°-Kurve auf die Servietten auf der Strecke. Berührt Du sie, wirst Du ausgebremst oder landest sogar auf dem Boden.



Für diese Kurven hast Du genug Spielraum. Du brauchst nicht jede sauber zu durchfahren, sondern kannst einfach geradeaus hindurchfahren.



Während Du an einem weiteren Teller vorbeifährst, solltest Du auf die nächste Serviette achten. Weiter geht es durch die letzte Rechtskurve und gleich wieder nach links über die Ziellinie.

Tricky

Der Schwierigkeitsgrad wird einen Zahn nach oben geschraubt, doch auch hier wirst Du nur wenige Probleme damit haben, Erster zu werden. Siehe diese Strecken als Übungsrunden für die folgenden an.

TRICKY

Pond Life

Streckentyp: Garten

Fahrzeug: Sportboot

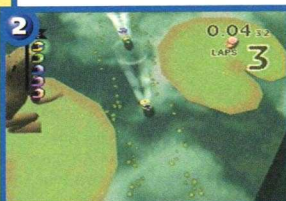
Power-Ups: Grabber,

Raketen, Minen

Zielzeit: 01:05:68



Achte darauf, daß sich Boote ganz anders fahren lassen als Autos. Kurven müssen möglichst früh in Angriff genommen werden, um nicht aus ihnen heraus getrieben zu werden.



Versuche, nach der ersten Kurve noch auf der Strecke zu bleiben und nicht auf der Blume zu landen. Auf ihr verlierst Du nämlich eine ganze Menge Zeit.

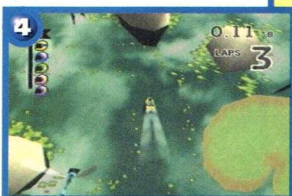


MICRO MACHINES 64

64
power
special



Rase durch die Gerade und mit Anlauf durch die Kurve am anderen Ende. Wende nicht zu früh, oder Du rammst die Steine und verlierst Geschwindigkeit.



Die nächsten Kurven sind für Kapitane besonders schwierig zu meistern, da die Boote leicht abdriften. Wer cool ist, fährt einfach links von der Strecke an ihnen vorbei.



Nach der langen Geraden solltest Du die Bremse betätigen, um nicht an der Mauer zu enden. Wende und fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die 90°-Kurve.



Fahre mit voller Geschwindigkeit über die nächste Gerade und halte Dich etwas links, wenn Du die Minen unter der Brücke haben willst. Schere am Ende weit aus, um die beiden Kurven in einem Rutsch zu meistern.



Gleich nach dem Startschuß solltest Du Dich auf eine Rechts/Links-Kombination einstellen. Der F1-Wagen rutscht bei hohen Geschwindigkeiten schnell aus, also fahre vorsichtig!



Bleibe nach der ersten großen Gefahr in der Mitte der Strecke und fahre auf den Trichter. Verpasse ihn nicht, da Du nur über ihn die nächste Sektion erreichen kannst.



Du kannst den Wagen gleich nach Verlassen der Röhre wieder steuern, also sei bereit für die scharfe Kurve. Fahre weiter geradeaus und springe von Tisch zu Tisch.



Einer Flasche mit Säure mußt Du ausweichen, doch richte Dich gleich danach schnell wieder aus, oder Du verpaßt den Sprung zum nächsten Tisch mit der leichten Rechtskurve.



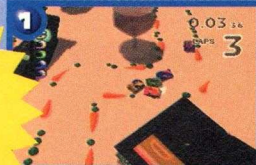
Der letzte Abschnitt ist heikel. Richte Dich perfekt an der Brücke aus, wenn Du nicht abstürzen willst. Eventuell mußt Du auf der Brücke noch springen, bevor es danach rechts über die Ziellinie geht.

TRICKY The Main Course

Streckentyp: Restaurant
Fahrzeug: APC
Power-Ups: Hammer, Schild
Zielzeit: 00:41:07



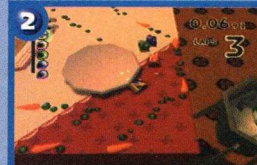
Fahre zwischen Löffel und Streichhölzern hindurch. Sammle auf dem Weg den Hammer ein. Diese Objekte kannst Du nicht umfahren, also richte Dich gut aus.



Entferne Dich schnell von der Startlinie und bremsen vor der engen Schikane gleich wieder ab. Wer hier zu schnell fährt, rammst viele Objekte auf dem Tisch und verliert die Chance zum Sieg.



Fahre rechtzeitig in die letzte Kurve ein und durchfahre sie, ohne vom Gas zu gehen. Erwische nicht die Rampe bei der Ziellinie, während Du rutschst.



Fahre zum Rand des Tisches und mit gedrückter Bremse durch die Kurve, so nah wie möglich am Teller vorbei, um nicht herabzufallen.

Sehr knifflige Kurven – die zahlreichen Hindernisse haben eventuell eine schnelle Niederlage zur Folge. Bleibe in der Mitte der Strecke, suche nach dem Power-Up und fahre nicht in die Weinpfüte.



TRICKY
Formula X
Streckentyp: Laboratorium
Fahrzeug: F1
Power-Ups: Feuerball
Zielzeit: 01:20:69

77

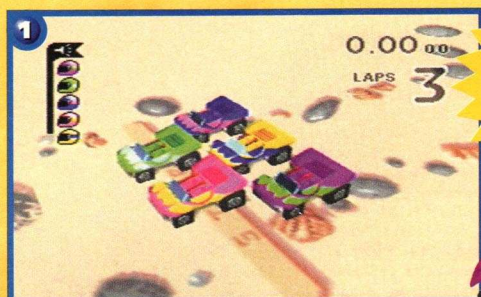


Special Number 3



MICRO MACHINES 64 TURBO

78



TRICKY
Beached Buggies
Streckentyp: Strand
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Keine
Zielzeit: 00:49:92



Die Strecke selbst ist nicht die schwierigste, aber der Sand unter Deinen Reifen macht sie zum Alptraum. Mit einer Kombination aus frühen Wendemanövern und Bremsen schaffst Du es.

Der beste Weg, eine einfache Schikane wie diese zu umfahren, besteht aus zwei weiten Kurven, eine nach rechts und eine nach links. Du rutschst vom Streckenrand, schaffst es aber gerade noch.



Die zweite scharfe Kurve kommt gleich hinter der rutschigen Schikane. Wende hier schnell und benutze den Sand, um durch die Kurve zu schliddern. Ruhe Dich noch nicht aus...



Als nächstes erwartet Dich eine richtig nervenzerreißende Scharf-links/Haarnadel/scharf-rechts-Kombination. Rutsche nicht über den Hügel auf die gegenüberliegende Strecke, oder Du explodierst.



Fahre in die Mitte der Fahrbahn und weiter schnurstracks über die Gerade. Springe über die Sanddünen. Gleich danach geht es nach links auf den nassen Sand.



Nasser Sand ist nicht sonderlich rutschig, also kannst Du hier etwas entspannen. Springe über die Planke, über die Sonnencreme und fahre gleich nach der Landung nach links über die Ziellinie.



TRICKY
Super Bowl
Streckentyp: Frühstück
Fahrzeug: Kipper
Power-Ups: Raketen 2x, Feuerball
Zielzeit: 00:52:43



Der perfekte Kurs für einen Turbostart, da die erste Kurve leicht genommen werden kann. Rutsche nur nicht in das Radio an der Seite.



Nimm den Finger vom Gas, wenn Du die obere Gerade überfährst. Rutsche durch die nächste Kurve und nimm auf dem Weg das Feuerball-Extra mit.



Achte auf das Besteck auf der linken Seite – es ist das Signal, um eine schnelle Rechts-Links-Kurve in Angriff zu nehmen. Vorsicht vor der Banane!



Bremse vor der nächsten Kurve früh ab und rutsche auf die untere Gerade. Die Banane kann als Stopper eingesetzt werden. Drücke aufs Gas und fahre davon.



Bleibe dicht am Rand der Strecke und weiche jeglichem Besteck aus. Am Messer solltest Du abbremsen und durch die letzte Kurve rutschen.



Kein Aufatmen auf der letzten Geraden. Halte Dich weiter außen, oder Du rammst die Scheibe Toastbrot, die gefährlich auf der Strecke liegt.

MICRO MACHINES 64 TURBO

64
Power-Special

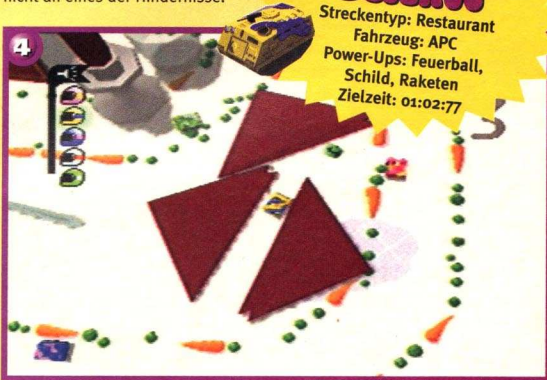
Difficult

Okay, jetzt ist es an der Zeit, die wirklich schwierigen Strecken in Angriff zu nehmen. Wer diese Herausforderung meistert, ist ein echter Champion!

Diese Strecke unterscheidet sich etwas von den anderen. Fahre nicht mit hoher Geschwindigkeit von der Startlinie weg, oder Du landest gleich hinter der ersten Brücke in einer Schikane.



Mit geschickten Kurvenmanövern überholst Du in den folgenden Kurven die Gegner. Einige Kurven sind etwas schwierig, also stoße nicht an eines der Hindernisse.



Für alle tapferen Fahrer gibt es diese kleine Abkürzung zwischen den Servietten. Du findest dort auch einen Schutzschild. Damit stoßt Du die anderen Fahrer von der Brücke.



Nimm vorsichtig die weite Rechtskurve, da Du leicht ausrutschst und vielleicht die nächste Rampe verpaßt. Über die Gerade geht es weiter zur letzten Kurve.



Gleich nach den Kurven solltest Du ein bißchen schummeln. Mit Hilfe der Eisstüte kannst Du eine weite Kurve umfahren.

DIFFICULT
Baschette Balance

Streckentyp: Restaurant
Fahrzeug: APC
Power-Ups: Feuerball, Schild, Raketen
Zielzeit: 01:02:77



Die letzte Kurve ist so ausgeweitet, daß Du sie mit hoher Geschwindigkeit nehmen kannst. Falle dahinter bloß nicht kurz vor dem Ziel vom Tisch!



Eine grauvolle Strecke gleich zu Beginn, da hier zahlreiche Kurven ohne Warnung auf Dich zukommen. Markierungspunkte wie dieser Stein geben Dir Hinweise für Lenkmanöver.



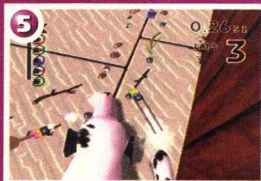
Rutsche mit Deinem Schlepper um diesen großen Stein herum. Schlage nicht zu früh ein, oder Du wirst explodieren.



Rase nach dem Zaun über die Gerade und halte Dich in der Mitte der Strecke, um über die Planke und das Skateboard zu fahren. Drehe das Fahrzeug nach dem Absprung um 45° nach links.



Fahre eine scharfe 90°-Kurve nach rechts und durch die nächste bei den großen gelben Blumen. Du gelangst zum Gartenzaun. Durchfahre die folgenden Links- und Rechtskurven.



Wer richtig wendet und so landet, weicht automatisch dem Hund aus, der am Ende des Skateboard-Sprungs lauert.



Der untere Teil der Strecke verlangt noch einmal einiges Können – die Steine sind schwierig zu umfahren, und die scharfe 90°-Linkskurve ist alles andere als locker. Fahre hinter der zweiten Topfpflanze nach rechts über die Ziellinie.



79



MICRO MACHINES 64 TURBO

Waffen

Wenn Du gegen computergesteuerte Gegner antrittst, findest Du auf den Strecken hilfreiche Geschenke in Kisten. Fahre über sie hinweg, um sie einzusammeln. Oben links wird angezeigt, was Du gefunden hast und wie oft Du das Objekt einsetzen kannst.

80

Grabber

Diese gigantische Klaue packt jedes Fahrzeug vor Dir und zieht es hinter Dein Fahrzeug. Ladungen: 5



Feuerball

Hebst Du dieses Objekt auf, steht Dein Wagen in Flammen! Jetzt mußt Du nur noch andere Fahrzeuge rammen, um sie explodieren zu lassen. Dauer: 3 Sekunden



Hammer

Drücke den Knopf, und Du fährst einen übergroßen Hammer aus, der Deine Gegner in den Boden rammt. Schwieriges Ziel. Ladungen: 5



Minen

Du findest nicht viele davon, aber sie sind sehr nützlich, wenn sich jemand an Dein Heck hängt. Wirf eine Mine ab und beobachte, wie die Fahrer hinter Dir zu fluchen beginnen. Ladungen: 3



Flammenstrahl

Nach der Aufnahme schießt ein fetter Flammenstrahl aus dem Heck Deines Fahrzeugs und röstet die Verfolger. Nur dann nützlich, wenn sich ein Gegner dicht an Dich hängt. Dauer: 3 Sekunden



Hüfhschild

Legt eine Schutzbarriere um Dein Fahrzeug... nur beschützt sie Dich nicht! Drücke den Knopf, um mit der Barriere nahe Gegner von der Strecke zu schubsen. Ladungen: 3



Molotow-Cocktail

Ein bißchen schwierig einzusetzen, aber man findet sie auch nur selten. Sie fliegen durch die Luft und explodieren am Boden... fahre nur nicht in die Flamme! Ladungen: 6



Ricochet-Rakete

Diese kleine Schönheit zerstört sämtliche Fahrzeuge in ihrem Weg. Sie prallt auch an Objekten ab, also Vorsicht! Ladungen: 3



DIFFICULT

Richt On Cue

Streckentyp: Billardsaal
Fahrzeug: Barbarian
Power-Ups: Feuerball, Schild, Molotow-Cocktail
Zielzeit: 00:52:19



Versuche, unterwegs den Feuerball mitzunehmen. Fahre in die scharfe Rechtskurve und richte Dich in der Mitte der Strecke aus, so daß Du korrekt die Rampe erwischst.

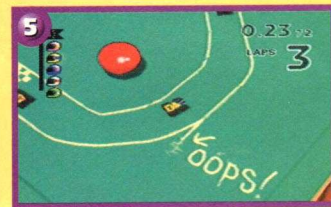


Zwei Taschen müssen umfahren werden, bevor es zurück auf den Tisch geht. Am besten fährst Du sehr schnell, trittst dann auf die Bremse und wendest zügig, bevor es wieder mit mehr Tempo weitergeht.

Gleich nach dem Start geht es schnurstracks durch den ersten Teil der Strecke – fahre über die Gerade, dann nach links zwischen den gelben Bällen hindurch und unter den Kartentunnel.



Es klingt ein bißchen riskant, aber am besten hältst Du Dich auf den Kisten ein wenig am Rand. So sinkt die Chance, daß Du in eine der Taschen fällt.



Weiter geht es auf dem Tisch entlang. Hole Dir links den Molotow-Cocktail und fahre mit hoher Geschwindigkeit durch die letzte Kurve zum Ziel.

DIFFICULT

Bucket And Speed

Streckentyp: Strand
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Raketen, Hammer, Flammenstrahl
Zielzeit: 01:25:83



Wieder einmal ist Vorsicht angesagt, denn hier gerät selbst der beste Fahrer leicht aus der Bahn. Rutsche durch die oberen beiden Kurven und lasse Dich am Gras entlang in diesen Graben fallen.



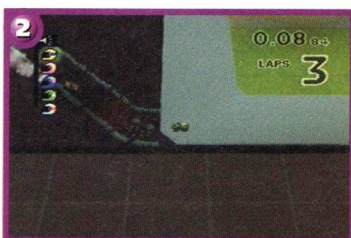
Nach Verlassen des Grabens ist es ratsam, frühzeitig zu wenden, um nicht mit den Objekten zu kollidieren. Rutsche zurück nach rechts und durchfahre mit Leichtigkeit die weite Kurve.

MICRO MACHINES 64 TURBO

64
power
special



Durchfahre gleich die ersten beiden Kurven ohne abzubremsen. Fahre durch diese grüne Masse und ziehe alle anderen mit in die Flammen!



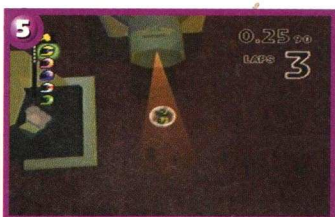
Fahre vorsichtig am Rand des Tisches entlang. Brems an der Kurve ab und fahre am Becken entlang scharf nach links und weiter leicht nach rechts, bevor es über das Buch geht.



Was auch immer geschieht, fahre nicht in die rote Masse auf der Strecke! Es ist Unsichtbarkeitstinte! Du verschwindest für einen kurzen Moment und kannst kaum noch die Fahrtrichtung ausmachen.



Umfahre gleich hinter der U-Kurve beim Trichter die Flasche und richte Dich für den großen Sprung aus, der Dich hinüber zum nächsten Tisch bringt.



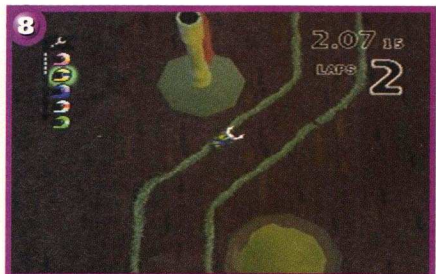
Fahre nach der Landung nicht in einen der Trichter am Streckenrand. Fahre durch eine Rechtskurve, bevor es zur nächsten Rampe geht.



Hinter dem Mikroskop wird es noch schwieriger. Die nächsten Kurven und die Steuerung des Willys machen das Spiel sehr schwierig. Fahre etwas langsamer.



Durchfahre die letzte enge Kurve und dann die weite am Bunsenbrenner vorbei. Berühre nach Verlassen der Kurve nicht die Tinte.



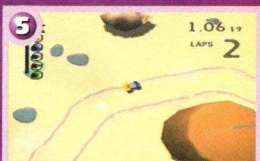
Über die letzte Gerade geht es an der Schikane vorbei zu einer Brücke. Halte Dich dann in der Mitte der Strecke.



Fahre genau in der Mitte der Fahrbahn, während Du über die Gerade saust. Ansonsten verpaßt Du die Rampe über den beiden Eimern und verlierst jegliche Gewinnchancen.



Rutsche gleich nach der Landung durch die 90°-Rechtskurve und (bleibe wieder in der Mitte) fahre mit hoher Geschwindigkeit über die nächste Gerade. Springe über die Muscheln.



Am Ende der Strecke müssen zwei Sandburgen umfahren werden. An der vierten Seemuschel angekommen solltest Du nach rechts in die U-Kurve einfahren. Auf der kurzen Geraden geht es weiter.



Der letzte Abschnitt ist entscheidend. Umfahre sorgfältig die Flasche und richte Dich so aus, daß Du gut durch die Sandburg kommst. Verpaßt Du den Tunnel, hast Du mit Sicherheit verloren.

MICRO MACHINES 64 TURBO

Preis-
haben

Jedesmal, wenn Du eine Challenge, ein Zeitrennen oder ein paar Rennen im Kopf-an-Kopf-Modus gewinnst, wirst Du mit einem Preiswagen belohnt. Je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe bekommst Du unterschiedliche Wagen. Anfänger erhalten die Standardfahrzeuge, während knallharte Profis die besten Filter in die Garage gestellt bekommen. Wer mit Cheats fährt, der fährt letzten Endes auch ohne Preis nach Hause! Übung ist also angesagt.

82

Hier eine kleine Auswahl der Fahrzeuge, mit denen Du schon bald fahren könntest...

Surf Wagon

Er sieht richtig cool aus, doch im Einsatz versagt er kläglich. Er ist langsam und sorgt in Kurvenverhalten für Frust. Halte Dich davon fern!

Hovercraft

Sehr nützlich auf Strecken mit Wasserflächen. Dank der Technik kannst Du damit auch über Land fahren, nur Kurven nimmt das Hovercraft nicht wie ein Weltmeister.

Super Snail

Der Name (Snail=Schnecke) sagt eigentlich schon alles über dieses Ding aus. Es reagiert kaum auf Lenkbewegungen und fährt völlig langsam. Nicht anfassen!

APC

Dieser Streifenwagen hat schon einen der besseren Motoren unter der Haube. Gute Geschwindigkeit und ein ansprechendes Kurvenverhalten helfen Dir über die Runden.

Willys

Wohl der schlechteste Name für ein Fahrzeug überhaupt, aber er fährt sich äußerst gut. Der Willys ist zwar sehr schnell, doch in Kurven bricht er manchmal aus.

Tonemasters

Warum irgend jemand in einem Rennen einen Eiswagen fahren sollte, ist uns schleierhaft. Sehr durchschnittliche Werte, aber die Hupe hat einen guten Sound. Cool.

Micro

Der Mini spielt nicht immer die erste Geige. Niedrige Geschwindigkeit und gutes Kurvenverhalten zu Beginn, dafür hohe Geschwindigkeit, aber in den Kurven sehr rutschig in den höheren Levels.

Advanced

Das erste der Bonus-Turniere macht keine Kompromisse – wenn Du bis hierher mühselig gekämpft hast, kannst Du jetzt einpacken und nach Hause gehen. Ab hier werden die Preiswagen jedoch um einiges besser, so daß der Reiz, Erster zu werden, groß ist.

ADVANCED
Snail Trail

Streckentyp: Garten
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Schild, Hammer, Flammenstrahl
Zielzeit: 01:39:68



Kommst Du mit einem Turbostart von der Startlinie weg, solltest Du ohne Probleme mit Höchstgeschwindigkeit durch den ersten Abschnitt gelangen. Mache Dich am großen Stein auf eine Rechtskurve gefaßt.

Auf der nächsten Geraden geht es weiter. Die Schnecke solltest Du als Beginn des nächsten Lenkmanövers betrachten. Ohne zu bremsen solltest Du die Kurve nehmen können.



Diese Seite des Gartens birgt einige Probleme – Du mußt in der Mitte der Strecke bleiben, um sicher über die Brücke zu gelangen. Vorsicht vor den Ziegelsteinen!



Fahre aus dem grasigen Gebiet heraus auf den Gartenpfad. Weiter geht es nach links und geradeaus unter den Hahn, bevor der Blumentopf umfahren wird.



Der letzte Abschnitt der Strecke birgt einige Kurven unter dem Gartenschlauch. Du mußt das Fahrzeug perfekt ausrichten, da nicht alle Bereiche des Schlauches angehoben sind.

MICRO MACHINES 64 TURBO

64
bitADVANCED
Learning Curves

Streckentyp: Schule
 Fahrzeug: Rattler
 Power-Ups: Minen,
 Hammer
 Zielzeit: 01:07:37



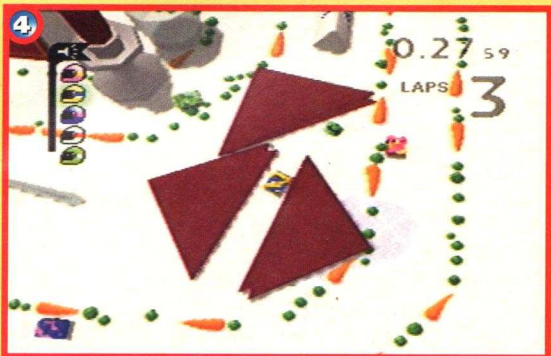
Da sich der Rattler schwer steuern lässt, gibt es hier einige Probleme. Bei vielen Rampen und Tunnels mußst Du Dich perfekt ausrichten, und die Kurven liegen meist am Tischrand... gefährlich!



Gleich hinter der ersten Rampe solltest Du Dich auf eine scharfe Linkskurve einstellen. Tust Du es nicht, verpaßt Du den Tunnelleingang hinter der Ecke.



Noch eine scharfe Kurve, diesmal eine, die nach rechts führt. Rutsche dahinter nach links unter den kurzen Tunnel hindurch, bevor es wieder nach rechts geht.



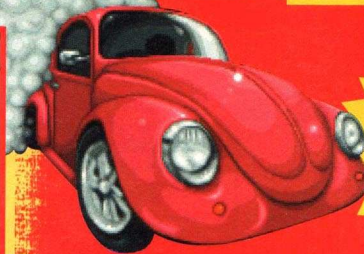
Gehe hinter dem Apfel vom Gas und rutsche durch die nächste Kurve. Richte Dich an der Zeitungsbrücke aus. Dahinter wartet der Tischrand auf Dich.



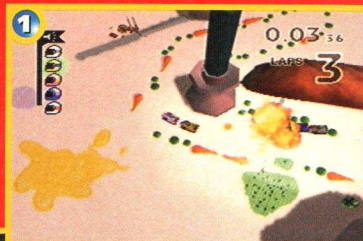
Schwinde in einem weiten Kreis zurück unter die Brücke, die Du gerade überquert hast. Weiche auf jeden Fall den Stiften aus, da sie Dich vom Tisch befördern können.



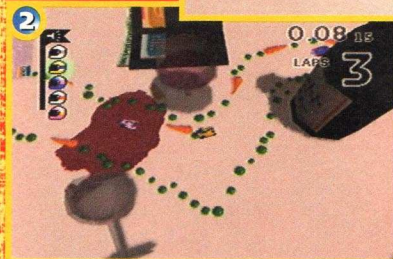
Noch einmal geht es nach links und rechts zu den Rampen und Tunnels, die Du nahe der Ziellinie überquert hast. Springe über das erste Buch und fahre unter dem zweiten hindurch über die Ziellinie.

ADVANCED
Tanks A Lot

Streckentyp: Restaurant
 Fahrzeug: Panzer
 Power-Ups: Schild,
 Hammer x2, Minen
 Zielzeit: 01:19:11



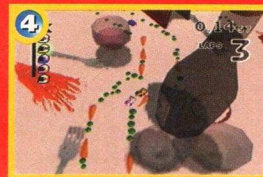
Diese Strecke bringt nichts als Ärger mit sich. Überall warten Kurven auf Dich, selbst am äußersten Rand des Tisches. Der Panzer nimmt die Kurven jedoch sehr gelassen, also sei auch Du cool.



Der komplette erste Abschnitt der Strecke ist ein gewundener Pfad um jede Menge Hindernisse herum. Halte Dich in der Mitte der Strecke, aber achte auf die Panzer, die mit Raketen schießen!



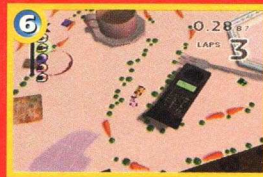
Das ist einfach nur grausam – überall auf der Strecke liegt Schokolade verteilt, und es ist kaum möglich, ihr auszuweichen. Finde die Route, die am besten für Dich ist.



Noch mehr fiese Kurven in diesem Gebiet. Ramme keines der Objekte und fahre schnell über die Karte nach unten zur Strecke.



Deine erste Begegnung mit der Tischkante strapaziert nicht unbedingt die Nerven. Bremsen leicht ab und umfahre den Teller. Achte auf die Schokolade hinter der nächsten Ecke.



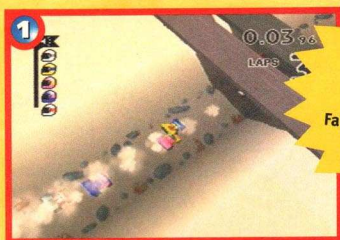
Zwei weitere Haarnadelkurven liegen vor Dir, doch bei der Wendigkeit des Panzers hast Du keine Probleme damit. Durch die letzte 90°-Linkskurve geht es zum Ziel.

83



MIKRO MACHINES 64 TURBO

84



ADVANCED Dunes Of Hazard

Streckentyp: Strand
Fahrzeug: Wüstenbuggy
Power-Ups: Keine
Zielzeit: 01:20:28



Jep, eine weitere rutschige Sandstrecke! Richte Dich nach der leichten Rechtskurve am Start in der Mitte aus, oder Du verfehlst den Graben unter der Brücke und explodierst.



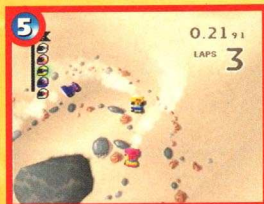
Fahre nach links um den Strandball herum und rutsche durch die obere Kurve. Fahre an der Harpune vorbei.



Am Spaten geht es vorbei. Bleibe weiter in der Mitte. Fahre mit Höchstgeschwindigkeit über die Dünen und die Brücke.



Wenn Du auf der linken Seite Kieselsteine siehst, solltest Du scharf nach links durch die 90°-Kurve fahren.



Ein einfach zu bewältigender Abschnitt – eine weite Kurve um einen Stein herum.



Rutsche rechts an den Hindernissen hinter der Links-Rechts-Schikane vorbei und fahre rauf auf die nächste. Fahre nicht zu schnell, oder Du crashst.



ADVANCED

Cereal Killer

Streckentyp: Frühstück
Fahrzeug: Cor!
Power-Ups: Minen 2x,
Schild, Hammer
Zielzeit: 01:54:03



Die Kurven am oberen Tischrand sind mit Vorsicht zu genießen – der Cor! hat ein sehr schlechtes Kurvenverhalten, und wenn Du eine der Milchputzen berührst, hast Du schon so gut wie verloren.



Fahre über den Toaster und halte Dich auf der Fahrbahn. Wenn Du so vom Tisch springst, schnappst Du Dir den Schuttschild, der auf dem Stuhl liegt.



Bremse nach dem Stuhl stark ab und fahre in der Kurve um die Katze herum. Über die Gerade geht es weiter an den Schuhen vorbei und zweimal nach links unter den Tisch.



Versuche, nach links über die Minen zu schleudern. Umfahre anschließend den Hundekorb. Früher oder später gelangst Du nach einigen Hindernissen zurück auf den Tisch.

Bleibe in der Mitte der Strecke. Ansonsten verpaßt Du den Käsesprung auf das Skateboard. Springe am Ende hinunter und umfahre rechts das Toastbrot.



Es ist nur noch ein kurzer Weg bis zur Ziellinie. Aber Vorsicht: Eine kleine Schikane und eine 90°-Linkskurve stehen Dir noch bevor. Achte auch auf den Sirup, der Dich noch einmal ausbremsen könnte.

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAKS SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

GAMEBOY

- Aladdin JR. 29,95
- Asterix & Obelix JR. 39,95
- Bugs Bunny Crazy C. 39,95
- Donkey K.L. 2 & 3 je 39,95
- Dr. Mario G. 39,95
- Earthworm Jim JR. 29,95
- Molemania G. 39,95
- Ninja Gaiden JR. 29,95
- Space Invaders A. 24,95
- S. Mario L. 1 & 3 je 39,95
- T. 2 Arcade Game 19,95
- Track & Field SP 29,95
- True Lies A. 19,95
- WWF Superstar 1 29,95

Game Boy Color

- Game Boy Color je 139,-
- Aktu Sets Verh. 29,95
- Netzeil GBP & GBC 29,95
- 720° Skateboarder 59,95
- A Bug's Life JR. 59,95
- All Star Tennis (10) 59,95
- Archie Hits A. 59,95
- Asterix & Obelix JR. 59,95
- Babe & Friends (10) 59,95
- Battlefishes A. 54,95
- Blende Maja JR. 59,95
- Black Bass Fishing (9) 59,95
- Bombberman Quest (9) 59,95
- Breakout A. 49,95
- Bubble Bobble (10) 59,95
- Bugs Bunny C. C. 59,95
- Caesars World of G.* 59,95
- Carmageddon dt. (10) 59,95
- Centipede SH 49,95
- Chase HQ A. 59,95
- Conkers Pocket Tales 49,95
- Cool Hand G. 49,95
- Crazy Bikers (09) R. 59,95
- Daffy Duck (10) JR. 59,95
- Drop Zone A. 54,95
- Evel Knievel (10) R. 59,95
- F1 World GP SP 59,95
- F-15 Strike Eagle (10) 59,95
- Frogger JR. 49,95
- Gauntlet & Watch Gal. 54,95
- Gex JR. 54,95
- Godzilla: Series (10) 59,95
- Grand Theft Auto (10) 59,95
- Harvest Moon RPG 59,95
- Hollywood Pinball 54,95
- Holy Magic Century 59,95
- Hugo 2 1/2 JR. 59,95
- Klax G. 59,95
- Klustar G. 59,95
- Legend of the River 59,95
- Looney Tunes (09) 59,95
- Lucky Luke JR. 59,95
- Mario Golf (10) SP 59,95
- Maus, Die (09) JR. 59,95
- Men in Black JR. 54,95
- Micro Machines (10) 59,95
- Millepede (07) A. 59,95
- Montezuma's Return NHL2000 (09) SP 59,95
- Paperboy (09) R. 59,95
- Pin Bowling (09) 59,95
- Pittfall JR. 59,95
- Pocket Bomberman 49,95
- Power Quest A. 59,95
- Prince of Persia 49,95
- Quest for Camelot 59,95
- R-Type DX A. 59,95
- Rampage World Tour 49,95
- Rescue Rangers JR. 59,95
- Rugrats JR. 59,95
- Schlümpfi im Alptr. 54,95
- Shadowgate RPG 59,95
- Shanghai Pocket G. 54,95
- Silicon Valley 59,95
- Spy Hunter & Moon P. 59,95
- Spy Vs Spy A. 59,95
- Star Wars Racer (10) 59,95
- S. Mario Bros. JR. 59,95
- Sylvester & Tweety 54,95
- Tabaluga RPG 59,95
- Tetris Deluxe G. 44,95
- Tom & Jerry (10) JR. 59,95
- Tonka Raceway (10) 59,95
- Top Gear Rally Rumble 64,95
- Turk 2 A. 49,95
- V-Rally R. 59,95
- Warlord 2 JR. 59,95
- World Rally R. (10) 59,95
- WWF Attitude SP 59,95
- Zelda RPG 59,95

SUPER NINTENDO

- ACME Animation 39,95
- Aero the Acrobat 2 A. 29,95
- Adams Family Values 39,95
- Air Cavalry A. 49,95
- Aladdin JR. 49,95
- Arkanoid G. 39,95
- Asterix JR. 39,95
- Big Hurt Baseball 29,95
- Biometek A. 39,95
- Boogerman JR. 39,95
- Butthurt Island A. 29,95
- Donald in Maui Mall. 39,95
- Donkey K. Country 39,95
- Donkey Kong C. 2 39,95
- Edel-Anleitung 59,95
- Dschungelbuch JR. 59,95
- Earthworm Jim 2 39,95
- FIFA Soccer <AO>V. 19,95
- FIFA Soccer '98 SP 29,95
- FIFA Soccer '97 49,95
- Harvest Moon RPG 49,95
- Incr. Crash Dummies 19,95
- Jungle Dredd A. 29,95
- Justice League R. 29,95
- Kirby's Dream C. 39,95
- Kirby's Fun Pack 3 39,95
- Kirby's Ghost Trap 49,95
- Lost Vikings 2 59,95
- Lucky Luke JR. 49,95
- Lufia incl. Spielberater 49,95
- Magical Quest M. Mouse 49,95
- Marvel Super Heroes 49,95
- Mickey & Minni 49,95
- Mohawk & Headph. 29,95
- Mr. Do A. 29,95
- NBA Hangtime SP 39,95
- NBA Live '97 SP 39,95
- NHL Hockey '98 SP 49,95
- NHL Hockey '97 SP 49,95
- N. Mania World C. 49,95
- Pac Man 2 JR. 49,95
- PGA Tour Golf '96 49,95
- Pinball Dreams G. 49,95
- Pinocchio JR. 59,95
- Prehlistorik Man JR. 29,95
- Primal Rage A. 29,95
- Puzzle Bobble G. 49,95
- Realin JR. 39,95
- Revolution X A. 29,95
- Schlumpfi 1 & 2 je 39,95
- Secret of Evermore incl. Spielberater 49,95
- Shaq Fu <ca> A. 29,95
- Sim City G. 49,95
- Sonic Blastman <ca> 39,95
- Star Trek 49,95
- Star Trek DS9 A. 29,95
- Star Trek TNG A. 49,95
- Super Bomberman 2 59,95
- Super Strikes Back 39,95
- Super Mario World 59,95
- S. Mario World 2 JR. 59,95
- Super Metroid A. 39,95
- S. Return of Jedi A. 39,95
- Super Star Wars A. 59,95
- Super Star Wars <ca> 39,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- S. Wrestlemania 39,95
- T. 2 Arcade Game 39,95
- T. 2 Judgment Day 39,95
- Terranigma incl. Spielberater 49,95
- Tetris Attack G. 49,95
- Tim in Tibet JR. 39,95
- Timecop A. 19,95
- Timon & Pumbaas. 59,95
- Toy Story JR. 39,95
- Weapon Lord B. 39,95
- Wild Guns A. 49,95
- Williams Arcade Hits 29,95
- World Cup Striker 29,95
- Wrestler Golf 19,95
- Worms G. 49,95
- Zero the Kamikaze A. 29,95
- Zelda <ca> 49,95
- Zoop G. 29,95

NINTENDO 64

- Aerofighters Assault 89,95
- All Star Baseball 99,95
- All Star Tennis 99,95
- Asteroids Hyper (09) 84,95
- Banjo & Kazooie 79,95
- Bass Hunter (10) 89,95
- Battle Zone (10) 109,95
- Bio Freaks 'uncut' 99,95
- Carmageddon Dt. 99,95
- Castlevania 3D A. 109,95
- Chameleon Twist 2 89,95
- Chopper Attack A. 104,95
- Command & Conq. 104,95
- Destruction Derby 109,95
- Earthworm Jim 3D 89,95
- F1 World Grand P.2 84,95
- Fighting Force A. 109,95
- Gauntlet: Legends (9) TBA
- GoldenEye Cover G. 109,95
- Glover JR. 79,95
- Hot Wheels <10> R. 89,95
- Jet Force Gemini (10) 109,95
- Mario Golf (10) SP 84,95
- Mario Party G. 84,95
- Milos Astro Bowling 84,95
- Mission Impossible 89,95
- Monster Truck M. (09) 89,95
- Mystical Ninja 2 79,95
- NHL Breakaway 99,95
- Nuclear Strike (10) TBA
- Premier Manager 99,95
- Racing Simulation 2 119,95
- Rampage 2 A. 109,95
- Rayman 2 (10) 119,95
- Revolt R. 99,95
- Roadsters (09) R. TBA
- Ruff & Tumble (09) TBA
- Shadowgate RPG 109,95
- Shadowman 99,95
- Shadowman 119,95
- Soccer (09) SP 99,95
- Space Race (09) 109,95
- Star Wars Racer R. 109,95
- Star Wars Rogue S. 109,95
- Starcraft (10) 109,95
- Superman ADV 109,95
- Tetrisphere G. 79,95
- The New Tetris (09) 84,95
- Tonic Trouble (09) 109,95
- Turk 2 A. 79,95
- Turk 2 <ca>uncut 89,95
- Twisted E. Snowboard 89,95
- Ultimate Football (09) 89,95
- Ungechnitten 99,95
- V-Rally R. 59,95
- Vigilante 8 R. 79,95
- World Driver Cha. (09) 109,95
- World L. Soccer (09) 109,95

V-Rally R.

- V-Rally R. 79,95
- Vigilante 8 R. 109,95
- World Driver Cha. (09) 109,95
- World L. Soccer (09) 109,95
- WWF Attitude SP 89,95
- Yoshi's Story JR. 84,95
- Zelda 64 RPG 99,95
- Zero Hour (10) A. 119,95
- 1080° Snowboarding 69,95
- Aero Gauge R. 69,95
- Ar Boarder 64 R. 49,95
- Beetle Aid. Racing 49,95
- Body Harvest A. 49,95
- Bombman 64 G. 59,95
- Bombman Hero 49,95
- Back Bombie A. 49,95
- Best-A-Move 2 G. 39,95
- Best-A-Move 3 G. 39,95
- Clayton or 63 1/3 39,95
- Cruis'n USA R. 49,95
- Cruis'n World R. 49,95
- Diddy Kong Racing 69,95
- Dual Heroes B. 49,95
- Extreme G. R. 49,95
- Extreme G. R. 59,95
- F1 Pole Position R. 39,95
- FIFA 64 SP 39,95
- FIFA Soccer '98 SP 59,95
- Fighters Destiny B. 59,95
- Flying Dragons B. 49,95
- Forgaken A. 44,95
- Frankreich 98 SP 69,95
- G.A.S.P. B. 44,95
- Gex 2 - 3D JR. 49,95
- Hexen A. 44,95
- Holy Magic Century 69,95
- Iggy's Reckin Balls 69,95
- Int. Superstar Soccer 39,95
- Int. Super Soccer 98 49,95
- John Madden 64 39,95
- John Madden '99 39,95
- Knife Edge A. 69,95
- Lamorghini 64 R. 39,95
- Mac The Dark Age 49,95
- Mario Kart R. 64,95
- Mischief Makers JR. 49,95
- Multi Racing Champ. 49,95
- Mystical Ninja A. 49,95

Nur solange Vorrat reicht!

Sonderangebote:

- Micro Machines T. 49,95
- Nagano Winter Olymp. 49,95
- Nascar Racing 99,95
- NBA Courtside SP 49,95
- NBA Jam '99 SP 59,95
- NBA Live '99 SP 49,95
- NBA Pro 98 SP 39,95
- NFL Quarterback 98 39,95
- NFL Quarterback 99 59,95
- NHL Breakaway SP 44,95
- NHL Hockey '99 SP 49,95
- Off Road Challenge 59,95
- Olympic Hockey 44,95
- Pilottwings A. 59,95
- Rakuga Kids B. 39,95
- Robotron 64 A. 49,95
- S.C.A.R.S. R. 49,95
- San Francisco Rush 44,95
- Silicon Valley A. 49,95
- Snowboard Kids R. 64,95
- Star Shot 49,95
- Virtual Chess G. 39,95
- Virtual Pool G. 49,95
- Walden C. Club Golf 59,95
- Wave Race R. 59,95
- W. Gretzky Hockey 39,95
- Gretzky Hockey 98 49,95
- WWF Vs Revenge 49,95
- Wetrix <ca> G. 44,95
- Winout 2097 R. 49,95
- http://www.freaksshop.de
- WWF Attitude SP 89,95
- Yoshi's Story JR. 84,95
- Zelda 64 RPG 99,95
- Zero Hour (10) A. 119,95

N64 ZUBEHÖR:

- Nintendo 64 & Mario 239,-
- N64 Star Wars 279,-
- 4MB Ram Erweiterung 59,95
- AV Kabel Cinch 19,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- Dekor Kit 'Turok' 19,80
- Joyboard 79,95
- Joypad farbig 49,95
- Joypad Original je 49,95
- Joypad SV362 Shark 59,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Lenkrad <3 in 1> 89,95
- Lenkrad G. 109,95
- Memory Card 1 MB 24,95
- Memory Card 8 MB 59,95
- RGB Kabel 19,95
- Rumble Pak 19,95
- Rumble Pak 1 MB 34,95
- Memory Card Spielberater ab 14,80
- Ultra Racer 49,95
- Vortex SV 382 69,95
- X-plexer 99,95
- Dreamcast: 489,-
- Arcade Stick (10) 89,95
- Controller (10) 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Keyboard (10) 54,95
- Race CP Lenkrad 119,95
- Scart Kabel 30,95
- Vibration Pak (10) 44,95
- Visual Memory (10) 49,95
- Aero Wings (10) 84,95
- Blue Stinger (10) 84,95
- House of the Dead 2 129,95
- Gun (10) 139,95
- Powerstone <10> TBA
- Racing Sim. (10) 89,95
- Red Dog (10) 84,95
- Sega Bass Fishing 179,95
- Sega Rally 2 (10) 104,95
- Snow Surfers (10) X.R.
- Sonic Adventures (10) 84,95
- Speed Devils (10) 84,95
- Supercross 2000 (10) 89,95
- Suzuki Alstare Racer 84,95
- Tokyo Highway Chalk 84,95
- Toy Commander (10) 84,95
- Trick Style (10) 89,95
- Virtual Fighter 3 (10) 84,95
- Die ersten 1000 DREAMCAST-Bestellungen <12 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel unserer Wahl! GRATIS dazu!
- "Nutzen Sie unseren Vorbestellservice" Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!
- LADENGESCHÄFTE: Ladenpreise können abweichen. Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model: 33602 Bielefeld City Passage Tel.: 0521-5215206 48143 Münster Windthorststr. 13 Tel.: 0521-5107898 Weitere Läden geplant! Händleranfragen willkommen!

a = ausländische Version / rote Schrift = Preissenkung / An- und Verkauf von Videospiele-Spiele / Große Auswahl an Action-Figuren - Fragen Sie nach !!

MARIO P



PAD-BELEGUNG

Und so steuerst Du Mario und Co. auf das Siegerpodest

A-KNOPF: Springen / angreifen / Luftpumpe drücken / Schubkarre bewegen etc. (je nach Situation)

B-KNOPF: Angreifen / Skate (je nach Situation)

▲ C-KNOPF: Keine Funktion

▼ C-KNOPF: Keine Funktion

◀ C-KNOPF: Keine Funktion

▶ C-KNOPF: Keine Funktion

ANALOG PAD: Figur bewegen / paddeln / Seil ziehen etc. (je nach Situation)

Z-KNOPF: Luftpumpe betätigen (nur im Balloon Burst-Spiel)

R-KNOPF: Keine Funktion

D-PAD: Keine Funktion

Begleite Mario und seine Freunde auf eine Party der ganz besonderen Art. Folge den Anweisungen unserer ausführlichen Spielhilfe, und Du landest auf der Seite der Gewinner!

CHEATS

SNELLES GELD UND STERNE

Um das ganze Geld und alle Sterne zu behalten, die hinter der Warp-Röhre von Computer-Gegnern eingesammelt wurden, pausiere einfach das Spiel und gehe zum Optionsbildschirm. Andere alle computergesteuerten Spieler in der letzten Runde auf dem Brett in menschliche um – Du mußt genügend Controller eingestopelt haben. Wenn die Punkte zusammengerechnet werden, bekommst Du neben Deinen eigenen auch ihre Gewinne.

BUMPER BALL-LABYRINTH 1

Besiege Toad im finalen "Slot Car Derby 2" auf der Minispiel-Insel. Du kannst jetzt Bumper Ball Maze 1 im Minispiel-Haus zocken.

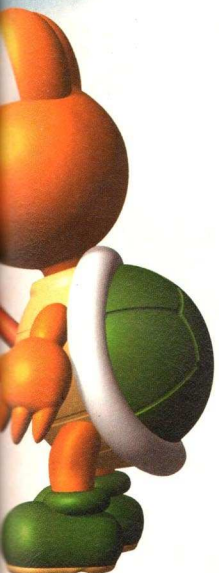
BUMPER BALL-LABYRINTH 2

Schaffe alle 50 Minispiele auf der Minispiel-Insel, um Zugang zum Bumper Ball Maze 2 im Minispiel-Haus zu bekommen.

BUMPER BALL-LABYRINTH 3

Stelle in Bumper Ball Maze 1 und 2 einen Rekord auf, um den dritten Kurs zu öffnen.

ARTY



OBJEKTE



PLUS-BLOCK (KOSTET 200 MÜNZEN)

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Du bewegst Dich um die angezeigte Anzahl an Feldern weiter und erhältst die gleiche Anzahl an Münzen.



MINUS-BLOCK (KOSTET 100 MÜNZEN)

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Du bewegst Dich um die angezeigte Anzahl an Feldern weiter, doch Du verlierst auch die gleiche Anzahl an Münzen.



SPEED-BLOCK (KOSTET 200 MÜNZEN)

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Verhält sich wie ein normaler Würfel, hat aber nur die Zahlen 8 bis 10 drauf.



SLOW-BLOCK (KOSTET 100 MÜNZEN)

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Verhält sich wie ein normaler Würfel, hat aber nur die Zahlen 1 bis 3 drauf.



WARP-BLOCK (KOSTET 200 MÜNZEN)

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Zerbreche diesen Block, und Du tauschst den Standort mit einer anderen Figur auf dem Brett.



EREIGNIS-KISTE (KOSTET 200 MÜNZEN)

Erscheint zufällig auf jedem der Bretter in der Warp-Röhre. Zerbreche diese Kiste, und es erscheinen entweder Koopa, Boo oder Bowser, die Dir helfen oder Dich behindern.



GLÜCKSKISTE (KOSTET 400 MÜNZEN)

Wähle diese Kiste in der Bank, und sie ersetzt Deine Munkiste. Auf die Münzen, die Du in der Warp-Röhre gewinnst, gibt es 10 % Zuschlag.



CASINO-KISTE (KOSTET 300 MÜNZEN)

Wähle diese Kiste in der Bank, und sie ersetzt Deine Munkiste. Setze die Münzen ein, die Du in der Warp-Röhre gewinnst, und verdoppele oder halbiere so Dein Geld.



PLATTE (KOSTET 50 MÜNZEN)

Besuche das Optionshaus, sobald Du diese Platte gekauft hast, und Du kannst Dir die Musikstücke des Spiels in aller Ruhe anhören.



SPRECHENDER PAPAGEI (KOSTET 50 MÜNZEN)

Na toll! Gehe ins Optionshaus und höre Dir an, wie dieser Vogel irgendeine Person des Spiels nachahmt!



MECHA-FLY GUY (KOSTET 200 MÜNZEN)

Teste Deine Analog-Dreh-Fähigkeit mit diesem Kerl. Er lebt im Haus der Minispiele und zählt, wie oft Du in zehn Sekunden den Analogstick drehen kannst.

CHARAKTERE

Die ganze Gang gibt sich in Mario Party ein Stelldichein – alle wollen mal wieder aufs Siegerpodest, doch am Ende kann es nur einen Sieger geben!



MARIO

Auch der kleine, rote Klempner ist wieder dabei mit seinem nervtötenden Schrei "Let's Go!". Er ist hier, um zu beweisen, daß er auch auf dem Brett ein Superheld ist.



LUIGI

Marios großer, grüner Bruder ist der Erträglichere der beiden Klempner. Er könnte uns zeigen, daß er mehr im Kopf hat als Mario in den Armen (oder im Hintern).



PEACH

Nach ständigen Entführungen und anderen Quälereien kehrt Peach zurück und ist bereit für den Kampf. Sie will Bowser und der Gang zeigen, daß sie es satt hat, ständig herumgeschubst zu werden.



YOSHI

Er ist Marios bester Freund, seit er seine Eierschale verlassen hat. Yoshi gibt alles, wenn es darum geht, als Sieger aus einem Abenteuer hervorzugehen.



DONKEY KONG

Der große, häßliche Affe gehört natürlich auch dazu. Sein Verlangen, der größte Superstar von allen zu werden, ist verständlich – er will beweisen, daß er der stärkste Affe des Nintendo-Universums ist.



WARIO

Der finstere Zwillingsbruder Marios möchte seinem Verwandten mal wieder ordentlich was auf die Mütze geben. Mit seinen Tricks und Täuschungsmanövern verschafft er sich oft Vorteile, doch kann sein Geschick ihn zum Superstar machen?



TOAD

Toad ist keine spielbare Figur in Mario Party. Statt dessen läuft er über das Brett und verkauft Sterne an jeden, der ihn einfängt. Er versucht alles nur mögliche, um Bowser nicht als Sieger dastehen zu lassen.



BOWSER

Dieser Typ hört niemals auf. Er hat sich die Macht über die Spielbretter angeeignet, stiehlt Münzen und Sterne und verursacht ganz allgemein Chaos. Vorsicht, seine Baby-Koopa stehen ihm bei!



KOOPA TROOPER

Koopa ist der Veranstalter des Spiels. Er gibt jedem Hilfestellung, der auf der Suche nach dem Weg zum Superstar ist, und hilft, wo immer er nur kann. Aber hat er nicht einst für Bowser gearbeitet?



KEIN KOOPA (KOSTET 500 MÜNZEN)

Setze diesen ein, und Koopa Trooper erscheint auf einigen der Spielbretter nicht. Nur dann verfügbar, wenn Du 100 Sterne und den "Eternal Star" geschafft hast.



KEIN BOO (KOSTET 500 MÜNZEN)

Setze diesen ein, und Boo erscheint auf einigen der Spielbretter nicht. Nur dann verfügbar, wenn Du 100 Sterne und den "Eternal Star" geschafft hast.



CREDITS (KOSTET 100 MÜNZEN)

Erlaubt Dir, die Credits so oft Du willst anzuschauen. Nur verfügbar, wenn Du 100 Sterne und den "Eternal Star" geschafft hast.

FELDEERTYPEN

Jedes Brett in Mario Party ist übersät mit unterschiedlichen Feldern – irgend etwas geschieht immer nach einem Zug. Es könnte gut oder schlecht aussehen. Die Würfel entscheiden!



BLAUES FELD

Beendest Du Deinen Zug auf diesem Feld, bekommst Du drei Extramünzen gutgeschrieben. Landest Du in den letzten fünf Runden darauf, bekommst Du sogar sechs Münzen.



ROTES FELD

Du verlierst drei Münzen, wenn Du darauf landest, es sei denn, Du landest innerhalb der letzten fünf Runden darauf – dann gibt es nämlich einen Abzug von sechs Münzen.



MINISPIEL-FELD

Landest Du auf diesem Feld, springst Du sofort in ein Minispiel, wo Du ordentlich Geld machen kannst, ohne daß Dich jemand hindert. Gut, wenn Du hinten liegst.



CHANCE-FELD

Dieses Feld bringt Dich zum Chance-Spiel. Die drei Blöcke rotieren und werden schnell, sobald Du einen stoppst. Mit dem richtigen Timing kommst Du an Dein Ziel – Du kannst einige Münzen stehlen oder sogar einen Haufen Sterne gewinnen. Die Bowser-Chance ist eine Version dieses Spiels, bei der Bowser aber immer gewinnt!



EREIGNISFELD

Was hier geschieht, hängt von dem Brett ab, auf dem gespielt wird. Manchmal erhältst Du die Gelegenheit, münzenraubende Pflanzen aufzustellen oder sogar alle blauen Felder des Bretts in rote umzuwandeln.



BLAUER PILZ-FELD

Ende auf diesem Feld, und ein Block erscheint über dem Kopf Deiner Figur. Drücke A, um den Block zu zerstören – ein roter Pilz gibt Dir einen weiteren Wurf, während ein Giftpilz Dich eine Runde aussetzen läßt.



BOWSER-FELD

Landet darauf, und Du hast Probleme ohne Ende. Egal für welches Spiel sich das Roulette auch entscheidet, das Ergebnis ist meistens alles andere als gut.



BOWSER-PUNKT

Komme niemals in die Nähe dieses Feldes, sonst gibt es Ärger. Er ist dermaßen fies, daß er Dir oft Münzen oder sogar auch

Sterne klaut!



STERNEN-PUNKT

Wenn immer Du kannst, versuche eine Route zu wählen, die an Toad vorbeiführt. Er ist hier, um Dir zu helfen. Jeder, der ihn passiert, hat die Chance, einen Stern für 20 Münzen zu kaufen. Er bewegt sich oft über das Brett.



BOO-PUNKT

Wenn Du Boo passiert, stoppt er Dich und fragt, ob er einer anderen Figur etwas stehlen soll. Er klagt eine zufällige Menge an Münzen. Bezahlst Du ihn mit 50 Münzen, klagt er sogar Sterne!



KOOPA-PUNKT

Koopa steht am Anfang eines Bretts und stellt sozusagen das "Lost!"-Feld dar. Jeder, der an ihm vorbeikommt, bekommt 10 Münzen (bei den letzten fünf Zügen sogar 20). Jede zehnte Figur bekommt noch ein paar Bonus-Münzen oben drauf.



SPIELBRETT

DK'S JUNGLE ADVENTURE

SCHWIERIGKEIT ★★★★★

Viele Wege führen durch den Dschungel. Wer sich hier für den falschen Weg entscheidet oder in eine Falle läuft, kann sich maßlos ärgern. Vor allem die Whomps stehen einem oft in der Quere: Sie verlangen zehn Münzen Wegezoll, wenn Du an ihnen vorbei willst. Landest Du auf einem ?-Feld, rollt ein großer Stein über die schattierten Felder. Jede Figur, die dem Stein im Weg steht, läuft vor diesem fort und endet in der Nähe des Brettanfangs.

STRATEGIE

Wegen der vielen Wege solltest Du öfter einen Blick auf die Karte werfen, um zu sehen, welche Route schnellstmöglich zu Toad führt. Er bewegt sich nach jedem gekauften Stern über das Brett, also sei auf einen plötzlichen Richtungswechsel gefaßt. Setze auch die Whomps zu Deinem Vorteil ein – wenn jemand hinter Dir eine bestimmte Route läuft, kannst Du ihm mit den Whomps den Weg versperren und ihm so Münzen aus der Tasche ziehen.



57



7



5



0



9 (läßt einen Stein über das Brett rollen)



3



3



Bewegt sich nach jedem gekauften Stern



Bleibt auf einem Feld links vom Brett



Zwei (je einer an den Seiten des Bretts)

PEACH'S BIRTHDAY CAKE

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Oben auf der Geburtstagstorte könnte es kaum übersichtlicher sein, doch natürlich ist das Ganze nicht ohne Haken. Am schlimmsten ist die Blumen-Lotterie: Wähle eines von vier Saatkörnern. Erwischt Du die Bowser-Pflanze, wirst Du zur Bowser-Insel geschickt. Das geht ja noch, auch wenn Bowser Dir alle Münzen stiehlt, aber wenn Du nochmals die Lotterie spielst und verlierst, geht es zurück zu Bowser! Das Leben ist einfach nicht fair.

STRATEGIE

Landest Du mit einem Vermögen von 30 Münzen auf einem Fragezeichen, kannst Du eine sterneklauende Pflanze kaufen. Das erinnert an so manches Eigentumsfeld eines Monopoly-Spiels. Nutze die Vorteile dieser Pflanzen, da es schwierig ist, immer genug Geld für Toad zu haben. Oh, und halte Dich von der Bowser-Insel fern!



28



4



2



2



14 (Sterneklauende Erdbeerpflanzen kannst Du hier kaufen)



6



2



Bleibe in der Mitte des Bretts



Bleibt rechts auf seiner eigenen kleinen Insel



Keiner

YOSHI'S TROPICAL ISLAND

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆

Mit seinen zwei kleinen Inseln, die durch Brücken miteinander verbunden sind, kann dieses tropische Eiland zur echten Herausforderung werden. Spannend sind insbesondere die zahlreichen Fragezeichen-Felder – das Betreten eines dieser Felder läßt Bowser und Toad die Plätze tauschen, so daß Du eigentlich nie wissen kannst, wohin die Reise gehen soll. Die Brücken werden von Thwomps bewacht, die natürlich Wegezoll haben wollen. Die Kosten dafür steigen mit jeder Überquerung. Ansonsten ein ausreichend übersichtliches Brett mit interessanten Ideen.

STRATEGIE

Versuche nicht hartnäckig, Toad auf dem Brett zu verfolgen, da auf Dauer das Überqueren der Brücken zu teuer wird. Wechsle nur die Inseln, wenn Du Boo oder Toad unbedingt brauchst. Denke aber daran: Bleibst Du auf der rechten Insel, kommst Du auch nicht an Koopa und seinen Bonus-Münzen vorbei. Nutze den Wegezoll zu Deinen Gunsten und lasse Spieler mit wenig Geld vor den Thwomps stehen.



34



3



4



2



7 (Toad und Bowser tauschen den Standort)



3



2



Tauscht die Position mit Bowser



Tauscht die Position mit Toad



1 (in der rechten oberen Ecke der rechten Insel)

WARIO'S BATTLE CANYON

SCHWIERIGKEIT ★★ ★

Wohl das schlechteste Brett im ganzen Spiel. Wer hier gewinnen will, braucht eine gehörige Portion Glück, dank des tollen Layouts. Vier Inseln umgeben eine kleine Zentralinsel, jede mit ihrer eigenen Strecke. Über die Fragezeichen-Felder verändertest Du die Schußrichtung der Kanonen, die Dich zwischen den Inseln hin und her befördern. Das Landen wird durch das Roulette-Spiel erschwert, bei dem Du mit Geschick das Feld bestimmst, auf das Du geschossen wirst. Toad läßt sich so schwer erreichen.

STRATEGIE

Eine gute Strategie kann hier wegen des Glücksfaktors kaum aufgebaut werden. Es ist nahezu unmöglich, auf dem gewünschten Feld zu landen. Selbst wenn man gut zielt, kann sich die Ausrichtung des Brettes schlagartig ändern. Eines ist klar – mit dem Fly Guy die Gegner zu terrorisieren ist fein, doch solange Toad nicht da ist, setze ihn nicht ein, um zu Bowser's Insel in der Mitte zu gelangen. Das kostet einfach zu viele Münzen.



41



7



10



0



2 (ändert die Ausrichtung der Kanonen)



5



2



Bewegt sich nach jedem gekauften Stern



Bleibt auf der mittleren Insel



1 (auf der linken oberen Insel)

LUIGI'S ENGINE ROOM

SCHWIERIGKEIT ★★ ★

Ein echt hartes Brett. Für Probleme sorgen hauptsächlich die blauen und roten Türen, die entweder geschlossen oder geöffnet sind – geöffnete rote Türen haben geschlossene blaue zur Folge und umgekehrt. Nach jeder Runde öffnen bzw. schließen sie sich, doch Du kannst den Zustand bestimmen, indem Du mit dem Roboter sprichst oder ein Fragezeichen-Feld betrittst. Bowser wartet in der Ecke links unten und brütet über einem fiesem Trick, der jedem schadet, der sich in sein Domizil wagt.

STRATEGIE

Toad zu verfolgen kann schwierig sein, wenn Du an bestimmten Türen vorbei möchtest. Versuche abzuschätzen, welche Türen auf Deinem Weg zum Ziel geöffnet sein könnten. Nutze auch den Roboter zu Deinem Vorteil und versperre den anderen Beteiligten jederzeit den Weg. Sei bei der Schleife in der linken oberen Ecke vorsichtig. Gerätst Du mit dem falschen Timing hinein, könntest Du darin hängenbleiben.



57



4



4



0



5 (öffnet und schließt verschiedene Türen)



3



3



Bewegt sich nach jedem gekauften Stern



Bleibt in der unteren linken Ecke des Bretts



1 (kurz vor dem Start)

MARIO'S RAINBOW CASTLE

SCHWIERIGKEIT ★★ ★

Marios Wolkenschloß darf natürlich auch hier nicht fehlen, doch dafür, daß es sich hier um die Behausung des Großmeisters selbst handelt, gibt es hier wirklich wenig, was auf den Magen schlagen könnte. Und auch wenn Bowser mal im Schloß für Unruhe sorgt – man braucht nur etwas Zeit zu vertrödeln, und die anderen rennen ihm in die Arme. Die Fragezeichen-Felder schalten Toad und Bowser im Schloß um. Boo in der oberen linken Ecke wird dann nützlich, wenn Du Münzen oder Sterne dringend benötigst.

STRATEGIE

Lediglich Toad ist von großer Bedeutung, wenn er sich im Schloß aufhält. Steht Bowser vor der Tür, solltest Du Dich vorerst für die längere Route entscheiden. Abgesehen davon gibt es keine nennenswerten strategischen Ziele. Das Rainbow Castle solltest Du praktisch als Lernbrett für die Minispiele und die richtige Verwendung von Boo einsetzen. Statte Boo so oft wie möglich einen Besuch ab, dadurch bemüht Du Dich um Kohle!



33



5



4



2



5 (tauscht die Positionen von Bowser und Toad)



5



2



Tauscht die Position mit Bowser



Tauscht die Position mit Toad



1 (in der linken oberen Ecke des Bretts)

BOWSER'S MAGMA MOUNTAIN

SCHWIERIGKEIT ★★ ★

Bowser's Heimatbrett ist eines der schwierigsten und unfairsten des gesamten Spiels. Viele Abkürzungen führen schnell zum Ziel, doch der Rock Guard zieht einem das Geld aus der Tasche. Du mußt bei ihm das Chancen-Spiel zocken und gewinnen, wenn Du an ihm vorbei willst! Der Weg zu Bowser wird auch von einem solchen Wächter bewacht, und wenn Du bei ihm das Spiel verlierst, verlierst Du nicht nur deutlich mehr Münzen, sondern auch Sterne. Die Fragezeichen machen Bowser böse und verwandeln alle blauen Felder in rote... echt tragisch!

STRATEGIE

Wenn Du bei den Chancen-Spielen nicht sehr gut bist, hast Du hier viel zu erleiden. Weiter üben! Toad bewegt sich viel zu oft über das Feld, als daß man ihn taktisch schnell erreichen könnte. Nutze die Abkürzungen weise. Versuche, Dich von den Fragezeichen fernzuhalten, da dabei jeder tonnenweise Münzen verliert, vor allem bei den letzten fünf Zügen.



45



4



3



0



4 (alle blauen Felder werden rot)



3



2



Bewegt sich nach jedem gekauften Stern



Bleibt oben auf dem Brett



1 (am oberen Rand des Bretts)



ETERNAL STAR

SCHWIERIGKEIT ★★ ★

Das letzte Brett ist ein Alptraum – es gibt keinen Toad, keinen Koopa und überall nur Bowser! Um hier Sterne zu gewinnen, mußt Du auf einem Baby-Bowser landen und 20 Münzen im Würfelroll-Wettkampf einsetzen. Rollst Du eine höhere Zahl, gewinnst Du, wenn nicht, verlierst Du Deine Münzen! Wer das Brett umrunden will, muß hier und dort einen Teleporter nutzen, so weißt Du nie, wo Du enden wirst. Zu guter Letzt befördern alle Fragezeichen-Felder die Spieler zurück zum Start. Meide sie wie die Pest!

STRATEGIE

Das Planen einer Route auf diesem Brett ist nahezu unmöglich, da die Teleporter von einer Sekunde auf die andere die Richtung ändern können. Da Toad nicht dabei ist, müssen die Sterne aus den Baby-Bowsern gequetscht werden. Anfänglich sind es sieben, und es kommen erst dann weitere hinzu, wenn alle sieben besiegt wurden. Eine kleine Verfolgungsjagd steht also auf dem Programm. Meide auch das Feld von Bowser – landest Du auf ihm, verlierst Du einen Stern!



SPIELBRETT

Wenn Du zu denen gehörst, die etwas Ruhe und Frieden benötigen, dann ist die Minispiel-Insel der richtige Urlaubsort für Dich. Hier kannst Du Dich nach und nach an jedem der kleinen Spielen versuchen, die Dich unter der Warp-Röhre erwarten. Folge einfach unseren hilfreichen Anweisungen, und Du erreichst mit Leichtigkeit Dein Ziel!



WELT 1: OPEN PLAINS



1-1: Coin Block Blitz-Spiel:

Zerbreche die Kisten und schnapp Dir die Münzen.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Bewege Dich schnell zwischen den Kisten. Sind die Vorräte erschöpft, schlage den Gegner das Geld aus den Taschen. Zerbrich ein anderer eine Kiste mit vielen Münzen, springe einfach auf Deinen Gegner und zwische zwischen ihm und der Kiste rauf und runter.



1-2: Coin Block Bash-Spiel:

Zerstöre mit dem Hammer die Blöcke und hebe die herabfallenden Münzen auf.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Der Hammer bremst Dich aus. Um also die anderen von den Münzen fernzuhalten, bearbeite sie mit dem Hammer. Zerbreche die Kisten und kümmere Dich um deren Inhalte. Verlierst Du den Hammer, schnapp Dir sofort die Münzen und laufe vor Deinem Gegner mit der Waffe fort.



1-3: Coin Shower Flower Spiel:

Fange die herabfallenden Münzen, aber falle nicht von der Blume.

Ziel:

20 oder mehr Münzen.

Strategie:

Halte Dich stets in der Mitte der Blume und laufe vorsichtig zu den herabfallenden Münzen. Dann sollte eigentlich nicht schiefgehen. Gerade auch nicht in Panik, wenn sich die Blume mal zu stark neigt. Laufe langsam weiter und kümmere Dich um die Münzen.



1-4: Paddle Battle-Spiel:

Paddele wie ein Verrückter und bringe das Boot zur anderen Seite.

Ziel:

15 oder mehr Münzen.

Strategie:

Zeit für etwas sportliche Betätigung. Die Handflächentechnik hat sich hier als äußerst effektiv erwiesen – lege die Mitte Deiner Handfläche auf den Analog-Stick und drehe ihn wie verrückt. Diese Technik funktioniert bei allen Stick-Dreh-Spielen gut. Ein bißchen Ausdauer solltest Du schon haben...

**2-1: Memory-Spiel**

Lasse Dich auf die Quadrate fallen, um verschiedene Bilder zu öffnen.

Ziel:

Finde alle Paare.

Strategie:

Ein bißchen Glück kannst Du hier schon gebrauchen. Du mußt mindestens ein Paar gefunden haben, nachdem Du Dein zweites Paar aufgedeckt hast, oder die Zeit reicht nicht mehr für die Lösung. Das Betreten des Bowser-Feldes ist nicht ratsam. Schnelle Spieler kommen noch einmal mit einem Schrecken davon, aber kein zweites Mal!

**2-2: Ground Pound-Spiel:**

Merke Dir die flachen Pfähle und ramme sie dann in den Boden.

Ziel:

Ramme alle flachen Pfähle in den Boden.

Strategie:

Spiele mit gutem Gedächtnis haben das Glück auf ihrer Seite. Achte auf die Pfähle mit flacher Spitze und bearbeite sie, sobald die Schmetterlinge sich darauf niederlassen. Triffst Du eine Spitze, verlierst Du eine Menge Zeit. Wer genau hinschaut, entdeckt einen Unterschied zwischen flachen und spitzen Pfählen.

**2-3: Limbo-Tanz-Spiel:**

Hüpfe unter den Stangen hindurch, ohne umzufallen.

Ziel:

Schlüpfe erfolgreich unter den Stangen hindurch.

Strategie:

Jedes Mal, wenn Du A drückst, beugt sich Deine Figur weiter nach unten. Tust Du nichts, steht sie langsam wieder auf. Der Trick liegt darin, immer so weit unten wie möglich zu sein, ohne umzukippen – bleibe in einem gleichmäßigen Rhythmus und warte eine Sekunde, falls Du zu fallen drohst.

**2-4: Musical Mushroom-Spiel:**

Warte, bis die Musik endet, und stürze Dich auf die Kiste.

Ziel:

Schnapp Dir die Kiste vor den anderen.

Strategie:

Laufe sofort los, wenn die Musik zu spielen aufhört. Halte am besten schon vorher den Stick immer in die Richtung des Pilzes, so läufst Du von Anfang an in die richtige Richtung. Ignoriere die kleineren Pilze und springe gleich auf den großen.

**2-5: Piranha's Pursuit-Spiel:**

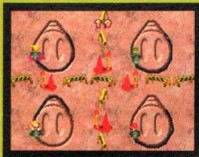
Springe mit dem Skateboard über Hindernisse und besiege die Pflanze im Wettrennen.

Ziel:

Weiche der Pflanze aus.

Strategie:

Danach wirst Du sehr erschöpft sein. Stolperst Du über ein Hindernis, bleibst Du schnell auf der Strecke liegen. Siehst Du einen Baum fallen – SPRINGE! Du segelst mit Sicherheit darüber hinweg.

**3-1: Crazy Cutter-Spiel:**

Führe den Preßlufthammer sorgfältig über den Umriss.

Ziel:

80 oder mehr Punkte.

Strategie:

Versuche, nach Möglichkeit immer auf den Linien zu bleiben. Kommst Du doch mal von der Spur ab, gibst es immer noch mehr Punkte, wenn Du innen bleibst, anstatt nach außen zu gleiten.

**3-2: Buried Treasure-Spiel:**

Grabe Dich durch den Boden und orte die versteckte Truhe.

Ziel:

Finde die vergrabene Truhe.

Strategie:

Drücke so schnell es geht A und führe Deine Figur durch den Boden. Schilder weisen Dir den Weg, doch letzten Endes ist es nur eine Frage des Glücks. Nicht aufgeben!

**3-3: Desert Dash-Spiel:**

Kooperiere mit Deinem Partner in diesem Rennen in der Wüste.

Ziel:

Gehöre zum Gewinner-Team.

Strategie:

Einfach – drücke den Stick in die Richtung, die Dein Partner Dir vorgibt, wenn er sie Dir vorgibt. Mit dem richtigen Rhythmus brauchst Du Dich nur noch um den Thwomp zu sorgen, der sich Dir in den Weg stellt.

**3-4: Seilziehen:**

Ziehe mit aller Kraft Deine drei Gegner in den Abgrund!

Ziel:

Gewinne das Seilziehen.

Strategie:

Nutze wieder die Handflächentechnik beim Rotieren des Sticks. Keine Sorge wegen der Übermacht auf der anderen Seite. Höre nur nicht auf zu drehen!

**3-5: Teetering Towers-Spiel:**

Springe von Turm zu Turm, während sie um Dich herum einstürzen.

Ziel:

Schlage Dich bis zum Ende der Türme durch.

Strategie:

Suche eine Route über die Münzen und springe erst dann ab, wenn der Turm abzusinken droht.

**4-1: Bobsled Run-Spiel:**

Begleite Deinen Partner bei diesem Rennen übers Eis.

Ziel:

Gewinne das Rennen.

Strategie:

Drücke beim Start oft hintereinander A, um zu beschleunigen, und halte dann den Stick permanent nach vorne. Bremsen nicht ab – bleibe in den Kurven innen und fahre über alle Beschleunigungsfreie. Achte auf die Kurve hinter dem letzten Beschleunigungsfeld, da es keine Mauer gibt, die Dich am Sturz hindert.

**4-2: Skateboard Scamper-Spiel:**

Fahre mit dem Skateboard über den brüchigen Boden und überspringe Hindernisse.

Ziel:

Gewinne das Rennen.

Strategie:

Drücke den B-Knopf, um das Skateboard zu beschleunigen, und drücke A, um über die Thwomps zu springen. Durchkommen ist nicht schwierig, doch auf dem letzten Stück solltest Du wie ein Bekloppter B drücken, sonst gewinnst Du nicht. Versuche auch, die Geldtaschen zu schnappen!

**4-3: Handcar Havoc-Spiel:**

Kooperiere mit Deinem Partner, um über die Schienen zu kommen.

Ziel:

Gehöre zum Siegersteam.

Strategie:

Das Tempo zu halten ist sehr einfach – drücke konstant den A-Knopf. Einzig und allein die Kurvenfahrten sind schwer, da Du Dich hier richtig hineinlegen mußt, um nicht herunterzufallen. Nach der letzten Kurve muß der Knopf wieder hart bearbeitet werden.

**4-4: Ghost Guess-Spiel:**

Fange den Geisterführer, der sich zuerst bewegt.

Ziel:

Errate den richtigen Geist.

Strategie:

Für die Beobachtung der Geister bleibt Dir etwas Zeit. Finde heraus, wer der Anführer ist. Benötige aber nicht zu lange dafür, oder sie kommen Dir zu nahe und berühren Dich. Es ist einfacher, den ersten bewegten Geist zu erkennen, während sie sich auf und ab bewegen. Schlage dann zu!



5-1: Cast Aways-Spiel:
Mit Deiner Angelrute angstest Du nach Schätzen.
Ziel:
Angeln mindestens 30 Münzen.

Strategie:
Ein schwieriges Spiel für den, der die Technik nicht beherrscht. Die Rute hat drei Auswurfstärken – je weiter der Stick zurückgezogen wird, desto weiter wird ausgeworfen. Das Timing ist je nach Weite unterschiedlich, also schätze vorher gut ab, wie lange ein Objekt braucht, um vorbeizuschwimmen.



5-5: Bombs Away-Spiel:
Bleibe trotz Bowsers Angriffen auf der Insel.
Ziel:
Bleibe auf der Plattform.

Strategie:
Problematisch wird es nicht, wenn sich die Insel neigt – vielmehr sind es die Explosionen der Kanonenkugeln! Ein Sprung hilft gegen die Lähmung nach einem Treffer, aber er macht Dich noch offener für einen Angriff. Halte Dich einfach ständig in der Mitte auf.



5-2: Shy Guy Says-Spiel:
Beobachte den Shy Guy und hebe die gleiche Fahne hoch wie er.
Ziel:
Sei der letzte, der noch am Boot hängt.

Strategie:
Deine Konzentration zählt. Komme nicht auf die Idee, voreilig die Fahne zu hissen, denn der Computer variiert in der Geschwindigkeit. Warte auch ein Weilchen, wenn der Computer beide Fahnen gleichzeitig hißt, oder Du wirst losgebunden.



5-6: Deep Sea Divers-Spiel:
Tauche noch tiefer, um mehr Schätze für Dich und Deinen Partner zu angeln.

Ziel:
15 oder mehr Münzen.

Strategie:
Natürlich ist die begehrte Truhe die rechts unten am Grund. Dein Gegner will sie auch haben, also bearbeite wild den A-Knopf, um vor ihm da zu sein. Drücke auch danach wie ein verrückter A und gelange an die Wasseroberfläche, bevor Du absäufst! Schnapp Dir die große Kiste, und der Sieg gehört Dir!



5-3: Bumper Balls-Spiel:
Schubse mit dem Ball die Gegner ins Meer.

Ziel:
Schubse jeden von der Plattform.

Strategie:
Die beste Strategie ist es, nicht immer nach vorne zu drücken. Locke die Gegner an den Rand der Plattform und schubse sie im richtigen Moment herunter. Stürze Dich nicht auf jemanden, oder Du landest selbst im Wasser. Nutze stets die richtige Gelegenheit!



5-7: Mushroom Mix-Up-Spiel:
Stehe auf der von Toad gewählten Farbe, bevor die Pilze im See versinken.

Ziel:
Sei der letzte, der auf einem Pilz steht.

Strategie:
Bleibe auf dem schwarzen Pilz, solange Du auf Toad wartest. Bewege Dich schnell, um den richtigen Pilz zu besteigen, und bleibe immer so weit wie möglich innen. Springt jemand von unten auf den Pilz, trifft er Dich und fällt ins Meer.



5-4: Treasure Divers-Spiel:
Tauche zum Grund und hole die versunkenen Schätze hinauf.

Ziel:
Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:
Ziel dieses Spiels ist es, dem Hai und den Kraken auszuweichen – sie lähmen Dich bei Berührung, und Du läßt jede gefundene Truhe fallen. Versuche, außen nach oben und unten zu tauchen, und schnapp Dir zunächst die großen Kisten.



5-8: Tightrope Treachery-Spiel:

Laufe vorsichtig auf dem Seil und weiche den Kanonen aus.

Ziel:
Erreiche die Ziellinie.

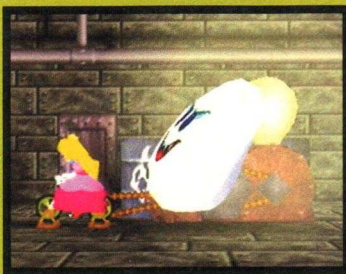
Strategie:
Konzentriere Dich einfach, und Du erreichst das andere Ende. Keine Angst vor den Gegnern unter Dir. Die treffen nicht einmal ein Scheunentor. Auch der Wind sollte nicht das Problem sein, also bleibe einfach ruhig.



6-1: Box Mountain Mayhem-Spiel:
Zerstöre die Kisten und sammle die Münzen ein.

Ziel:
Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:
Gehe so weit wie möglich hinein und zerstöre die Kisten, bevorzugt in sicherer Entfernung zu den anderen Spielern. Entdeckst Du einen Thwomp, wirst Du oft vom Haufen weggestoßen. Das ist nicht immer schlimm, da Du so zu Münzen kommst, die der Thwomp bei sich trägt.



6-2: Pedal Power-Spiel:
Trete wie blöd in die Pedale und erhele so den Raum.

Ziel:
Verjage mit dem Licht Boo!

Strategie:
Wende die Handflächenmethode an und drehe den Stick so schnell wie möglich, bevor Dich Boo erreicht. Fährst Du zu langsam, schnappt Boo Dich und schluckt Dich herunter. Nicht schwierig, aber danach wirst Du müde sein.



6-3: Tipsey Tournery-Spiel:
Kippe das Brett, so daß Koopa das Bild darunter zum Vorschein bringt.

Ziel:
Lege als erster Dein Bild frei.

Strategie:
Lasse die äußeren Steine bis zum Schluß übrig. Laufe in die Ecke des Bretts und kippe es so, daß die zentralen Steine zuerst weg sind. Kümmere Dich dann um die äußeren Steine.


6-4: Hot Bob-omb-Spiel:

Gib schnell die Bombe an die anderen weiter.

Ziel:

Fliege nicht in die Luft!

Strategie:

Das Spiel ist einfach, doch wer gewinnen will, braucht etwas Glück. Halte das Stick in eine Richtung und gib die Bombe so schnell wie möglich wieder ab – vor der Explosion wird der Bob-omb rot!


6-5: Bombsketball-Spiel:

Weiche der Verteidigung aus und setze zum Slam Dunk an.

Ziel:

Wirf einen Korb, oder sei im Siegerteam.

Strategie:

Was auch immer Du tust, verliere nicht den Ball! Ihn zurückzuholen ist echt hart. Kommt Dir beim Angriff einer zu nahe, springe einfach auf den Gegner und setze zum Wurf an.


6-6: Hot Rope Jump-Spiel:

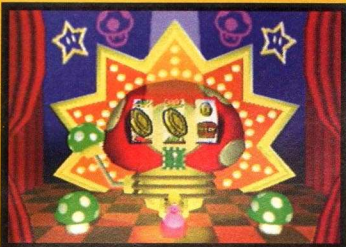
Springe über die Kette aus Flammen.

Ziel:

Schaffe es bis zum Ende, ohne zu verbrennen.

Strategie:

Achte darauf, daß das Seil nach allen fünf Runden schneller wird, nach 20 aber wieder langsamer. Es ist deutlich schwieriger, über das Seil zu springen, wenn es langsamer dreht. Zwar mußt Du 40 mal springen, aber es dauert nicht allzu lang.


7-1: Slot Machine-Spiel:

Triff den Block, um die Räder zu stoppen.

Ziel:

Erreiche drei gleiche Symbole.

Strategie:

Beobachte die Räder und stoppe sie jeweils im richtigen Moment. Du solltest Jagd auf die Mario-Hüte machen – drei bringen Dir 20 Münzen! Drei gleiche lassen Dich das Spiel gewinnen, aber mache auch Jagd auf den Preis.


7-2: Crane Game-Spiel:

Führe den Kran und lasse Dich nach unten zum Preis fallen.

Ziel:

Hebe sorgfältig einen der Computergegner auf.

Strategie:

Es gibt so gut wie keine Ausrede, warum Du hier verlieren solltest. Führe den Kran mit dem Stick über einen der Spieler und hebe ihn mit A auf. Stelle sicher, daß sich Dein Schatten darüber befindet. Betätige danach wie ein Wilder A.


7-3: Pipe Maze-Spiel:

Lasse die Kiste durch die Röhre fallen, die zu Deiner Figur führt.

Ziel:

Die Kiste muß auf Deiner Figur landen.

Strategie:

Schaue zu Beginn des Spiels genau hin – Du mußt einem Pfad von Deiner Figur bis nach oben durch die Röhre folgen. Die Kiste ändert grundsätzlich bei jeder Verzweigung die Richtung.


7-4: Bowl Over-Spiel:

Wirf den Koopa-Panzer und erziele einen Strike.

Ziel:

Wirf alle drei Gegner um.

Strategie:

Gebe dem Panzer nicht zu viel Spin mit auf dem Weg – das elektrische Feld muß Dich nun wirklich nicht unbedingt treffen. Wenn es nach unten geht, konzentriere Dich einfach auf die gegnerischen Pins, da Du diese allein umwerfen mußt.


7-5: Whack-A-Plant-Spiel:

Springe auf die Piranha-Pflanzen, während sie aus den Röhren kommen.

Ziel:

25 oder mehr Münzen.

Strategie:

Mit der richtigen Technik gewinnst Du hier eine ganze Menge Münzen. Du mußt von Pflanze zu Pflanze springen und dabei keine auslassen. Treffe alle, bevor sie wieder verschwinden. Bei größeren Distanzen mußt der A-Knopf länger gedrückt werden.


7-6: Mario Bandstand-Spiel:

Leite die Mario Party-Band bei ihrem nächsten Konzert.

Ziel:

Spiele so gut, daß Du im Spotlight stehst.

Strategie:

Das könnte sogar Deine Oma ohne Probleme schaffen! Der Computer führt die zu spielende Sequenz vor. Spiele die richtigen Noten einfach mit dem Stick nach. Folge dem blauen Quadrat, wenn es sich bewegt, und der Sieg gehört Dir.

WELT 8: BOWSER'S CASTLE, 3. ETAGE

**8-1: Running of the Bulb-Spiel:**

Setze die Glühlampe ein und vertreibe die Geister.

Ziel:

Gelange ans Ende des Tunnels.

Strategie:

Es ist besser, wenn jemand anderes die Glühlampe übernimmt, so daß Du Dich um die Geister kümmern kannst. Wirst Du in einen Zombie verwandelt, hast Du keine Chance mehr. Zerstöre schnell alle Geister und berühre jeden Zombie, um ihn zu heilen.

**8-2: Grab Bag-Spiel:**

Schnapp Dir den Rucksack des Gegners und schüttle die Münzen heraus.

Ziel:

Stehle 15 oder mehr Münzen.

Strategie:

Am wichtigsten ist es, die eigenen Münzen zu behalten. Drücke wie ein Wilder die Knöpfe, wenn Du gefangen wirst. Schätze immer die Richtung ab, in die die Gegner laufen, und lasse sie in Dich hineinrennen.

**8-3: Key-Path-Spiel:**

Hole Dir den Schlüssel für Bowser's Schatzkammer.

Ziel:

Schiebe den Schlüssel ins Schlüsseloch.

Strategie:

Für diese Aufgabe bleibt Dir eine Menge Zeit, und die solltest Du Dir auch lassen. Du kannst den Schlüssel abgeben, aber echte Kämpfer versuchen es selbst. Warte nur auf eine Lücke in Bowser's Verteidigung und schlüpfe hindurch.

**8-4: Ballon Burst-Spiel:**

Blase mit der Pumpe die Ballons auf.

Ziel:

Lasst Deinen Ballon vor den anderen zerplatzen.

Strategie:

Pumpe so schnell wie möglich Luft in Deinen Ballon. Ziehe die Pumpe so weit wie möglich mit 2 hoch (sie wird weiß) und drücke sie dann mit A wieder herunter. Das schnelle Herunterdrücken ist OK, doch die Pumpe muß immer voll aufgeladen sein.

**8-5: Face Lift-Spiel:**

Bearbeite mit der Hand das Gesicht von Bowser.

Ziel:

Gewinne 90 oder mehr Münzen.

Strategie:

Schau Dir das Muster gut an und ziehe dann an Bowser's Gesicht herum. Generell werden die Teile nur bis zu einem Limit in eine Richtung gezogen, übertreibe es also nicht mit Deinem Lifting.

**8-6: Bash'n Cash-Spiel:**

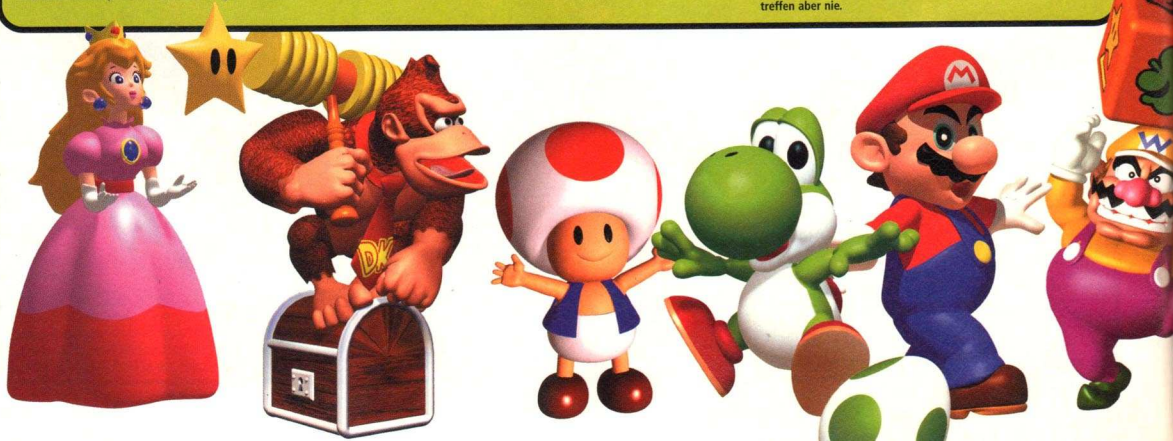
Weiche den Angriffen der anderen Spieler aus und behalte die Münzen.

Ziel:

Schaffe das Spiel mit mindestens einer Münze in der Tasche.

Strategie:

Das Behalten einer Münze kann gar nicht einfacher sein. Gehe gleich zu Beginn nach links und laufe im Uhrzeigersinn außen im Raum entlang, ohne abzubremsen. Die Gegner greifen Dich an, treffen aber nie.



WELT 9: BOWSER'S CASTLE, 4. ETAGE



9-1: Hammer Drop-Spiel:

Sammle die Münzen ein, die der Hammer Bro wirft, aber weiche den Hammern aus.

Ziel:

Zehn oder mehr Münzen.

Strategie:

Bleibe unter der Wolke, auf der der Hammer Bro schwebt, und achte darauf, was er wirft. Handelt es sich um eine Tasche oder eine Münze, bleibe direkt unter der Wolke. Halte Dich von der Wolke fern, wenn es sich um einen Hammer handelt.



9-2: Slot Car Derby 1-Spiel:

Fahre so schnell es geht auf der Strecke und rutsche nicht aus.

Ziel:

Fahre als Erster über die Ziellinie.

Strategie:

Das erscheint zunächst echt schwierig, aber warte nur ab. Ignoriere einfach den Vorschlag, den Stick vorsichtig zu betätigen – halte ihn nach unten, so daß Du mit voller Geschwindigkeit fährst. Siehst Du Rauch, lasse den Stick für eine Sekunde los und drücke ihn dann wieder.



9-3: Shell Game-Spiel:

Konzentriere Dich auf den Koopa mit der Münzkiste.

Ziel:

Finde den richtigen Panzer.

Strategie:

Es ist nicht allzu schwierig, den Preis im Blick zu halten. Richte einfach ständig die Augen auf den Koopa mit der Kiste. Sie drehen sich und wechseln die Plätze. Blinzele bloß nicht mit den Augen!



9-4: Knock Block Tower-Spiel:

Zerschlage alle Holzblöcke und schnapp Dir die Truhe.

Ziel:

Hol Dir die Kiste vom Holzturm herab.

Strategie:

Das Treffen der Blöcke ist nicht so schwierig, meide aber die Thomps. Am schwierigsten ist es, den zweiten Block von oben zu treffen, da im Sprung leicht ein Thomp erwisch wird.



9-5: Platform Peril-Spiel

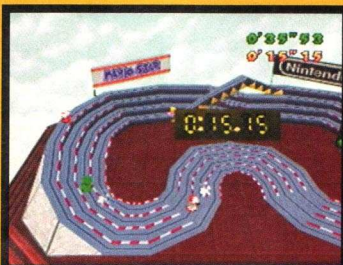
Laufe über die herabfallenden Plattformen und sammle auf dem Weg Münzen ein.

Ziel:

Erreiche vor den anderen die Ziellinie.

Strategie:

Bleibe stets in Bewegung, halte nie an. Ignoriere auch die Münzen und konzentriere Dich nur auf die Hindernisse in Deiner Bahn. Springe auf den Rand einer jeden Plattform, und Du wirst Erster sein.



Letztes Ziel: Slot Car Derby 2-Spiel:

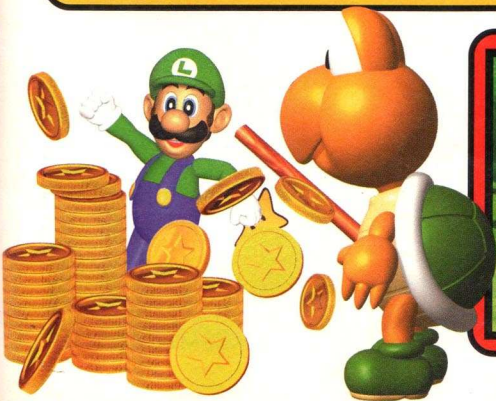
Eine Version des ersten Rennens mit mehr Kurven.

Ziel:

Besiege Toad im Rennen.

Strategie:

Wende auch hier die gleiche Technik wie im ersten Rennen an. Die zahlreichen Kurven sorgen für mehr Probleme als vorher, besonders unten in der Mitte. Toad ist hart, doch als Verlierer verliert Du kein Leben.



DER KOOPA-PUNKT

Der nützlichste Ort auf der Minispiel-Insel. Wann auch immer Du den Koopa-Punkt erreichst, kannst Du den Spielstand speichern – etwas, was Du des öfteren tun solltest. Speichere am besten nach jedem Spiel ab. Vor allem die späteren Spiele haben es in sich!



SO LIEST DU UNSERE HILFE- STELLUNG

Diese Hilfe wirkt etwas verwirrend, wenn Du vorher noch nie ein Wrestling-Game gespielt hast. Aber keine Angst, wir helfen Dir da durch. Hier ein paar Tips zum Umgang mit unserer Spielhilfe!

- Alle Techniken in BLAU sind Signature-Moves und können nur ausgeführt werden, wenn die Energie des Gegners dunkelgelb, orange oder rot ist.
- Alle Techniken in ROT sind Finishing-Moves und können nur ausgeführt werden, wenn die Energie des Gegners rot ist.
- Alle Techniken haben zwei alternative Bewegungen, mit denen sie ausgeführt werden. Wir haben beide abgedruckt. Beispielsweise kann ein normaler Body Slam ausgeführt werden, indem Du Links, Links oder Rechts, Rechts und dann B drückst. Es ist egal, welche Technik Du anwendest, da beide gleich viel Schaden machen.
- Mit möglichst vielen verschiedenen Techniken kannst Du die Zuschauer beeindrucken. Wendest Du nur Tritte oder Schläge an, wird die Menge nicht unterhalten und wirft Dir Buhrufe zu. Sorgst Du jedoch für eine gute Show, sind sie auf Deiner Seite, und die Damage-Skala steigt.
- Wenn Du auf die Matte geworfen wirst, kannst Du Dich wehren, indem Du aufstehest, in die entsprechende Richtung drückst und den richtigen Knopf im Stand drückst. Ist der Gegner nah genug, greifst Du ihn sofort an, wenn Du wieder auf den Beinen stehst.

WWF ATTITUDE

Du hast die Nase gestrichen voll, weil Du immer wieder auf die Matte gedrückt wirst? Hier kommt die beste Hilfestellung und Übersicht über alle Techniken in WWF Attitude! Gewinnen ist gar nicht so schwer...

TIPS UND CHEATS

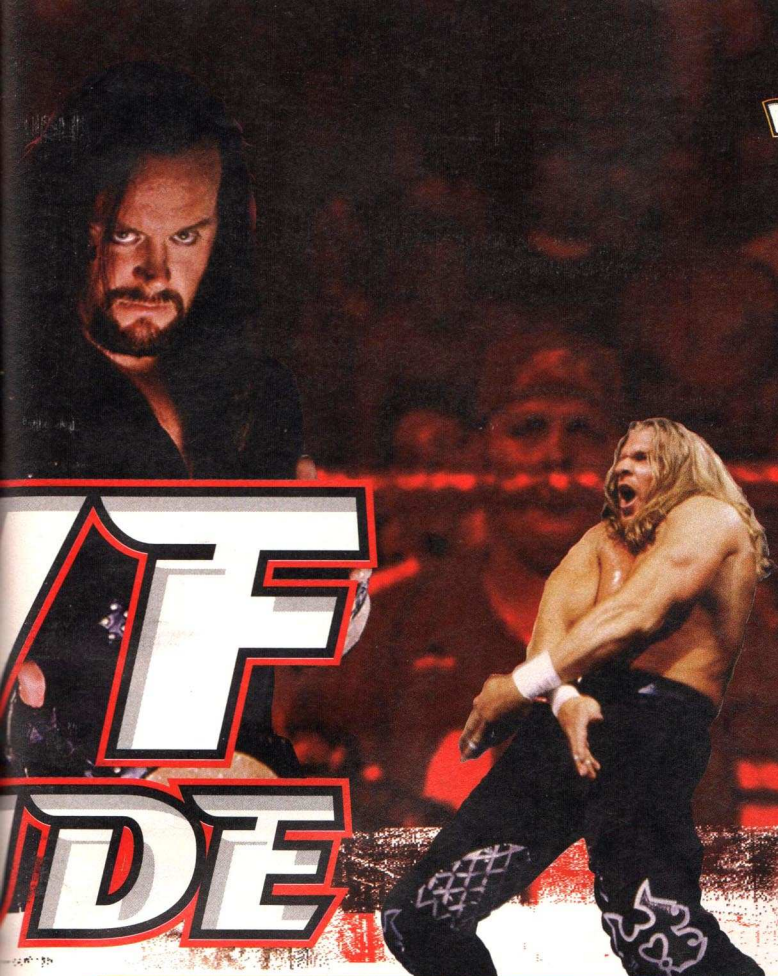
Im Gegensatz zu den Codes von WWF Warzone können hier einige geöffnet werden, indem mit irgendeiner Figur der Career-Modus gespielt wird. Während Deiner Reise durch die Kämpfe nimmst Du an einigen Pay-Per-View-Ereignissen teil – wenn Du einen Kampf gewinnst, öffnet sich ein Cheat für Dich. Versuche es, und staune!

MACHE DIES...

- Gewinne den European Belt bei In Your House
- Gewinne einen Gürtel oder sei der Sieger von King Of The Ring
- Gewinne einen Gürtel oder sei der Sieger der Survivor-Serie
- Gewinne einen Gürtel oder gewinne Dein Match im Summerslam
- Gewinne einen Gürtel oder sei der Gewinner des Royal Rumbles
- Gewinne den Welt-Schwergewichtstitel im Wrestlemania

UM DIES ZU BEKOMMEN

- Öffne Sable, Marvelous Mark Mero und den Trainer
- Öffne Kurgan und Taka, neues Custom-Zeugs und den Squeaky-Cheat
- Öffne Sgt. Slaughter, Shawn Michaels, Extra-Attribute und Große-Köpfe-Cheat
- Öffne Jacqueline und Chyna
- Öffne Jerry "The King" Lawler und Paul Bearer
- Öffne Head, Beep-Modus und Ego-Cheat



PAD-BELEGUNG

So steuerst Du Dich zum Gürtel.

- A-KNOFF:** Tritt
- B-KNOFF:** Schlag
- ▲ OBEN:** In den oder aus dem Ring oder auf Eckpfosten klettern
- ▼ UNTEN:** Block/Umkehren
- ◀ C-LINKS:** Tie-Up
- ▶ RECHTS:** Rennen (mit Richtungsknopf)
- ANALOG-STICK:** Wrestler bewegen
- Z KNOFF:** Keine Funktion
- L-KNOFF:** Aufmerksamkeit auf sich ziehen / Waffe nehmen
- R-KNOFF:** Seitwärtsschritt
- STEUERKREUZ:** Wrestler bewegen

99



ALLGEMEINE TECHNIKEN

Egal welche Figur Du auch spielst, die untenstehenden Techniken beherrscht jeder Kämpfer. Lerne sie auf jeden Fall alle auswendig – sie sind die Basis für jedes anständige Match!

BEIDE STEHEN

Tie-Up – C-Links
 Body Slam – Links, Links oder Rechts, Rechts, B
 Hip Toss – Links, Links oder Rechts, Rechts, A
 Vertical Suplex – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Links
 Über Seile werfen – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Whip – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten
 Arm Wrench – B
 Hammerlock – A
 Top Wristlock – C-Links
 Von hinten festhalten – Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Unten

FESTHALTEN (HINTEN)

Belly To Back Suplex – B
 Full Nelson – A

Gegner auf Schulter werfen – C-Links
 Fallback – B (vom Gegner auf Schultern)
 Atomic Whip – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten

GEGER AM ECKPFOSTEN, KOPFNAHE

Am Kopf hochheben – C-Links
 Stomp – A
 Rear Chinlock – B

GEGER AM ECKPFOSTEN, FUSSNAHE

Stomp – A
 Knie aufs Bein – B oder C-Links

GEGER AM ECKPFOSTEN, SEITE

Stomp – A
 Elbow Drop – B
 Pin – C-Links

GEGER AM ECKPFOSTEN

Big Splash – Richtung Eckpfosten laufen, A oder B
 Eckpfosten besteigen und Pummel – Oben, B
 Tritt in Ecke – A
 Schläge auf Brust – B
 Superplex – C-Links
 Whip – Links, Links oder Rechts, Rechts, C-Unten

AUF DEM ECKPFOSTEN

Axe Handle Smash – B (Gegner steht)
 Elbow Drop – B (Gegner auf Matte)

RENNEND

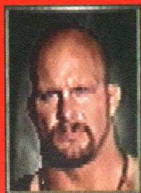
Running Clothesline – B
 Fist Drop – B (Gegner auf Matte)

GEGER RENNT

Back Body Drop – B

WWF ATTITUDE

"STONE COLD" STEVE AUSTIN



BEIDE STEHEN

Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Samoa Drop
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
DDT
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Stepover Facelock
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Texas Cloverleaf
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Mounted Punches
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN
Driving Elbow
B + C-Links (Gegner auf Matte)

RENNEND
Vertical Body Press
C-Links

Haymaker
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Samoa Drop
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A
Piledriver
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

STONE COLD STUNNER

Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links



FINISHING
MOVE

MANKIND



DDT
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Double Underhook Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Leg Drag
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Roll Up Pin
Links oder Rechts, A
Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B
Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Mandible Claw
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Leg Lock
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Knee To Shoulder
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Tree Of Woe
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

Neck Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Knee To Face
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Grab Head And Punch
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

MANDIBLE CLAW

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links



FINISHING
MOVE

OWEN HART



Enziguri
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Front Back Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A
Beast Choker
Links oder Rechts, B
Rolling German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Stranglehold Gamma
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B
La Magistral
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Sharpshooter
Links, Oben, Links oder Rechts, Oben, Rechts, A
Headbutt To Groin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

Fireman's Carry
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Crucifix Pin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Overhead Belly To Belly Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Side Windup
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Northern Lights Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A
Inverted Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

SHARPSHOOTER

Links, Oben, Links oder Rechts, Oben, Rechts, A



FINISHING
MOVE

HHH



Knee To Face
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Running Knee
Hit
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Front Back Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Low Blow
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Reverse Chinlock
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Blatant Choke
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Fist To Groin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Choke With Boot
Oben, Oben oder Unten, Unten, A

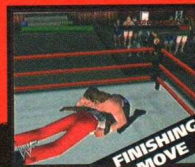
Sidewalk Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Overhead Belly To Belly Suplex
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Tornado Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Gut Wrench Powerbomb
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links
Northern Lights Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

THE PEDIGREE

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



FINISHING
MOVE

**ÜBER
50%
SPAREN!**

VOLL COOL!



**Die nächsten 3 Ausgaben für
nur 12,- DM im Mini-Abo**

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr als 400 Seiten** voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie Lieferung** in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur **12,- DM** statt der regulären **26,70 DM!**

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Joker Heft & Spiel

SNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

THE ROCK



BEIDE STEHEN
Laying The Smack Down
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

DDT
Links oder Rechts, B
Chestbreaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Cradle Roll Up
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Fist To Groin
Links, Links, Unten oder Rechts, Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
The People's Elbow
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

Fireman's Carry
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
DDT
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Samoa Drop
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Neckbreaker
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Short Arm Clothesline
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Sidewalk Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Haymaker
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Samoa Drop
Links oder Rechts, C-Links

ROCK BOTTOM
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links



FINISHING MOVE

THE UNDERTAKER



BEIDE STEHEN
One-Handed Choke Slam
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B
Throat Toss
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Front Back Breaker
Oben, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)
Reverse Brain Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Russischer Fußfeger
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Blatant Choke
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Leg Lock
Oben, Links, Oben oder Unten, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE
Elbow Drop Onto Arm
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Short Arm Clothesline
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Knee To Face
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Thrust To Throat
B (Gegner benebelt)
Stiefel ins Gesicht
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Choke Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Side Back Breaker
Links oder Rechts, C-Links
Side Slam
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

TOMBSTONE PILEDRIVER
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links



FINISHING MOVE

GOLDUST



BEIDE STEHEN
Chin Crusher
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Leg Scissors Stomp
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Shoulder Breaker
Links, Unten oder

FESTHALTEN (HINTEN)
Curtain Call
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Stump Puller
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Headbutt To Groin
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Shattered Dreams
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

Rechts, Unten, A
Front Back Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Short Arm Clothesline
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Sidewalk Slam
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Hit To Groin
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

CURTAIN CALL
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links



FINISHING MOVE

X-PAC



BEIDE STEHEN
Running Knee Hit
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Enziguri
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Victory Roll
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Front Facelock
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Fist To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN
Bronco Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Spin Kick Combo
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

AUF DEM ECKPFOSTEN
Hurricanrana
C-Links + C-Unten (Gegner steht)
Shooting Star Press
A + B (Gegner auf Matte)

Leg Drag
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Grab Head And Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Leg Stretch
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

X FACTOR
Oben, Unten, Oben, C-Links



FINISHING MOVE

"TOO SEXY" BRIAN CHRISTOPHER



BEIDE STEHEN
Crucifix
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Leg Scissors
Stomp
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Hurricanrana
Links, Oben oder

Rechts, Oben, B
Headlock Take Unten
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Links, Unten, Links oder Rechts, Unten, Rechts, C-Links
Powerbomb
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, B

TENNESSEE JAM

C-Links + C-Unten (Gegner auf Matte)

FESTHALTEN (HINTEN)

Front Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B
Dragon Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Victory Roll
Links oder Rechts, A
Bridging German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Camel Clutch
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
La Magistral
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Headbutt To Groin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A



FINISHING MOVE

THRASHER



BEIDE STEHEN
Chin Crusher
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Samoan Drop
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

Flying Head Scissors
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Small Package
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Floatover Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Side Slam
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

STAGE DIVE

A + B

Octopus Hold
Links oder Rechts, B
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Toehold Half Crab
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Half Crab
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Senton Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Flying Head Scissors
Oben, Oben oder Unten, Unten, B



FINISHING MOVE

MOSH



BEIDE STEHEN
Fall Forward
Powerbomb
Links, Oben, Rechts oder Rechts, Oben, Links, B
Chin Crusher
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

Gutwrench Powerbomb
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Single Arm DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Headlock Take Unten
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

FESTHALTEN (VORNE)

Powerbomb
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
DDT
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Brainbuster
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links

Reverse Vertical Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Neck Breaker
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Toehold Half Crab
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Surfbrett
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Gegner auf Matte, Seite

Spinning Armhold
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

Gegner am Eckpfosten

Turnpost Slam
Oben, Oben oder Unten, Unten, B



FINISHING MOVE

THE MOSH PIT

A + B

"BAD ASS" BILLY GUNN



BEIDE STEHEN
*** Fame-Asser**
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Running Knee
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Gorilla Press Slam
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, B
Sidewalk Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Front Back Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

FESTHALTEN (VORNE)

Hanging Powerslam
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Hanging Vertical Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

Inverted Atomic Drop

Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FAME-ASSER

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Flipover Neck Whip
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Stepover Toehold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Knee Drop
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Ass Kisser
Oben, Oben oder Unten, Unten, A



FINISHING MOVE

"ROAD DOGG" JESSE JAMES

**BEIDE STEHEN**

Spinal Tap
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Drop Toe Hold
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

Sidewalk Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Neck Breaker
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Road Dogg's Three Punch Combo
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
Stretch Armstrong
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Russischer Fußfeger
Links oder Rechts, B

STRETCH ARMSTRONG
Links, Rechts, Links, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Flipover Neck Whip
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Texas Cloverleaf
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Doggy Style Kneedrop
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

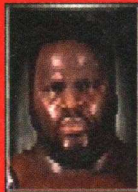
Swinging Bulldog
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN

Drop Kick
A + C-Unten (Gegner steht)

FINISHING
MOVE

MARK HENRY

**BEIDE STEHEN**

Gorilla Press Slam
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Choke
Links, Oben oder

Rechts, Oben, A
Press Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Short Arm Clothesline
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Spine Buster
Links, Oben oder Rechts, Oben B
Big Windup
B (Gegner benebelt)
Stiefel ins Gesicht - A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Hanging Vertical Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Shoulder Breaker
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

DEATH FROM ABOVE

Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

Full Nelson Slam
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Squeeze Head
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Half Crab
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Death From Above
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links

FINISHING
MOVE

KEN SHAMROCK

**BEIDE STEHEN**

High Angle Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Snap More
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Hurricanrana
Links, Unten oder

Rechts, Unten, C-Links
Arm Drag
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Reverse Painkiller
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Inside Forearm
B (Gegner benebelt)
Shuffle Side Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Leg Stretch
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

ANKLE LOCK SUBMISSION

Links, Unten, Rechts, Unten, Links, A

Beast Choker
Links oder Rechts, B
Victory Roll
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Short Arm Scissors
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Ankle Lock Submission
Links, Unten, Rechts oder Rechts, Unten, Links, A

Elbow Drop To Leg
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Longbow Back Breaker
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, C-Links
Mount Punches
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

FINISHING
MOVE

JEFF JARRETT

**BEIDE STEHEN**

Spinning Neck Breaker
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Japanese Arm Drag
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Small Package
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Side Windup
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links
Front Suplex
Links oder Rechts, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

Front Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B
Bridging German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

FIGURE FOUR LEGLOCK

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Stump Puller
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Figure Four Leglock
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Spinning Arm Hold
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

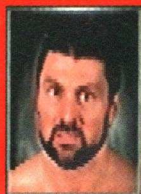
GEGNER AM ECKPFOSTEN

Power Slam
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

AUF DEM ECKPFOSTEN

Body Press
A + C-Unten (Gegner steht)
Fist Drop

FINISHING
MOVE

"LETHAL WEAPON" STEVE BLACKMAN**BEIDE STEHEN**

Pump Kick
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Reverse Tiger Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Snap Mare
Links, Rechts oder

Rechts, Links, B
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Spine Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Small Package
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Drop Toe Hold
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Crane Wing Punch
B (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Overhead Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

PUMP KICK

Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Scissored Sleeper
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Leg Lock
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

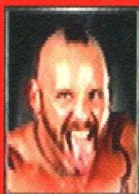
Longbow Back Breaker
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Combo
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links

Auf dem Eckpfosten

Missile Drop Kick
B + C-Links (Gegner steht)

**FINISHING MOVE****DROZ****BEIDE STEHEN**

Seated Crucifix Bomb — Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, B
Fallaway Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

Gorilla Press Slam
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, C-Links

FESTHALTEN (VORNE)

New Jersey Napttime
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Powerbomb
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Front Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Shoulder Breaker
Links oder Rechts, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Neck Breaker
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

NEW JERSEY NAPTIME

Links, Rechts, Links, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Scissored Arm Bar
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Wishbone Leg Splitter
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Surfboard
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

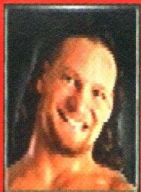
Charging Shoulder
Oben, Oben oder Unten, Unten, A
Overhead Press
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

RENNEND

Flying Back Elbow
C-Links

GEGNER RENNT

Power Slam
C-Links

**FINISHING MOVE****VAL VENIS****BEIDE STEHEN**

Fisherman's Suplex
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Sidewalk Slam
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Spine Buster
Links, Oben oder

Rechts, Oben, B
Fireman's Carry
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Headlock Take Unten
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Tornado Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Fisherman's Suplex
Links oder Rechts, B
Hanging Brain Buster
Links, Unten, Rechts oder Rechts, Unten, Links, C-Links
Powerbomb
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Samoa Drop
Links oder Rechts, C-Links

MONEY SHOT

A + B

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Vertical Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Kick To Spine
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

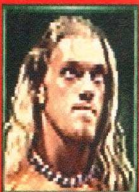
Fist To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Swivel Punches
Links, Rechts, Links oder Rechts, Links, Rechts, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN

Money Shot
A + B (Gegner auf Matte)

**FINISHING MOVE****EDGE****BEIDE STEHEN**

Downward Spiral
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Seated Crucifix Bomb
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

Crucifix Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Single Arm DDT
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Crucifix Pin
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Drop Toe Hold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Kopf packen und schlagen
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Front Suplex
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

DOWNWARD SPIRAL

Oben, Unten, Oben, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Dragon Suplex
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Atomic Drop
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Leg Lock Chokehold
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Elevated Crab
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Standing Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

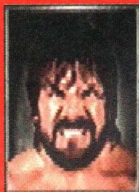
AUF DEM ECKPFOSTEN

Body Press
A + C-Unten (Gegner steht)

**FINISHING MOVE**

WWF ATTITUDE

"DR. DEATH" STEVE WILLIAMS

**BEIDE STEHEN**

Dr. Bomb
Oben, Unten,
Oben oder Unten,
Oben, Unten, C-Links
Press Slam
Links, Oben oder
Rechts, Oben, A

Short Arm Clothesline
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Fireman's Carry
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Japanese Arm Drag
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

FESTHALTEN (VORNE)

Hanging Vertical Suplex
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Piledriver
Links oder Rechts, C-Links
Samoan Drop
Links oder Rechts, B
Side Back Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

High Angle Back Drop
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

OKLAHOMA STAMPEDE

Oben, Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Reverse Chin Lock
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Half Crab
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Standing Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Knee Drop
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Oklahoma Stampede
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN

Senton Bomb
B + C-Links (Gegner auf Matte)

FINISHING
MOVE

GANGREL

**BEIDE STEHEN**

Implant DDT
Oben, Unten oder
Unten, Oben, A
Snap Mare
Oben, Unten oder
Unten, Oben, B
Crucifix Pin
Links, Oben oder
Rechts, Oben, A
Overhead Belly

To Belly Suplex
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Crane Wing Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Floatover Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Powerbomb
Links, Links, Unten oder Rechts, Rechts,
Unten, B
T-Bone Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Fisherman's Suplex
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

IMPLANT DDT

Oben, Unten, Oben, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Vertical Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Sleeping Neck Breaker
Links oder Rechts, C-Links
Neck Breaker
Links oder Rechts, B
Rolling Prawn Hold
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Toehold Half Crab
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben,
Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Elevated Crab
Links, Rechts, Rechts oder Rechts, Links,
Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Tree Of Woe
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

FINISHING
MOVE

AL SNOW

**BEIDE STEHEN**

Reverse Tiger Suplex
Links, Rechts oder
Rechts, Links, A
Leg Scissors
Stomp
Oben, Unten oder
Unten, Oben, B
Front Face DDT
Oben, Unten oder

Unten, Oben, C-Links
Double Underhook Suplex
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Arm Drag
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Big Windup
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Snow Plow
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Underhook Headbutts
Links oder Rechts, C-Links
Piledriver
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben,
Unten, C-Links
Double Underhook Suplex
Links oder Rechts, B

SNOW PLOW

Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Side Slam
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Rolling German Suplex
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Reverse DDT
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Crossface Punch
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

STF
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER RENNT

High Leg Clothesline
A

FINISHING
MOVE

THE GODFATHER

**BEIDE STEHEN**

Pimp Drop
Links, Rechts,
Unten oder
Rechts, Links,
Unten, B
Fall Forward
Powerbomb
Links, Rechts,
Links oder
Rechts, Links,

Rechts, C-Links
Fallaway Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Shoulder Breaker
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Spine Buster
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Kopf packen und schlagen
B (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Gut Wrench Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Samoan Drop
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

PIMP DROP

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Reverse Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
German Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Camel Clutch
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Stepover Toe Hold
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

The Ho Train
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Choke With Boot
Oben, A

FINISHING
MOVE

THE BIG BOSSMAN



BEIDE STEHEN
One-handed Choke Slam
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
Bearhug
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

Choke
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Neck Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Press Slam
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Sidewalk Slam
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Brain Buster
Links oder Rechts, C-Links
Side Slam
Links oder Rechts, B
Neck Breaker
Links oder Rechts, A

BOSS MAN SLAM
A

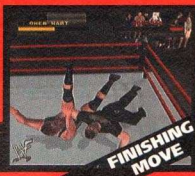
FESTHALTEN (HINTEN)
Sleeping Neck Breaker
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Crossface Chickenwing
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Squeeze Head
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Wishbone Leg Splitter
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

AUF DEM ECKPFOSTEN
Shoulder Tackle
C-Links + C-Unten (Gegner steht)

RENNEND
Flying Clothesline
A



CHRISTIAN



BEIDE STEHEN
The Impaler
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links
Falling Reverse DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

Chin Crusher
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Enziguri
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

B (GEGER BENEHLT)
Front Jump Kick

A (GEGER BENEHLT)
Festhalten (vorne)
Floatover Suplex
Links oder Rechts, C-Links
DDT
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

THE IMPALER
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links

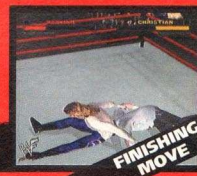
Victory Roll
Links oder Rechts, A
Octopus Hold
Links oder Rechts, B

GEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Toe Hold Half Crab
Oben, Unten, Unten oder Unten, Oben, Oben, B

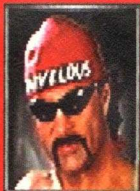
GEGER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Leg Grapevine
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Gegner am Eckpfosten
Swinging Bulldog
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN
Drop Kick
C-Links + C-Unten (Gegner steht)
450 Splash
A + B (Gegner auf Matte)



MARVELOUS MARK MERO



BEIDE STEHEN
TKO
Links, Rechts, Rechts oder Rechts, Links, Links, C-Links
Chin Crusher
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Hairgrab Takeover
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Running Knee Hit
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Hurricanrana
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links
Samoan Drop
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Small Package
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Boxer Jab Combo
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Samoan Drop
Links oder Rechts, C-Links

TKO
Links, Rechts, Rechts, Links, Links, C-Links

DDT
Links oder Rechts, B
Arm Bar
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

GEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Camel Clutch
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, B

GEGER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Inverted STF
Links, Oben oder Rechts, Oben, A

GEGER AUF MATTE, SEITE
Leg Drop
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links



SABLE



BEIDE STEHEN
Hairgrab Takeover
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

Flying Head Scissors

Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Drop Toe Hold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Kopf packen und schlagen
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)
Sablebomb
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B

SABLEBOMB
Oben, Unten, Oben, A

Victory Roll
Links oder Rechts, A

GEGER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Leglock Chokehold
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

GEGER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Leg Grapevine
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGER AUF MATTE, SEITE
Standing Splash
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

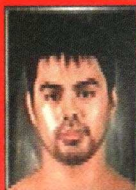
GEGER AM ECKPFOSTEN
Sablecanrana
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN
Body Press
A + B (Gegner steht)



WWF ATTITUDE

TAKA MICHINOKU

**BEIDE STEHEN**

Michinoku Driver
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B
Enziguri
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Snap Mare

Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Flying Head Scissors
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Japanese Arm Drag
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Crucifix Pin
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Crane Wing Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Overhead Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Bulldog
Links oder Rechts, B
Back Breaker
Links oder Rechts, A

MICHINOKU DRIVER

Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Kick To Spine
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Surfboard
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Longbow Back Breaker
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN

450 Splash
C-Links + C-Unten (Gegner auf Matte)

FINISHING
MOVE

KURRGAN

**BEIDE STEHEN**

Throat Toss
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Short Arm Clothesline
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Knee To Face
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

Big Windup
B (Gegner benebelt)
Stiefel ins Gesicht-A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Kurrigan Shuffle
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Powerbomb
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Full Nelson Slam
Links oder Rechts, C-Links
Russian Leg Sweep
Links oder Rechts, B

KURRGAN SHUFFLE

Oben, Unten, Oben, B

Atomic Drop
Links oder Rechts, A

Gegner auf Matte, Kopfnähe
Squeeze Head
Links, Rechts oder Rechts, Links, B

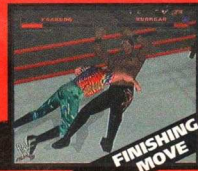
GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE
Elevated Crab
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

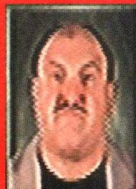
Top Rope Belly To Belly Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER RENNT

Power Slam
C-Links
Stiefel ins Gesicht-A

FINISHING
MOVE

SGT. SLAUGHTER

**BEIDE STEHEN**

Fall Forward Slam
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Bearhug
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Gorilla Press
Slam

Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B
Shoulder Breaker
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Spinning Neck Breaker
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Headlock Take Unten
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Haymaker
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Oben, Unten oder Unten, Oben, B
Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Shoulder Breaker
Links oder Rechts, B

COBRA CLUTCH

Links oder Rechts, C-Links

Back Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Cobra Clutch
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Roll Up Pin
Links oder Rechts, A

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Camel Clutch
Oben, Oben, Unten oder Unten, Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

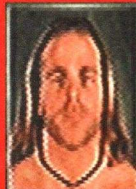
Boston Crab
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Choke With Boot
Oben, Oben oder Unten, Unten, A

FINISHING
MOVE

SHAWN MICHAELS

**BEIDE STEHEN**

Sweet Chin Music
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Hurricanrana
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

Snap Mare
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Flying Head Scissors
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Drop Toe Hold
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Crucifix Pin
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Grab Head And Punch
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Northern Lights Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Fisherman's Suplex
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

SWEET CHIN MUSIC

Links, Rechts, Links, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Bridging German Suplex
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE
Leglock Chokehold
Links, Unten oder Rechts, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Figure Four Leglock
Links, Unten oder Rechts, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Elbow Drop Onto Arm
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Spinning Armhold
Links, Oben oder Rechts, Oben, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Flying Head Scissors
Oben, Oben oder Unten, Unten, B

FINISHING
MOVE

JACQUELINE

**BEIDE STEHEN**

Hairgrab Takeover
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
DDT
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

Flying Head Scissors
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
European Uppercut
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Three Knee Combo
Links oder Rechts, B
Leg Stretch
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links
Atomic Drop
Links oder Rechts, B

KAMIKAZEE HEAD-BUTT

C + C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Leglock Chokehold
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Headbutt To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

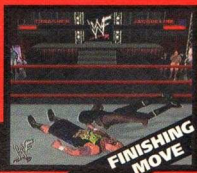
Standing Splash
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

AUF DEM ECKPFOSTEN

Kamikaze Headbutt
B + C-Links (Gegner auf Matte)
Shoulder Tackle
A + C-Unten (Gegner steht)

RENNEND

Mit Schlägen bearbeiten
A



FINISHING MOVE

CHYNA

**BEIDE STEHEN**

Pedigree
Links, Unten oder Rechts, Unten, A
Running Knee Hit
Links, Unten oder Rechts, Unten B
Hairgrab Takeover
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

Snap Mare
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Hurricanrana
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, B

Throat Toss
Links, Oben oder Rechts, Oben, A
Front Back Breaker
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-Links
Leg Drag
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

Hit To Groin
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links

PEDIGREE

Links, Unten oder Rechts, Unten, A

Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B
Chest Breaker
Links oder Rechts, A

FESTHALTEN (HINTEN)

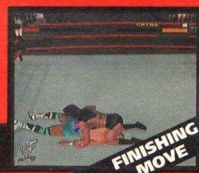
Chyna Downstairs — Links oder Rechts, A
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B
Reverse DDT
Links oder Rechts, C-Links

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Kick To Spine
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Leglock Chokehold
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Elbow To Groin
Oben, Unten oder Unten, Oben, A



FINISHING MOVE

JERRY "THE KING" LAWLER

**BEIDE STEHEN**

Hairgrab Takeover
Oben, Unten oder Unten, Oben, A
Chin Crusher
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
Snap Mare
Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Spinning Neck Breaker
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links
Big Windup
B (Gegner benebelt)
Drop Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Links, Oben oder Rechts, Oben, B
Big Head Punch
Links, Rechts oder Rechts, Links, A
Overhead Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links
Inverted Atomic Drop
Links oder Rechts, B

FESTHALTEN (HINTEN)

Bulldog
Links oder Rechts, C-Links

PILEDRIIVER

Links, Oben oder Rechts, Oben, B

Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Camel Clutch
Links, Rechts, Unten oder Rechts, Links, Unten, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Surfboard
Links, Rechts oder Rechts, Links, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

Mount Punches
Links, Rechts oder Rechts, Links, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Top Rope Belly To Belly Suplex
Oben, Oben oder Unten, Unten, C-Links
Turnpost Slam
Oben, Oben oder Unten, Unten, A



FINISHING MOVE

PAUL BEARER

**BEIDE STEHEN**

Bearhug
Links, Rechts oder Rechts, Links, B
Hairgrab Fall
Links, Unten oder Rechts, Unten, B
DDT
Links, Unten oder Rechts, Unten, C-

Links
Side Belly To Belly Suplex
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links
Thrust To Throat
B (Gegner benebelt)
Mafia Kick
A (Gegner benebelt)

FESTHALTEN (VORNE)

Piledriver
Links, Rechts, Oben oder Rechts, Links, Oben, C-Links
Side Belly To Belly Suplex
Links oder Rechts, C-Links

FESTHALTEN (HINTEN)

Low Blow
Links oder Rechts, A
Sleeper Hold
Links oder Rechts, B

BUFFET BUSTER

C-Links + C-Unten

GEGNER AUF MATTE, KOPFNÄHE

Squeeze Head
Oben, Unten oder Unten, Oben, B

GEGNER AUF MATTE, FUSSNÄHE

Spinning Toe Hold
Oben, Unten, Oben oder Unten, Oben, Unten, A

GEGNER AUF MATTE, SEITE

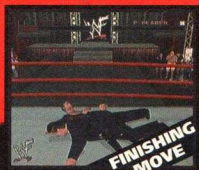
Standing Splash
Oben, Unten oder Unten, Oben, C-Links

GEGNER AM ECKPFOSTEN

Swinging Bulldog
Oben, Unten oder Unten, Oben, A

AUF DEM ECKPFOSTEN

Buffet Buster
C-Links + C-Unten (Gegner auf Matte)
Body Press
C-Links + C-Unten (Gegner steht)



FINISHING MOVE

F1 World GP

110

Raus aus den Krankbetten, rauf auf die Piste! Die Rennprofis des 64 Power-Teams geben Dir die richtigen Anweisungen für eine gelungene Formel 1-Saison!

TIPS UND TRICKS

GHOST-FAHRER IN SAN MARINO

Schaffe in San Marino eine Zeit von 1 Minute und 23 Sekunden, und ein Ghost-Fahrer fährt in einem McLaren im alten Stil neben Dir her.

EINFACHE RENNEN

Nur etwas für echte Waschlapen, die aber trotzdem mal gewinnen wollen: Vermeide auf jeden Fall die höheren Schwierigkeitsstufen und setze die Einstellung nie höher als auf Rookie (Anfänger). Setzt Du jetzt auch noch die automatische Bremshilfe ein, kommst Du mit Leichtigkeit an 21 computer-gesteuerten Wagen vorbei. Drücke in jeder Kurve zweimal kurz den

Bremsknopf. So nimmst Du sie perfekt. Das funktioniert allerdings nur in der Rookie-Einstellung.

ABKÜRZUNG AUF DER SILVERSTONE-STRECKE

Fahre ein Rennen in Silverstone. Ungefähr auf halbem Wege vor der Ziellinie bemerkst Du mehrere Tribünen auf der linken Seite der Strecke. Nach der dritten oder vierten siehst Du ein Hotel. Fährst Du nicht in die Kurve, sondern weiter geradewegs auf das Hotel zu, entdeckst Du eine Service-Strecke. Fahre auf der Straße weiter. Sie führt auf die Hauptstrecke zurück. Machst Du es richtig, bringt Dich dieser



▲ Sogar auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad muß Dein Wagen optimal eingestellt sein. Am Besten nutzt Du dazu die "Track Set"-Option.

Trick in einem Rennen gleich mehrere Plätze nach vorne.

UNENDLICH VIEL TREIBSTOFF

Gehe im Grand Prix-Modus zum Sattelplatz. Setze dort Deinen Treibstoff so weit wie möglich nach unten. Für das nächste Rennen steht Dir dann unendlich viel Treibstoff zur Verfügung. Das funktioniert aber nur im Grand Prix!

KAMERA WÄHREND DES REPLAYS STEUERN

Drücke während der Replays C-Oben, um die Kamera zu steuern. Du steuerst sie, indem Du auf dem Steuerkreuz Oben und Unten drückst.

CREDITS UND GALERIE OHNE CHEATS

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



▲ Ein weiterer Blick auf die entspannende Südstrecke. Jetzt fehlt nur noch ein kühler Cocktail und dann ist die Welt in Ordnung.

BOXENSTOPS

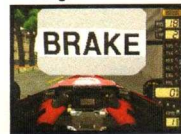
Boxenstops sind ein wichtiger Bestandteil der Rennstrategie – macht man sie eine Runde zu spät, geht vielleicht der Sprit aus, ist die Boxencrew zu langsam, kostet das wertvolle Sekunden. In F-1 World Grand Prix läuft so ein Boxenstop zum größten Teil automatisch ab. Das Auto hält an, die Mechaniker machen ihre Arbeit. Was die verummten Kerle jedoch machen sollen – das bestimmt einzig und alleine Du!



1 Gib den Mechanikern vor dem Anhalten Deine Anweisungen bekannt.



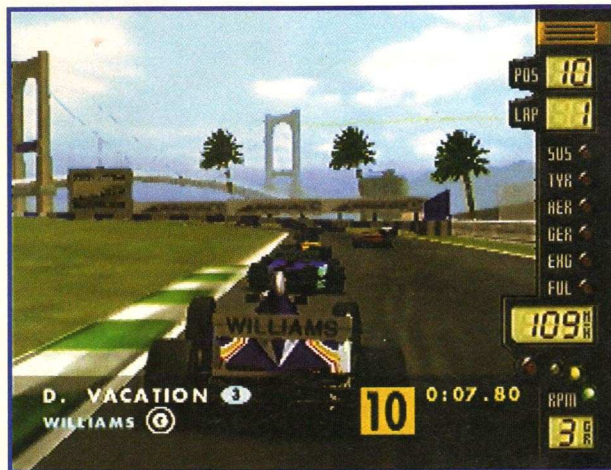
2 Schon kommen die Mechaniker angerannt und gehen an die Arbeit.



3 Mit diesem dezenten Hinweis wird deutlich gemacht, daß Du Pause hast.



4 Fertig – los geht's! Die frischen Reifen haben sogar noch Aufkleber drauf!



▲ Im Spiel gibt es eine geheime Südstrecke, die Dich über eine wunderschöne Brücke führt und sogar einen Abstecher zu einem Vulkan macht.

and Prix



▲ Im Zeitfahren kannst Du gegen Deinen eigenen Schatten antreten und so aus Deinen Fehlern lernen. Leider kannst Du den Geisterfahrer nicht abspeichern.

GRUND- LEGENDE TIPS

1. ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Wer auf dem Siegerpodest enden will, muß zunächst viele Dinge beherrschen. Zuerst solltest Du mit der Rookie- oder Beginner-Einstellung alle Beschleunigungs- und Brems-Assistenten aktivieren und die automatische Übertragung wählen. Beginne Deine Saison, aber fahre noch nicht. Gehe in den Time Trial-Modus und präge Dir alle Kurven auf jeder Strecke ein. Merke Dir vor allem, wo Du in einer Kurve beschleunigen darfst und wo Du bremsen mußt. Erkenne auch, wo geschaltet wird und wo nicht. Versuche Dich danach an einem Exhibition-Rennen gegen einige Gegner. Fährst Du dort gut, kannst Du mit den Qualifikationen in der Saison beginnen.

▼ Die geheime Strecke in der Übersicht – ist sie nicht wunderschön?



▲ Dieses streng geheime goldene Auto mit den metallischen Glanz kannst Du nur mit einem Cheatcode anwählen.

Noch ein Tip: Die Benetton's sind schnell und haben eine gute Bodenhaftung!

2. DER PERFEKTE START

Der perfekte Start ist schon fast die halbe Miete! Doch vor allem im Gedränge gleich zu Beginn bleiben viele Fahrer auf der Strecke. Zähle zusammen mit den roten Startleuchten über Dir bis Fünf. Zähle dann bis Acht. Drücke sofort das Gaspedal, wenn Du bei Acht angelangt bist. So fährst Du mit einem kleinen Kick von der Startlinie weg. Patzer dürfen hier nicht vorkommen. Drücke dann lieber gleich den Resetknopf. Wer von Anfang an in der Nähe der Pole Position steht, braucht sich eh kaum Gedanken zu machen...

3. DEFENSIVES FAHREN

Bliebe in den Rennen cool und gelassen. Mache Dir keine Sorgen, wenn Du mal etwas weiter hinten liegst. Fahre Dein Rennen, achte auf den Treibstoff und auf die Reifen. So bleibt Dein Wagen länger auf der Strecke. Abgesehen davon könnte bei ständigen Annäherungsversuchen Dein Vordermann einen Unfall haben, und Du wirst ausgebremst. Vor allem in längeren Rennen kann so etwas ganz schön an den Nerven zerren. Nimm Dir also Zeit und fahre defensiv. Das bedeutet auch, daß Du innen durch die Kurven gehst und nach außen wieder herausfährst. Selbst wenn Du langsamer fährst, überholen Dich Gegner so kaum noch. In einigen Kurven wird man bevorzugt überholt.

CHEATS

GALERIE-OPTION

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in MUSEUM und kehre zum Startbildschirm zurück. Mit der neuen Galerie-Option kannst Du Dir alle Wagen in Ruhe anschauen.

CREDITS ANSCHAUEN

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in CREDITS und kehre zum Startbildschirm zurück. Jetzt siehst Du eine Liste der Programmierer.

BONUSSTRECKE

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in VACATION. Kehre zum Startbildschirm zurück, gehe erneut in den Exhibition-Modus, und Du findest die Hawaii-Strecke mit Palmen und sogar einem Vulkan!

GOLD-RENNER

Wähle den Exhibition-Modus und Williams. Ändere den Namen in PYRITE. Kehre zum Startbildschirm zurück und gehe erneut in den Exhibition-Modus. Der "Team Extreme"-Goldfahrer wird nun im Time Trial-, Exhibition- und in den Zweispielermodi zur Verfügung stehen.

SILBER-RENNER

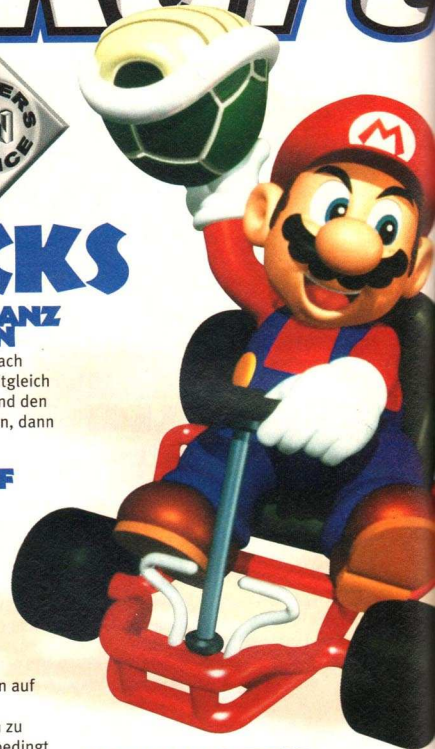
Gehe in den Exhibition-Modus und wähle Williams. Ändere den Namen in CHROME. Kehre zum Startbildschirm zurück und gehe erneut in den Exhibition-Modus. Der "Team Extreme"-Silberfahrer wird nun im Time Trial-, Exhibition- und in den Zweispielermodi zur Verfügung stehen.

ALLE MEISTER- SCHAFTEN

Ändere wieder den Namen von Driver Williams, diesmal in Driver PANDORA. Wähle dann den "Challenge"-Modus und gehe zum Cheaters Special (Platz 4). Du hast jetzt Zugang zu allen Challenges.

Mario Kart

Mario Kart 64 war eines der ersten Nintendo 64-Spiele und ist auch heute noch ein absoluter Spitzentitel – wir helfen Dir bei den ersten Fahrversuchen!



TIPS & TRICKS



TURBOANTRIEB

Drücke den A-Knopf, sobald das Startlicht grün wird. Mit dem richtigen Timing flitzst Du so der Masse davon. Nicht immer macht das Sinn, denn im Einspielermodus schummeln (!) die Computergegner!

SCHILDKRÖTENPANZER NACH HINTEN

Um einen Schildkrötenpanzer nach hinten abzuwerfen, mußt Du zeitgleich mit einer Banane Z festhalten und den Analog-Stick nach unten drücken, dann Z loslassen.

BANANENWURF

Um eine Banane nach vorne zu werfen, mußt Du Z zeitgleich mit einer Banane festhalten, dann den Analog-Stick nach oben drücken und Z loslassen.

IMMER BLAUER PANZER

Auf dem Koopa Beach liegt oben auf dem Felsen immer ein blauer Schildkrötenpanzer. Um dorthin zu kommen, brauchst Du nicht unbedingt einen Pilz oder einen Stern. Beide können jedoch hilfreich sein.

BANANEN-TRICK

Drücke auf die Bremsen, sobald Du eine Bananenschale erwischst. Halte die Bremsen für eine Sekunde gedrückt, lasse sie dann wieder los und drücke aufs Gas. So rutschst Du meistens nicht mehr aus und verlierst im Battle-Modus auch keinen Ballon.

WINDSCHATTEN

Ja, auch an so etwas wurde gedacht! Hänge Dich an das Heck eines Gegners, und Du siehst einen kleinen Windstrahl. Das ist der Windschatten, in dem Du mitfährst und so etwas mehr Geschwindigkeit erlangst.

GEISTERFAHRER

Im Time Trial-Modus kannst Du eigene Bestzeiten setzen. Danach fährst Du gegen Deinen eigenen Geist die

KLASSENKAMPF

Bei der Wahl des richtigen Piloten mußt Du schlau und vor allem schnell sein! Kein Pilot kann zweimal ausgewählt werden. Unsere kleine Tabelle soll Dir bei der Auswahl etwas helfen.

LEICHTE KLASSE

[Peach¹, Toad², Yoshi³]

Vorteile:

- Das leichte Gewicht der Karts ermöglicht eine schnelle Beschleunigung.
- Unwegsames Gelände, etwa Gras oder Sand, bremst die Fahrzeuge nicht so sehr ab.

Nachteile:

- Deutlicher Tempoverlust beim Durchfahren von Kurven, es sei denn, Du schleuderst in die Kurven hinein.
- Die Karts drehen ab, wenn sie mit Karts der schweren Klassen kollidieren.

SCHWERE KLASSE:

[Bowser⁴, Donkey Kong⁵, Wario⁶]

Vorteile:

- Kein Tempoverlust in Kurven
- Die Karts sind nur schwer von der Strecke zu rempeln.

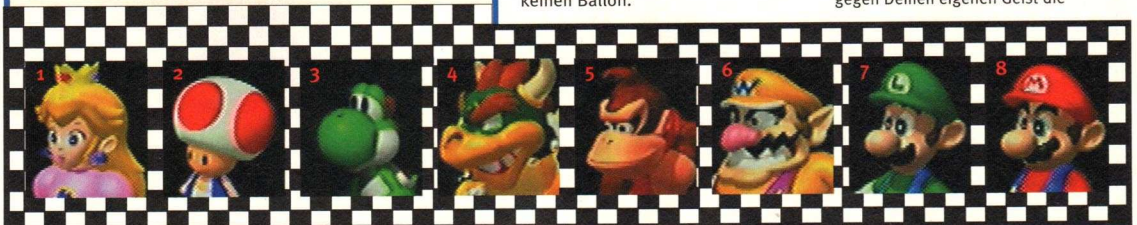
Nachteile:

- Schwache Beschleunigung
- Unwegsames Gelände, etwa Gras oder Sand, bremst die Fahrzeuge stark ab.

MITTLERE KLASSE

[Luigi⁷, Mario⁸]

- Diese Karts sind Allround-Fahrzeuge ohne nennenswerte Stärken oder Schwächen.





64

Rennen. Doch vorher waren die Geister auch schon dort! Gehe in den Time Trial und schaffe eine Strecke, innerhalb des unten angegebenen Zeitlimits.

STRECKE BESTZEIT

Mario Raceway	1'30"00
Luigi Raceway	1'52"00
Royal Raceway	2'40"00

Sobald Du diese Zeit geschlagen hast, mußt Du die Strecke sofort noch einmal befahren (Retry)... eine Nachricht erscheint: "Now meet the Course Ghost."

GEGENSTANDSSCHILD

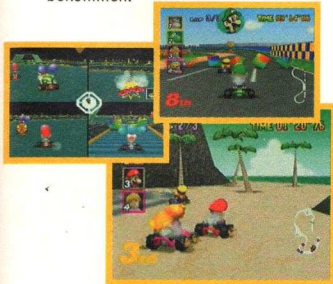
Du kannst aufgehobene Gegenstände auch als Schutzschild einsetzen. Halte sie mit gedrückter Z-Taste nach hinten. So kannst Du neue Gegenstände aufsammeln oder sie als Schutzschild für Angriffe von hinten einsetzen.

MARIO 64-SCHLOSS

Nach dem großen Sprung auf dem Royal Raceway führt eine gelbe Straße nach rechts. Fährst Du auf dieser entlang, gelangst Du zum Schloß von Mario 64!

SPIEGELMODUS UND NEUES TITELBILD

Gehe in den Spiegelmodus und gewinne dort den Gold Cup in der 150cc-Klasse, um ein neues Titelbild zu bekommen.



* Diese Power-Ups tauchen im Battle-Modus nicht auf.

POWER-UPS

Bei allen Modi, mit Ausnahme von Zeitrennen, sind mehrfarbige, durchscheinende Fragezeichen auf der Strecke verteilt. Um ein Power-Up zu erhalten, mußt Du einfach durch einen der Kristalle fahren. Anschließend blinken auf Deinem Bildschirm verschiedene Power-Ups solange auf, bis Du eines ausgewählt hast. Dies garantiert turbulente Grand Prix-Rennen und aufregende Action im Battle-Modus.

EINFACHE GRÜNE SCHILDKRÖTE

Eine einfache Rakete ohne Zielsuchvorrichtung. Sie kann nach hinten abgefeuert werden, wenn Du den Stick beim Abschuß nach unten drückst.



DREIFACHE GRÜNE SCHILDKRÖTE

Wenn Du dieses Power-Up aktiviert hast, dann umkreist es Dein Kart und schützt Dich gegen feindliche Schildkröten, Bananen und Power-Ups.



EINFACHE ROTE SCHILDKRÖTE

Eine Langstreckenrakete, die sich automatisch den nächsten Gegner als Ziel aussucht. Ihr Einsatz empfiehlt sich eher auf langen Geraden als auf kurvigen Strecken, weil es hier passieren kann, daß sie gegen eine Wand knallt. Zwar kannst Du sie nur nach vorne abfeuern, aber im Battle-Modus geht sie auch auf Ziele hinter Dir los. Paß auf, daß Du schnell genug in Deckung gehst – es ist nämlich sehr peinlich, wenn sie sich nach dem Start umdreht und auf Dein eigenes Kart losgeht!



DREIFACHE ROTE SCHILDKRÖTE

Wie die dreifache grüne Schildkröte umkreist Dich dieses Power-Up nach der Aktivierung und schützt Dich vor feindlichen Schildkröten, Bananen und falschen Power-Ups. Du kannst einen Gegner auch einfach dadurch aus dem Rennen werfen, indem Du so dicht an ihn heranfährst, daß er von der kreisenden Dreifachkröte getroffen wird. Eines der wirksamsten Power-Ups!



EINFACHE BANANE

Eine recht einfache Falle, die jedes Kart zum Schleudern bringt, das mit ihr in Kontakt kommt. Du kannst sie entweder hinter Deinem Kart fallen lassen oder nach vorne schießen.



BANANENKETTE

Wenn Du dieses Power-Up aktivierst, dann ziehst Du eine Kette von fünf Bananen hinter Deinem Kart her. Normalerweise kannst Du diese einzeln anwenden – entweder schießt Du sie nach vorne oder Du läßt sie hinter Dir fallen –, wenn aber ein anderes Kart in die Kette reinfährt, dann verlierst Du alle Bananen auf einmal. Erfahrene Spieler werfen alle Bananen kurz nacheinander ab und machen die Strecke dadurch nahezu unpassierbar.



STERN

Dieses Power-Up erhöht die Geschwindigkeit Deines Karts um 20 Prozent, macht Dich anderen gegenüber unverwundbar und läßt Dein Kart über Hindernisse hinwegfahren, als wären sie gar nicht da. Die Wirkung hält ungefähr fünf Sekunden an.



FALSCHES POWER-UP

Dieses heimtückische Ding sieht aus wie ein normales Power-Up, nur das Fragezeichen steht auf dem Kopf.



GEIST

Damit kannst Du einem Gegner ein Power-Up stehlen, während gleichzeitig Dein Kart unsichtbar und unverwundbar wird. Besonders nützlich im Battle-Modus.



BLITZSTRAHL*

Dieses Power-Up läßt alle anderen Karts auf ungefähr ein Drittel ihrer normalen Größe schrumpfen und reduziert außerdem ihre Geschwindigkeit drastisch. Besonders lustig: Wenn sie sich in diesem Zustand gegenseitig berühren oder gegen ein Hindernis fahren, dann werden sie flach wie eine Flunder. Du kannst sie auch selbst plattmachen, indem Du über sie hinweg fährst.



BOWSER-RAKETE*

Ein besonders mächtiges Geschöß, das, einmal auf die Reise geschickt, gleich durch mehrere Gegner hindurch fliegt und trotzdem die schlagkräftige Wirkung einer Rakete hat.



PILZ*

Erhöht die Geschwindigkeit Deines Karts ca. fünf Sekunden lang um 20 Prozent.



DREIFACHPILZ*

Damit kannst Du die Höchstgeschwindigkeit Deines Karts dreimal um jeweils 20 Prozent erhöhen.



GOLDENER PILZ*

Gibt Dir ungefähr zehn Sekunden lang einen unendlichen Vorrat an Pilzen. Besonders nützlich für Anfänger auf engen, kurvigen Strecken, auf denen die schlagartige Beschleunigung durch einen einzelnen Pilz sie möglicherweise gegen die nächste Wand knallen würde. Mit einem goldenen Pilz kannst Du so lange beschleunigen, bis die Zeit um ist.



Wave Race 64

Ein Player's Choice-Spiel jagt das andere, und fast alle haben eines gemeinsam: Die Anschaffung lohnt sich! Auch auf dem Wasser darf jetzt mit Wave Race 64 die Jagd weitergehen. Rauf aufs Bike, Helm auf, und ab geht die Post! Aber nur mit unseren Tips und Tricks...



UNTERSCHIEDLICHE FARBEN DER JET SKIS

Ein kleiner Trick, um den eigenen Jet Ski nach individuellen Wünschen zu lackieren. Drücke einfach im Jet Ski-Menü den Analogstick nach oben. Mit A kannst Du Deine Wahl bestätigen.

RITT AUF DEM DELPHIN

Tatsächlich, das ist möglich! Allerdings ist es nicht ganz einfach. Der folgende Trick funktioniert NICHT mit Version 1.1 des Spiels.

Wähle im Dolphin Park den Stuntmodus. Durchfahre alle Ringe und führe die folgenden Stunts aus:

HANDSTAND (runter vom Gas, Unten und Oben)

DREHUNG (Spin) (runter vom Gas, Analogstick im Uhrzeigersinn drehen)

STEHEN (runter vom Gas, Analogstick entgegen dem Uhrzeigersinn drehen) und **Salto** (nach unten halten)

ROLLE LINKS (von der Rampe springen, nach rechts drücken und dann links halten)

ROLLE RECHTS (von der Rampe springen, nach links drücken und dann rechts halten)

FLIP (von der Rampe springen, Oben halten und nach unten drücken)

TAUCHEN (von der Rampe springen, Unten halten und nach oben drücken)

Hast Du alles richtig gemacht, quietscht ein Delphin, wenn Du die Ziellinie überfährst. Verlasse das Rennen, wähle den Championship-Modus und die Aufwärmphase. Halte bei der Wahl des Fahrers den Analogstick nach unten. Wenn das Spiel beginnt, reitest Du auf dem Delphin! Auch der Delphin hat einige Stunts auf Lager.

HINWEIS: Du kannst nur in diesem Gebiet auf dem Delphin reiten. Der Trick wird mit dem Spielstand abgespeichert, so daß Du die Prozedur nicht immer wiederholen mußt.

Sollte es mit Deiner Wave Race-Version nicht klappen, versuche auch mal die folgende Möglichkeit:

HANDSTAND RÜCKWÄRTS

FAHREN IM STEHEN

SALTO

EINMALIGE DREHUNG

TAUCHEN

SEITWÄRTSROLLE (in beide Richtungen)



SCHNELLSTART

Kurz bevor der Kommentator "Go!" sagt, mußt Du beide Gasknöpfe gedrückt halten. Wenn Du den richtigen Moment erwischst, fährst Du mit maximaler Kraft von der Startlinie weg.

SCHNELLSTART 2

Es ist auch möglich, bei jedem Piepton während des Starts den Gasknopf zu drücken und so nach und nach die Lampen auf Deiner Kraftskala zum Leuchten zu bringen. Du sitzt dann schon richtig auf dem Jet Ski, wenn der Kommentator "Go!" sagt.

HELIKOPTERTRICK

Fahre mit einer möglichst hohen Geschwindigkeit auf eine Rampe zu. Sobald Du die Abprallzone erreichst, mußt Du den Stick für diesen Trick nach unten links, oder unten rechts drücken.

ANDERE FAHRRICHTUNG

Gewinne das Spiel im Expertenmodus. Kehre nach der Endsequenz zum Meisterschaftsmodus (Championship) zurück und wähle dort die neue Option für umgedrehte Strecken.

SCHNELLER AUFSTIEG

Du bist während eines Rennens vom Bike gefallen? Halb so schlimm. Drücke einfach nach dem Sturz schnell A, um wieder auf den Jet Ski zu klettern.

EXTRAPUNKTE

Pausiere das Spiel gleich nach einem erfolgreich ausgeführten Stunt im Stuntmodus, bevor der Kommentator etwas über den Stunt sagt. Wenn alles klappt, sollte nur noch die Stimme des Kommentators zu hören sein. Danach gibt es auch für die simpelsten Stunts fette Extrapunkte. Weitere Extrapunkte gibt es für das Überfahren der Ziellinie, gerade wenn der Zähler Null erreicht.

WENIGER ZEIT IN DER LUFT

Kurz bevor Du eine große Welle oder Rampe erreichst, solltest Du B drücken, um nicht zu lange in der Luft zu bleiben.

KAMERASCHWENKS

Mit C-Oben und C-Unten beeinflusst Du den Zoom-Faktor. Mit C-Links und C-Rechts kann der Kamerawinkel verändert werden.

SCHLITTERN

Drückst Du den R-Knopf, schlitterst Du in den Kurven.

BABY-DELPHINE

Wähle den Championship-Modus (Meisterschaft), normal und dann die Aufwärmphase. Verfolge über drei Runden den Delphin und mache ihm alle Stunts nach. Machst Du alles richtig, springt der Delphin hinter dem Dolphin Park-Schild über die Brücke.

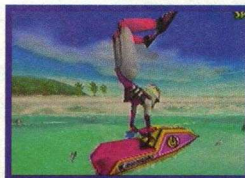
64

Sobald sich der Nebel aufgelöst hat, ist es viel einfacher, ohne Crash durch die Pfosten zu kommen



HANDSTANDTRICK

Drücke einfach den Stick nach unten und schnell wieder nach oben. Drücke ihn jetzt nochmals nach oben, aber halte ihn fest. So machst Du einen Handstand auf dem Jet Ski.



KILLERWAL

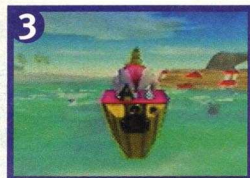
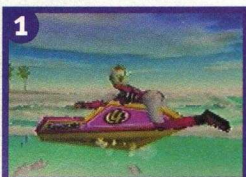
Wiederhole den Trick für die Baby-Delphine, folge ihm diesmal aber über zwanzig oder dreißig Runden! Ein Killerwal taucht auf und führt die Baby-Delphine.



STUNT MODE

Jede der acht Hauptstrecken und die Übungsstrecke haben einen Stunt-Modus. In diesem sind Dutzende von Ringen zu einem optimalen Kurs gesteckt, bei dem Du Punkte sammeln kannst: Wenn Du die Ringe nacheinander durchfährst, dann bekommst Du für den ersten 50 Punkte, für den zweiten 100 Punkte, für den dritten 150 Punkte usw. Wenn Du einen Ring verpaßt, dann beginnt die Zählung allerdings wieder von vorne, und Du bekommst für den nächsten Ring nur 50 Punkte. Die Ringe alleine sind schon Herausforderung genug, aber zusätzlich gibt es auch noch sieben Stunts - z.B. Handstand, Eskimo-Rolle oder Vorwärtssalto -, für die Du jeweils Zusatzpunkte bekommst. Um eine richtig hohe Punktzahl zu erreichen, mußt Du alle diese Stunts nacheinander ausführen und gleichzeitig keinen der Ringe verpassen. Außerdem mußt Du Dich an ein bestimmtes Zeitlimit halten: Wenn Du es unterschreitest, dann bekommst Du dafür Extra-Punkte.

Du kannst rückwärts lenken (1), Dich an einer Eskimo-Rolle versuchen (2), Vorwärtssalti (3) oder Rückwärtssalti (4) machen - und bekommst dafür Zusatzpunkte. Also: üben, üben, üben!

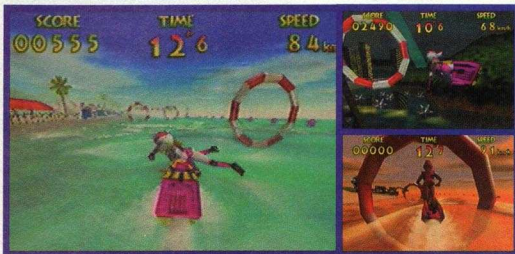


Einfach nur im Stehen zu fahren ist keine große Kunst, ...



30.000 STUNTPUNKTE

Mit diesem Trick kannst Du bis zu 30.000 Punkte für die Stunts im Dolphin Park erreichen. Gleich hinter der Startzone entdeckst Du eine große Welle kurz vor einem Ring. Kümmere Dich nicht um den Ring und mache einen Stunt in der Luft, z.B. eine Drehung. Drücke gleich nach der Landung Start und halte den Knopf fest. Lasse den Knopf nach der Pause wieder los. Erscheint die Punktetafel, hast Du es richtig gemacht. Führe jetzt auf dem Kurs weitere Luftstunts aus und versuche, mit null Sekunden über die Checkpoints zu fahren. Am Ende sollte Dein Punktekonto aus allen Nähten platzen.

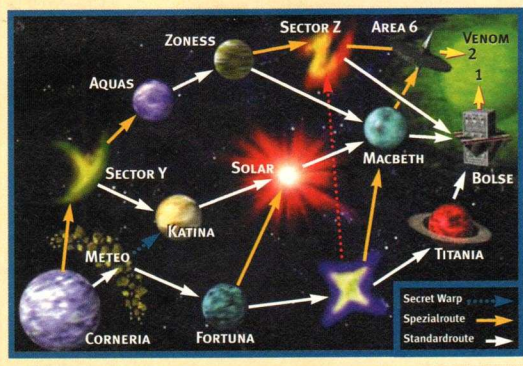


Nicht nur Schweine können im Weltall mitunter für ziemlich viel Trouble sorgen. Fox McCloud und seine Kollegen gehen mit frisch geladenen Laserwaffen und vollen Torpedorohren erneut auf die Jagd nach Andross!



EINMAL IST KEINMAL

Das Besondere an Lylat Wars (Starfox 64) ist die Missionswahl. Wer das Spiel nur einmal durchspielt, wird mit Sicherheit längst nicht alles gesehen haben. Je nachdem, wie Du im Spiel fliegst, für welche Routen Du Dich entscheidest und wie viele Punkte Du jeweils erzielst, wird Deine weitere Flugroute durchs All festgelegt. Es lohnt sich durchaus, Lylat Wars auch ein drittes Mal durchzuspielen. Diese kleine Karte verdeutlicht, wie die Planeten und Sterne im Lylat-System angeordnet sind.



TIPS & TRICKS

LOGO BEWEGEN

Mit dem Analogstick läßt sich im Titelbild das Starfox-Logo bewegen. Fox und seine Crew gucken dann etwas verdutzt...

GEHEIME STARFOX-KUNSTWERKE

Schaffe das Spiel im Expertenmodus und warte auf den Abspann. Je nachdem, ob Du nun durch Venom 1 oder Venom 2 geflogen bist, bekommst Du zwei unterschiedliche Bilder zu sehen. Das eine zeigt die Köpfe der Figuren des Spiels, auf dem anderen ist das komplette Lylat Wars-Team zu sehen.

EXTRALEBEN AUF ZONESS

Wenn Du 200 oder mehr Gegner auf ZoneSS erledigst, bekommst Du zwei Extraleben. Wiederhole einfach diesen Vorgang immer und immer wieder, indem Du das Level neu beginnst und jedesmal 200 Gegner abschießt. So lassen sich beinahe unendlich viele Leben anhäufen.

ANDERES INTRO

Gehe in den Trainingsmodus und beginne das Spiel. Pausiere es und drücke R. Verlasse den Trainingsmodus. Schau Dir jetzt die Eröffnungssequenz an. Rob64 und General Pepper sagen jetzt etwas anderes als sonst.

METEO-MEDAILLE

Versuche, ungefähr 100 Treffer zu erlangen, bevor Du in den Warp fliegst. Schieße im Warp einfach auf alles Sichtbare. So erreichst Du sehr schnell 200 Treffer.

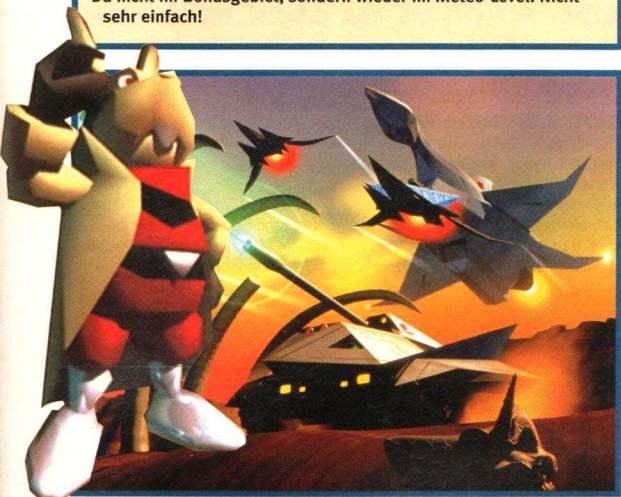
EXPERTENMODUS

Sobald Du Zugang zu dieser Option hast, beginnt für Dich erst die eigentliche Herausforderung. Du schlüpfst in die Haut von Foxs Vater (mit cooler Sonnenbrille), und das Spiel wird deutlich schwieriger. Erstens gibt es mehr Gegner, die Dir das Leben zur Hölle machen. Zweitens ist der Arwing empfindlicher, und leichte Kollisionen (die vorher lediglich einen Energieverlust zur Folge hatten) reißen Dir jetzt einen gesamten Flügel ab. Drittens wird nicht nur der Flügel leichter abgerissen (und damit auch die Laser-Power-Ups), sondern der Arwing ist auch schwieriger zu steuern. Positiv ist aber, daß man so viel schneller an die für eine Medaille benötigten Treffer gelangt. Und: Gewinnst Du eine Medaille im Venom 2-Level im Expertenmodus, wirst Du mit einem besonderen Glückwunschbild belohnt. Auch der Vs-Modus läßt etwas Neues zu: Das Starfox-Team steht jetzt zur Auswahl. Dieses rennt durch die Gegend und kann mit Bazookas ballern. Bei gedrücktem R-Knopf rennen sie, und mit dem L-Knopf kannst Du springen, während die anderen Knöpfe ihre normale Funktion behalten.



METEO-BONUSGEBIET

Dieses Extra-Level ist sehr wichtig. Alle besiegten Gegner kommen Deinem Medaillen-Punktekonto zugute, und außerdem läßt sich hier der Arwing maximal aufrüsten. Solltest Du sterben, erscheinst Du nicht im Bonusgebiet, sondern wieder im Meteo-Level. Nicht sehr einfach!



▲ Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft – Fox kämpft sich durch!

LEBEN AUF VENOM 2

Fliege auf Venom 2 im Tunnel of Power an der ersten Gabelung nach rechts und an der zweiten nach links. Folgst Du der Route, erhältst Du ein Extraleben. Stirbst Du im Kampf gegen Andross, kannst Du Dir auf gleichem Wege ein weiteres Extraleben holen und besiegst Andross irgendwann ohne Probleme.

POWER-UP AUF VENOM 2

So bekommst Du eine Bombe, drei Goldringe und zwei Laser-Upgrades auf Venom 2: Fliege im Tunnelsystem nach links, rechts, links, links, rechts und wieder rechts.

ENERGIE IM MUTTERSCHIFF

Solltest Du mit wenig Energie in Sektor Z ankommen, kannst Du in den hinteren Hangar Deines Mutterschiffs fliegen. Du kommst auf der anderen Seite wieder heraus – nur mit aufgeladenen Schutzschilden!



▲ Die Endgegner sind nicht einfach!



ALLGEMEINE TIPS

- 1 Fliege im ersten Level durch alle Torbögen im Wasserabschnitt. Falco führt McCloud dann automatisch durch einen Wasserfall hindurch zu einem geheimen Ort. Vorher mußt Du aber auf jeden Fall Falco vor seinen Verfolgern beschützen. Benutze dafür den zielsuchenden Laser, um die ganze Staffel auf einen Schlag zu vernichten, ohne dabei Falco zu gefährden.
- 2 Greife im ID4-Level den Dorn des Raumschiffes an. Einige Novabomben bringen das Schiff nach unten.
- 3 Schieße im Zug-Level die Wegweiser am Rand der Flugbahn ab. Hast Du getroffen, dreht sich ein solches Schild. Treffe sie alle und öffne die Kiste mit den acht Lichtern, die irgendwann erscheint. Ein Schuß auf den Hebel in der Box, und ein Bonuslevel wird zugänglich gemacht.
- 4 Fliege im Asteroiden-Level durch sämtliche blauen Ringe, um das Bonuslevel zu aktivieren.
- 5 Ziele beim Lavamonster zuerst auf die Arme und dann auf den Kopf. Die Zerstörung der Lavasteine bringt Dir zusätzliche Energie.
- 6 Der zielsuchende Laserstrahl ist äußerst effektiv. Nicht nur beim Abfangen der Verfolger Deiner Wingmen, sondern auch im Kampf gegen Deine Freunde im Mehrspielermodus.

SCHWIERIGERE TRAININGSLEVELS

Holst Du 100 Schiffe im Trainingsmodus vom Himmel, erscheint ein neues Raumschiff, das Dich wiederum aufs Korn nimmt. Das Schiff erscheint erneut, wenn Du es zerstört hast, also übe vorher gut.

VERSTECKTE LASER AUF METEO

Zu Beginn siehst Du drei Asteroidenringe. Fliege durch sie hindurch, und ein Laser erscheint. Wenn die "Big Ones" auftauchen, fliege durch den ersten, und ein weiterer Laser erscheint.

UNENDLICH VIELE NEUES TITELBILD

Wer mal ein anderes Titelbild sehen möchte, sollte alle Medaillen im Expertenmodus gewinnen.

ZU FUSS IM VS-MODUS

Gewinne eine Medaille auf Venom im Expertenmodus, um im Vs-Modus zu Fuß spielen zu können.



MEDAILLENJAGD

In jedem Lylat Wars-Hauptlevel gibt es eine Medaille für die besten Spieler. Um eine Medaille zu gewinnen, mußt Du eine bestimmte Anzahl von Treffern landen, und Deine Kameraden müssen überleben. Hast Du dies geschafft, erscheint am Ende des Levels eine Grafik. Die Medaille wird gespeichert, und Du darfst Dich nun an andere Medaillen wagen. Sobald Du im Spiel sämtliche Medaillen abgeräumt hast, erhältst Du in den Optionen Zugang zum Expertenmodus. Weiterhin gibt es einen neuen Soundcheckmodus, und wenn Du den VS-Modus aktivierst, hast Du sogar Zugang zu einem Landmaster-Panzer. Dieser ist gegenüber dem Arwing zwar langsamer, hat aber den Vorteil, daß er auf dem Radarschirm nicht zu sehen ist.



Snowboard Kids

Wieder geht es rauf auf die Berge! So schön es da oben auch sein mag, Du mußt so schnell wie möglich wieder nach unten.

118

ROOKIE MOUNTAIN Battle Race 1

Dies ist ein extrem leichter Parcours mit wenigen Kurven und nur zwei Sprüngen. Das erste Rennen geht über fünf Runden, nach denen Du mit der Steuerung Deines Snowboarders vertraut sein solltest. Benutze den analogen Stick, um Deinen Snowboarder nach rechts und links zu dirigieren. Willst Du etwas schärfer in die Kurve gehen, halte einfach den analogen Stick und drehe Dich dann ganz normal.

TURBO START

Für einen Turbo-Start drücke bei Rennbeginn wiederholt den A-Button. Wenn Du's richtig gemacht hast, wird Dein Snowboarder nach vorn springen und sofort beschleunigen.

TRICKS

Wenn Du auf eine Sprungschanze zufährst, drücke und halte den A-Button. Solange der Button gedrückt ist, kannst Du kontrollieren, in welche Richtung sich der Snowboarder dreht. Laß den A-Button erst so kurz wie möglich vor Ende der Schanze wieder los und drücke einen der C-Buttons, um die Griffposition einzunehmen. Noch mehr Punkte bekommst Du, wenn Du einen Sprung mit Griff und Drehung sicher landest. Auch ein längeres Einhalten der Griffposition kann Extrapunkte bringen. Aber Vorsicht: Wenn Dein Snowboarder zur Landung ansetzt, darfst Du keinen Button gedrückt halten. Ansonsten wirst Du unweigerlich die Balance verlieren und stürzen.

DAS RENNEN GEWINNEN

Um dieses Rennen zu gewinnen, brauchst Du zu gleichen Teilen Glück und Geschick. Hänge Dich so dicht wie möglich an den Führenden und setze alle Gegenstände ein, um Deine Gegner zu behindern. Achte auf die Ausrufungszeichen, die ein Geschoß im Anflug anzeigen, und versuche diesem auszuweichen. Manchmal kannst Du über Hindernisse springen

oder durch seitliches Ausweichen einen Treffer verhindern. Alternativ dazu kann die Unsichtbarkeit dafür sorgen, daß Du keinen Treffer abbekommst.

BIG SNOWMAN Battle Race 2

Dies ist die längste Strecke im Spiel, und Du brauchst nur zwei Runden zu schaffen. Die Kurven sind ziemlich simpel, und auch auf die meisten Sprünge kannst Du Dich in Ruhe vorbereiten. Trotzdem gibt es einige Stellen, vor denen Du Dich in acht nehmen solltest.

DER WALD

Wenn Du das bewaldete Gebiet entdeckst, mußt Du zwischen den Bäumen durchfahren. Hier gibt es einige Münzen einzusammeln, und es stehen auch ein paar Shops herum. Um alle Münzen zu erwischen, fang auf der rechten Seite an und schwenke erst dann nach links, wenn Du keine weiteren Münzen mehr siehst. Von der linken Seite aus fährst Du auch sicherer in die scharfe Rechtskurve, unmittelbar vor Ende des Waldes.

DER ENGPAß

Nach dem nächsten Sprung wird die Strecke in der Nähe einer Linksbiegung plötzlich schmaler. Bleib' immer schön dicht am rechten Rand, um nicht seitlich hinunterzufallen.

DOPPELSCHANZE

Wenn die Strecke hinter dem Felsvorsprung auftaucht, erkennst Du zwei Schanzen direkt hintereinander. Auf der ersten solltest Du nur einen einfachen Grifftrick zeigen und auf der zweiten einen großen Sprung versuchen. Wenn Du schon auf der ersten Rampe versuchst, ein Zauberkunststück hinzulegen, landest Du fast immer mit der Nase im Schnee und kullerst unbeholfen über die zweite Schanze.

SUNSET ROCK BATTLE RACE 3

Diese Strecke ist eine echte Herausforderung. Die Kurven sind schnell und ein paar der Schanzen verdammt ungünstig platziert. Es gibt mehrere Hindernisse, die Deine Talfahrt extrem verlangsamen könne, und um die kümmern wir uns jetzt.

DAS TAL DER PINGUINE

Versuche, den Pinguinen in diesem Gebiet auszuweichen. Wenn Du Deine Geschwindigkeit halten kannst, machen sie Dir keine großen Probleme. Aber wenn Du langsamer wirst, rennen sie in Dich hinein und Du beginnst zu stolpern.

DER SLIDE

Es gibt einen Schienenstrang über den Fluß auf halber Strecke. Um auf diese Schienen zu kommen, mußt Du direkt darauf zu fahren und unmittelbar vor den Schienen den Sprung-Button drücken. Wenn Du diesen Slide korrekt hinlegst, gibt's auch noch 300 Trickpunkte!

ROLLING ROCKS

Paß gut auf, daß Dich die riesigen Felsbrocken, die auf die Piste fallen,

nicht erwischen. Wenn Dich auch nur einer davon erwischt, hinterläßt Du einen schönen Abdruck im Schnee.

DER GROSSE SCHNEEMANN

Sofort nach den fallenden Felsen erwartet Dich mitten auf der Piste ein riesiger Schneemann. Er feuert wahllos auf alle Snowboarder und kann selbst nicht abgeschossen werden. Die beste Möglichkeit, nicht erwischt zu werden, besteht darin, sich immer möglichst rechts zu halten.

NIGHT HIGHWAY BATTLE RACE 4

Auch diese Piste kann problematisch werden: Es gibt einige schwere Schanzen und ein paar echt schnelle Kurven. Außerdem gibt es zwei Abkürzungen, die Deine Zeit verbessern können, wenn Du sie korrekt erwischst.

ABKÜRZUNG 1

Gleich nach dem Power-Up Gegenstand findest Du ein kleines Loch im Zaun auf der rechten Seite. Nimm eine scharfe Kurve, um diese Ecke zu erwischen, und fahre dann schnell nach unten. Wenn Du Dich nicht hinlegst, solltest Du das Feld jetzt anführen.



DER FLASCHENHALS

Fahre weiter durch den Tunnel und über die Rampe. Vor dem nächsten Sprung mußt Du Dich genau in der Mitte der Piste halten. Die Piste wird jetzt schmaler, Du mußt also noch mehr auf die Steuerung achten. Wenn Du vom Parcours abkommst, verlierst Du wertvolle Sekunden. Am Ende dieses Engpasses kommt noch eine Schanze, auf der es eine ziemliche Lücke zu überspringen gilt – versuche also keine schweren Tricks!

ABKÜRZUNG 2

Nach der nächsten Schanze findest Du eine Lücke in der Baumreihe auf der linken Seite. Diesen Eingang zu erwischen ist sehr schwer, besonders wenn Du einen weiten Sprung versuchst: Du landest nämlich direkt neben dem Eingang und wirst unweigerlich gegen die Wand rasen. Aber wenn Du nur eine sehr kurzen Sprung hinlegst, kriegst Du auch diese Kurve!

DER LETZTE SPRUNG

Sobald Du aus dem folgenden Tunnel kommst, fährst Du auf eine riesige Betonrampe zu. Hier finden sich drei aufeinanderfolgende Schanzen, auf denen Du aber wahrscheinlich nur zwei Tricks hinlegen kannst. Versuche von der ersten so weit wie möglich zu springen, um so direkt vor der dritten zu landen. Dann hast Du noch genügend Zeit, um beim nächsten Sprung geldbringende Tricks zu zeigen.

GRASS VALLEY BATTLE RACE 5

Auf den ersten Blick sieht dieser Parcours etwas verwirrend aus, weil es gleich mehrere Strecken sind, die Dich ins Ziel bringen. Du erwischst die beste Route, wenn Du Dich links hältst. Obwohl sich die Länge der Strecken nur geringfügig unterscheidet, stehen hier weniger Hindernisse im Weg herum.

DREISPRUNG

Wenn Du an der ersten Gabelung rechts abbiegst, mußt Du drei Sprünge hinlegen, die unmittelbar aufeinander folgen. Halte Dich, soweit es geht, in der Mitte der Piste!

GEFAHRLICHE ABKÜRZUNG

Wenn Du bei der zweiten Gabelung rechts abbiegst, erwartet Dich eine

Strecke durch den Wald. Und die ist nicht so leicht wie sie aussieht: Es gibt zwei große Löcher im Boden, die Du überspringen mußt. Da es sich aber nicht um markierte Rampen handelt, mußt Du Dich auf Deinen Instinkt verlassen. Wenn Du also die Strecke vor Dir nicht mehr sehen kannst, wird es Zeit für einen Sprung.

DIZZY LAND BATTLE RACE 6

Ein langer und trickreicher Parcours mit vielen Hindernissen – und jedes davon mußt Du überwinden werden, es gibt keinerlei Abkürzungen. Also: Ein harter Kampf bis zur Ziellinie!

KAFFEEETASSEN-FLIPPER

Vermeide unbedingt, in eine der herumstehenden Kaffeetassen zu crashen. Denn dann würdest Du durch die Gegend ticken wie eine Flipperkugel. Die beste Taktik besteht darin, immer schön mittig zu fahren und erst kurz vor dem Ziel auf die rechte Spur zu wechseln.

TRICKSPRUNG

Etwas weiter hinten im Parcours gibt es einen steilen Berg mit einer Rampe dahinter. Um über die Lücke zu springen, mußt Du sehr schnell reagieren. Vor dem Absprung wirst Du nur ganz kurz den Boden berühren – eine ziemlich stressige Angelegenheit, die Du erst mit etwas Übung beherrschst.

DER FLUSSLAUF

Du wirst merken, daß Du auch in dieser Wasserregion gut weiterkommst. Anfangs kommt es Dir vielleicht schwer vor, die Kurven zu biegen, aber auch das ist bald kein Problem mehr. Halte auf jeden Fall Deine Geschwindigkeit, das Ziel ist nicht mehr weit!

QUIKKSAND VALLEY

Battle Race 7

Hierbei handelt es sich um den schwierigsten Parcours des ganzen Spiels. Wieder führen verschiedene Routen zum Ziel, aber die rechten Strecken scheinen etwas schneller zu sein. Trotzdem: Es gibt sehr viele scharfe Kurven und zahlreiche Hindernisse zu umfahren.

DIE HANGEBRECKE

Nicht erschrecken: Das Überqueren der Hängebrücke macht einen ziemlich Krach. An der Gabelung

dahinter sollst Du Dich für die rechte Strecke entscheiden.

TREIBSAND

Sowohl auf den rechten wie auch auf den linken Strecken findest Du Stellen mit Treibsand. Dein fatales Versinken vermeidest Du am besten mit einem Rotor. Falls Du aber keinen zur Verfügung hast, halte Dich so weit rechts wie möglich, sonst zieht Dich der Sand von der Strecke.

DIE SANDMAUER

Achte darauf, daß Du Dich in der Mitte der Piste befindest, wenn Du durch die Sandmauer knallst. Am Fuße des Berges wartet wieder eine Rampe auf Dich, mittiges Fahren ist also sehr wichtig.

DER FLUSS

Der Flußbereich ist zwar nicht sehr groß, kann aber Deine Geschwindigkeit drastisch reduzieren. Springe so weit wie möglich über das Wasser und führe sofort einen zweiten Sprung aus, dann wirst Du nicht wesentlich langsamer werden. Du bist jetzt ganz kurz vor dem Ziel.

SILVER MOUNTAIN BATTLE RACE 8

Dieser Parcours ist schon deshalb nicht leicht, weil Du nicht immer siehst, wo Du hinfährst. Die Kurven sind ziemlich scharf, und in einigen Bereichen wird die Strecke auch noch enger. Obwohl die meisten Sprünge locker zu schaffen sind, muß man doch über ein paar Schluchten kommen. Und die befinden sich meist dort, wo Du wenig Platz zum Manövrieren hast. Der Nebel macht die Sache nicht leichter, aber meist kannst Du gerade noch erkennen, was auf Dich zukommt. Um diesen Parcours gewinnen zu können, brauchst Du entweder ein Alpine- oder ein Allround-Board – was sich allerdings aufs Kurvenverhalten auswirkt.

NINJA LAND BATTLE RACE 9

Dies ist der kürzeste Parcours im Spiel, was ihn aber noch lange nicht zu einer leichten Übung macht. Die Strecke ist extrem schnell, und um zu gewinnen, mußt Du schon in Top-Form sein. Es gibt auch Sprünge und ein paar enge Kurven, worauf es hier aber ankommt, ist die schiere Geschwindigkeit. Willst Du als Sieger ins Ziel fahren, mußt Du erst einmal den ansässigen Ninja

ALLGEMEINE TIPS

ALLE FIGUREN, BRETTER UND KURSE

Drücke im Startbildschirm den Analogstick nach unten, Analogstick nach oben, Steuerkreuz nach unten, Steuerkreuz nach oben, C-Unten, C-Oben, L, R, Z, Steuerkreuz nach links, C-Rechts, Analogstick nach oben, B, Steuerkreuz nach rechts, C-Links, und drücke dann Start. Hat alles geklappt, hörst Du Nancy lachen.

SILVER MOUNTAIN

Verdiene Dir im Quicksand Valley Gold.

NINJA LAND

Verdiene Dir im Silver Mountain Gold.

SPIELE MIT NINJA

Verdiene Dir im Ninja Land Gold.

TURBOSTART

In fast jedem Rennspiel gibt es einen Turbostart. Drücke einfach den A-Knopf, wenn der Kommentator "Ready!" sagt. Du solltest den anderen dann gleich zu Beginn ein paar Nasenlängen voraus sein.

QUIKKSAND VALLEY

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

namens Sinobin schlagen. Dazu brauchst Du unbedingt ein Alpine-Board, achte auch darauf, daß der Ninja Dir nie zu weit davonzieht. Setze Deine Power-Ups wohlüberlegt ein, dann kannst Du bald den Siegerpokal in Empfang nehmen.

BONUS-FIGUR

Wenn Du dieses letzte Rennen gewinnst, wirst Du mit einer Bonus-Figur belohnt: Der Ninja Sinobin ist nicht nur schneller als Deine anderen Fahrer, er besitzt auch spezielle Boards. Jetzt, wo Du den Battle Race-Modus durch hast, kannst Du Dich ja in Ruhe in den Time Attack- und Skill-Modi amüsieren!



CHEAT BOX

SPIEL- HILFEN

A Bug's Life	127
Battle Tanx	126
Beetle Adventure Racing	124
California Speed	124
Castlevania	122
Charlie Blast's Territory	121
Fighting Force 64	126
Flying Dragon Twin	126
Glover	125
Ken Griffey jr's Slugfest	127
Lode Runner 3-D	127
Mario Golf	120
Mike Piazza's Strike Zone	125
Monster Truck Madness	121
NFL Quarterback Club '99	125
Rampage 2: Universal Tour	122
Rush 2 Extreme Racing USA	123
SCARS	124
Superman	123
The New Tetris	121
Twisted Edge Snowboarding	123
V-Rallye Edition '99	124
WCW Nitro	125
World Driver Championship	126
World Soccer 3	122
Zelda: Ocarine of Time	124

SOLLTEST DU DIE NEUESTEN CHEATS BENOTIGEN, GIBT ES KEINEN BESSEREN PLATZ FÜR DICH, ALS UNSERE CHEAT-BOX!

MARIO GOLF

Dies ist zwar ein Golfspiel, aber eines, das sich wirklich sehen lassen kann! Hier ein paar Tips und Cheats für den N 64-Titel, der das scheinbar Unmögliche geschafft hat – Golf interessant zu machen!

GEHEIME FIGUREN

Mache folgendes, um die entsprechende Figur zu öffnen:

Luigi – Besiege ihn mit irgendeiner Figur im Computer-vs-Modus.

Yoshi – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Luigi hast.

Sunny – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Yoshi hast.

Wario – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Sunny hast.

Harry – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Wario hast.

Mario – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Harry hast.

Mable – Gewinne 50 Birdy-Abzeichen im Turniermodus.

Metal Mario – Gewinne alle 108 Birdy-Abzeichen im Turniermodus.

Donkey Kong – Gewinne 30 Sterne im Ring Shot-Modus.

Bowser – Besiege ihn mit irgendeiner Figur, sobald Du Mario hast.



LINKSHÄNDER- GOLFER

Um aus Deiner Figur einen Linkshänder zu machen (keine Ahnung, wozu das gut sein soll), halte L gedrückt, während Du den Golfer in der Figurenauswahl wählst.



FIGURENKOSTÜME WECHSELN

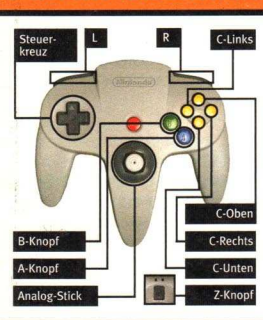
Für ein paar neue Outfits drücke während der Figurenauswahl einfach einen der C-Knöpfe.



KOOPA PARK- GOLFPLATZ

Gib im Paßwortbildschirm QTM5MV4H ein, um zum Koopa Park zu gelangen.

Pad im Überblick



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

GESPIEGELTE STRECKEN

Um die Strecken in umgekehrter Richtung zu befahren, drücke Z anstelle von A, um in der Streckenauswahl eine Strecke zu wählen.

ALLE FAHRZEUGE ZUGÄNGLICH MACHEN

Nimm im Championship-Modus im Menü GT2 Circuit den zweiten Controller und drücke Z, Rechts, Z, Z, B, C-Unten, A, Rechts, Start. Fahre durch Betätigung von A auf dem ersten Controller fort, und alle GT2-Wagen stehen Dir zur Verfügung.

THE NEW TETRIS

KALEIDOSKOP

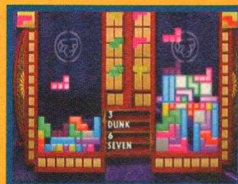
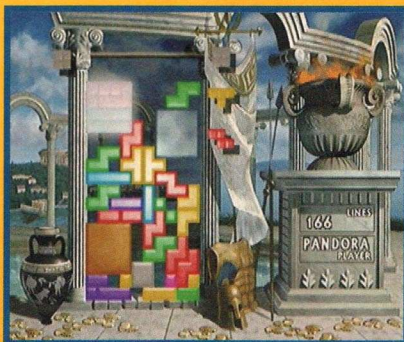
Stelle die Musik im Optionsmenü auf "Haluci" und den Musikmodus auf CHOOSE. Starte ein Solospiel und gib als Namen HALUCI ein. Drücke nicht Start, sondern gehe mit dem Steuerkreuz zum OK-Knopf. Drücke A, und schon geht's los!

CPU-STEINE FALLEN SCHNELLER

Wähle den Einspielermodus und gib Al2EZ4U als Spielernamen ein.

SPIELER-STEINE FALLEN SCHNELLER

Wähle den Einspielermodus und gib 2FAST4U als Spielernamen ein.



CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Die Paßwort-Jagd in diesem Spiel kann richtig anstrengend sein. Wir haben unseren redaktionseigenen Schimpansen tagelang vor den Bildschirm geschallt, damit er auch die letzten erspielt – hier sind sie!

(H=Herz, D=Karo, C=Kreuz, P=Pik, J=Joker, Q=Dame, K=König, A=As)

Level

DESERT ISLANDS

Desert Stash 4P, 5H, 10C, QC, QC
The Gauntlet 4C, 5H, 10P, 9C, 4C
Blockout AC, 7D, 6H, 6P, 2H
Danger Pass 6H, 2H, AP, 5H, 8H
Switchback 9D, 10D, JD, JH, QH
Gather TNT 9D, 10H, 10H, 7D, 5H
X Marks The Spot AC, 7D, 8D, 5C, 8H
It's About Time 6D, 4H, 9H, 6H, QC
Tres Amigos 7D, 10H, AH, 9P, 6H

ALPINE ISLANDS

It's The Bomb 7D, 4P, 9D, 7H, QH
Think Fast 6D, 4D, 9C, 8C, 4C
Chain Reaction 5P, 9P, JH, 6C, 4C
Switchbacks 2H, 3D, 9D, 3D, 2C
Big Bang 4C, 5H, QP, 4C, 8C
Long Haul 6D, JP, 2H, AD, 6H
Run Like Crazy 6H, 2H, QC, 7P, 3H
Tix-Tacs-Oh No! 6C, KH, 10H, AC, 3P
Bouncing Charlie 2H, 3D, 7H, 6C, 10D
Double Bounce 6D, JC, 3H, 4C, 8H

Level

TROPICAL ISLANDS

Hot Spot AC, JP, 3C, 7H, 9H
Oil Slick 9H, 6C, 2H, 6P, 2P
Bumpers 2H, 3D, 7C, QD, 8D
Conveyor Belts AC, 7D, 6P, JC, 4H
First In, Last Out AC, JC, 3D, JH, KH
Turnaround 4C, 6H, 8C, QP, AD
South Dakota Switch 2H, 4D, 6D, 4C, 6C
Double Cross 5P, 9P, 10P, QP, 9C
Decathlon 6D, 4C, 8H, AC, 10C
Moving Ground 3C, AH, JH, 8D, AP

SWAMP ISLANDS

Breakaway 2H, 6P, 8D, 7H, 7D
Remote Control 5P, 9P, JP, 10D, 4C
Trampoline Act AC, JC, 3D, JC, 7H
Runaround 2P, 6P, JH, 4H, KC
Take It With You 5D, 9H, 2D, 5H, KD
Twin Cities AC, 6P, 8P, 2C, JP
Crossover AP, 5D, 3P, JH, AP
Cornered 9D, QD, 4C, 5C, 3H
Peninsula 9H, QH, 5P, JD, AH

MONSTER TRUCK MADNESS



Ein Spiel mit viel Potential unter der Haube. Leider werden die späteren Rennen ziemlich schwierig. Diese Levelpaßwörter sollten daher nützlich sein.

BEGINNER

Ruins G**N◀DNK
Junk Yard JYXQ5N21
The Heights M◀oT8QKSL
Voodoo Island P◀3WBTNVRGZ
Greenhill Pass SM6Z◀WQY*JS7Z
Wasteland VY92HZT1XMV◀39▲
Aztec Valley YYC5K2W4oPYD6
CG▲T

INTERMEDIATE

Ruins GB7K▲▶o7
Junk Yard JJ▲N1LR7
The Heights MFDQ4▶TR6
Voodoo Island PZGT7RW*4BK
Greenhill Pass SNJW▲*ZX7▼H31
Wasteland VFMZDX2o▲HK6▶3F
Aztec Valley YRP2Go53DKN9R
6*4◀
Alpine Challenge 1FS5J386GNQC*9X
723Q

EXPERT

Ruins GC5JLZ▲D
Junk Yard JG8MZL3F
The Heights MCBP2▶NQ3
Voodoo Island PC◀S5RQT2▲*
Greenhill Pass S▶HV8*TW5DM1▲
Wasteland VWKYBXWZ8GP433Z
Aztec Valley YGY2o9YJ26◀C796
462
Alpine Challenge 1o1231M5JLF▲C
979SoD
Death Trap 4o4564P8M▶◀DFC
▲CV3JKC

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Ob Du es willst oder nicht, Rampage wird wohl immer eine Rolle in der Videospielwelt spielen! Mit diesen Codes erhältst Du Zugang zu den geheimen Figuren.

Geheime Monster befreien Big Al, der Zyklop

Gib im Paßwortschirm den Code B1G4L ein.

Grüner Zyklop

Gib im Paßwortschirm den Code NoT3T ein.

Spiele als George

Gib im Paßwortschirm den Code SM14N ein.

Spiele als Lizzy

Gib im Paßwortschirm den Code S4VRS ein.

Spiele als Ralph

Gib im Paßwortschirm den Code LVPVS ein.

Spiele als Alien

Gib im Paßwortschirm den Code B1G4L ein.

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Legende:

H – Herz	A – As
C – Kreuz	J – Bube
S – Pik	Q – Dame
D – Karo	K – König

Level 2:	4C, 5H, 10C, QC, QC
Level 3:	4C, 5H, 10S, 9C, 4C
Level 4:	AC, 7D, 6H, 6S, 2H
Level 5:	6H, 2H, AS, 5H, 8H
Level 6:	9D, 10D, JD, JH, QH
Level 7:	9D, 10H, 10H, 7D, 5H
Level 8:	AC, 7D, 8D, 5C, 8H
Level 9:	6D, 4H, 9H, 6H, QC
Level 10:	7D, 10H, AH, 9S, 6H
Level 11:	7D, 4S, 9D, 7H, QH
Level 12:	6D, 4D, 9C, 8C, 4C
Level 13:	5C, 9C, JH, 6C, 4C
Level 14:	2H, 3D, 9D, 3D, 2C
Level 15:	4C, 5H, QS, 4C, 8C
Level 16:	6D, JS, 2H, AD, 6H
Level 17:	6H, 2H, QC, 7S, 3H
Level 18:	6C, KH, 10H, AC, 3S

POWERFUL WORLD SOCCER 3

Und noch ein Importspiel, das sich hier noch nicht materialisiert hat.

ALL-STAR TEAM

Oben, L, Oben, L, Unten, L, Unten, L, Links, R, Rechts, R, Links, R, Rechts, R, B, A, Z und Start (im Titelbild).

GROSSE KUPFE

Drücke im Titelbild C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, B, A, Z und Start.

Castlevania

Keine Cheats in dem Sinne, sondern eher ein paar nützliche Tips und Tricks. Das Spiel ist nicht gerade einfach, vielleicht kannst Du sie gebrauchen!

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD

Schnapp Dir das erste grüne Juwel von der Fackel auf der schwebenden Plattform im Waldlevel. Wenn Du das Spiel geschafft hast, wird Geheimnis Eins geöffnet. So gelangst Du in einen schwierigeren Modus.

ANDERES KOSTUM (CARRIE)

Wenn Du mit Carrie spielst, schau mal von oben aus dem Tower of Sorcery. Du siehst eine Fackel auf einer schwebenden Plattform. Mit etwas Weihwasser entdeckst Du einen geheimen Pfad, der Dich zu dieser Plattform bringt. In der Fackel findest Du ein lilafarbenes Juwel, das Gegenstand Zwei auf der Gegenstandsliste öffnet – Carries zweites Outfit – sobald Du das Spiel geschafft hast.

ANDERES KOSTUM (REINHARDT)

Gehe mit Reinhardt in die dritte Etage des Tower of Execution und hole Dir aus einer der Eisernen Jungfrauen den Exekutionsschlüssel. Gehe zurück in die zweite Etage und durch das Eisentor. Laufe durch den Gang, und Du entdeckst eine schwebende Plattform mit einer weiteren Eisernen Jungfrau, die ein lilafarbenes Juwel enthält. Das ist Geheimnis Zwei auf der Gegenstandsliste. Es verschafft Dir Zugang zum zweiten Outfit Reinhardts, wenn Du das Spiel schaffst.

VERSTECKE IM SCHLOSSGARTEN

Warte, bis es Mitternacht ist im Schloßgarten. Eine Plattform erhebt sich aus dem Brunnen. Darauf liegen einige Gegenstände.

UNSICHTBARE PLATTFORM

Schau im Eingangsbereich des Gartens nach rechts oben, und Du siehst eine Plattform. Davor kannst Du Dich an einer unsichtbaren Plattform hinaufziehen. Von dort aus lassen sich die Hunde leichter bekämpfen.

GEHEIMNIS VON RENONS VERTRAG

Im Villalevel erzählt Dir Renon, daß es einen Eintrag in seinem Vertrag gibt, den Du nicht lesen kannst. Dort steht, daß Du Renon so oft, wie Du magst, besuchen kannst, doch verbrauchst Du mehr als 30.000 Goldstücke, mußt Du ihn im Kampf besiegen.

SPRICH MIT ROSA

Sprich mit Rosa, dem Vampir, der in der Villa die Rosen gießt, indem Du einfach den Raum mit den Rosen in der Villa betrittst. Rosa wird um 3 Uhr anwesend sein.

GUTES ENDE

In der Villa erzählt Dir Charlie Vincent, daß er Dracula mit oder ohne Deine Hilfe besiegen wird. Wenn Du von diesem Zeitpunkt an zu viel Sonnen- und Mondkarten einsetzt oder zu lange brauchst, um ins letzte Level zu gelangen, findest Du Charlie, gebissen von einem Diener Draculas, vor. Du mußt ihn dann töten, was ein schlechtes Ende zur Folge hat. Schaffst Du es, vor Charlie Dracula zu erreichen, steht erst der Kampf mit dem richtigen Dracula an, und Du wirst mit dem besseren Ende belohnt.



SUPERMAN

Levelauswahl

Beende zunächst den ersten Flug. Wenn das Programm Dir die Möglichkeit zu speichern gibt, solltest Du mit "Yes" antworten. Verlasse das Spiel und gehe in das Hauptmenü. Gehe zu "Load Game". Bei der Frage nach dem Rumble Pak solltest Du B und dann A drücken. Du solltest jetzt Zugang zu allen Levels haben.



RUSH 2 EXTREME RACING USA

Die Wagen in diesem Spiel sehen phantastisch aus. Um noch mehr Wagen sehen zu können, mußt Du lediglich diese Anweisung befolgen.

Cheat-Menü

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

Taxi

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

Hot Rod

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

Formel 1-Wagen

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



CHEATS

LEVITATION	OFF
GAME TIMER	ON
NEW YORK CABS	OFF
FRAME SCALE	0
TIRE SCALING	OFF
FOG COLOR	BLACK
CAR COLLISIONS	ON
GRAVITY	NORMAL
CONE MINES	OFF
CAR MINES	OFF
BURNING WRECK	OFF
TRACK ORIENTATION	NORMAL
AUTO-ABORT	OFF

Prototyp-Wagen

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

Raketen-Auto und Midway-Strecke

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

Mountain Dew Dragster

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

Kontrollrichtung umschalten

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

TWISTED EDGE NOWBOARDING

Nicht ganz so beeindruckend wie 1080°, und dennoch sein Geld wert. Und hier sind einige Cheats dafür!

VERSTECKTE BOARDER

Schaffe im Competition-Modus auf jeder Schwierigkeitsstufe den ersten Platz. So gelangst Du zu den versteckten Boardern Ben, Nieno, Tok und Boreth.

BONUSBRETT

Erreiche in jedem Rennen den ersten Platz, um die Bretter XXX6, Top Gear Rally und die Midway-Bretter zu öffnen. Über den Stunt Challenge-Modus gelangst Du an das Bucky-Brett. Erreichst Du auf allen drei Strecken in der ersten Runde des Competition-Modus den ersten Platz, darfst Du das Flower Board mitnehmen.

MASTERMODUS

Schaffe das Spiel in den ersten drei Schwierigkeitsstufen.

TWISTED-MODUS

Schaffe das Spiel im Mastermodus.

SPIEGELMODUS

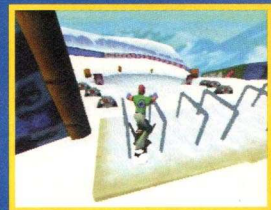
Schaffe das Spiel im Twisted-Modus.

BOSS SNOWBOARD UND BOB

Sei auf der Spiegelstrecke Erster, und Du erhältst das Boss Board und den versteckten Charakter Bob.

GEHEIMER G-CHARAKTER

Schaffe die Stunt Challenge mit mehr als 28.000 Punkten und erreiche den ersten Platz.



SCHNELLSTART

Drücke zweimal Oben, sobald das Wort "Go" verschwindet.

123





124

SCARS

Gib diese Codes im Optionsmenü ein, um verschiedene Effekte zu erzielen.

LGSSSX – Crystal Cup
CRKKYY – Diamond Cup
DZPKKK – Zenith Cup
PXPRTS – Master-Modus, mit allen versteckten Wagen
SDSSRT – Skorpion-Wagen
TRTLLL – Cobra-Wagen
NRNNRR – Cheetah-Wagen
YMSTTR – Panther-Wagen
LLVDD – Alle Codes!

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

ZELDA: OCARINA OF TIME

Das beste Spiel aller Zeiten? Das ist es! Es gibt so viele Geheimnisse im Spiel, daß es lange dauert, sie alle aufzudecken. Hier ein kleiner Vorgeschmack...

VERSTECKTE BILDER

Gehst Du zum ersten Mal ins Schloß zu Prinzessin Zelda, solltest Du durch die Fenster im Schloßgarten schauen. Du siehst Bilder von anderen Nintendo-Helden wie Mario, Yoshi, Prinzessin Peach, Bowser und Luigi!



BEETLE ADVENTURE RACING

Das derzeit beste Rennspiel für das N64! Auch hier gibt es viel zu entdecken, darum ein paar Tips von uns!



CHEAT MENÜ

Starte eine Einspieler-Meisterschaft mit einem Rennen auf der Coventry Cove. Halte nach einer Scheune mit zwei Heuhaufen davor Ausschau. Fahre durch den linken Haufen und zerbreche eine Kiste. Beende das Rennen und gehe ins Optionsmenü. Dort gibt es nun einen Eintrag namens "Cheats".

NEUE WAGEN

Schaffe den Meisterschaftsmodus im Novice- und Advanced-Modus, um andere Beetles zugänglich zu machen. Dazu gehören der Racing Beetle, der 4x4-Beetle und Nummer 8.

ALIEN-BEETLE

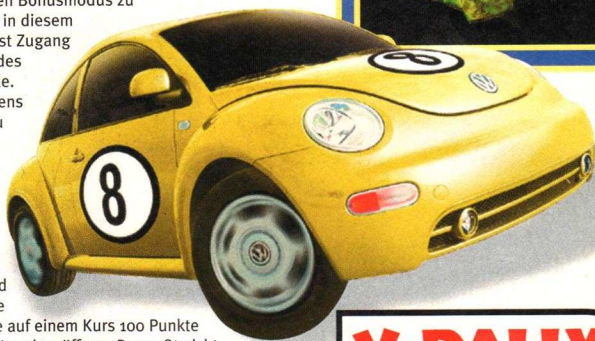
Gewinne die Professional-Meisterschaft. Nachdem Du auch Metro Madness gemeistert hast, gehört der Alien Beetle Dir.

POLIZEI-BEETLE

Wir haben dieses Spiel mit Need For Speed verglichen, und EA hat tatsächlich an einen Polizei-Beetle gedacht! Gewinne alle Standard-Championships, um in den Bonusmodus zu gelangen. Gewinne auch in diesem Modus, und Du bekommst Zugang zum schnellsten Wagen des Spiels, dem Polizei-Beetle. Halte während des Rennens C-Links, um die Sirene zu aktivieren!

OFFNE NEUE BATTLE- LEVELS

Gehe in den Meisterschaftsmodus und zerstöre auf jeder Strecke die Bonuskisten. Sammle auf einem Kurs 100 Punkte ein, um ein neues Battle-Level zu öffnen. Du mußt nicht als Erster über die Ziellinie fahren, doch wer zuletzt ankommt, der wird disqualifiziert. Fahre ruhig mit dem Polizei-Beetle, um die anderen Wagen per Sirene zum Anhalten zu bringen.



GAME-BUSTER-CODES

BOY HARVEST

Waffen-Codes
Unendlich TNT
8004317f 0003
Unendlich Machine Gun-Muni
8004317B 00C8
Unendlich Tri-Spinner-Muni
80043185 0064

Spezial-Codes
Survival-Modus
88159353 0080
Böser Adam-Modus
88052AFD 0002

Dicke-Beine-Aliens-Modus
8813FD03 0001
Body Count immer Null
8004319A 0000
8004319B 0000

SPACE STATION
SILKON VALLEY
Unendlich Energie für Evo (Chip-Form)
801DE085 0080
Unendlich Energie für Maus
801DFB51 0080
Unendlich Skill A für

Power-Maus
801DFCE4 0004
Unendlich Energie für Fuchs
801DF25 0080
Unendlich Energie für Raketen-Hund
801DEC08 0080
Unendlich Skill A für Raketen-Hund
801E3A24 0004
Unendlich Skill B für Raketen-Hund
801E3A28 0004
Unendlich Energie für Bär
801DE459 0080

CALIFORNIA SPEED

Nicht gerade der beeindruckendste Titel in der Geschichte der Videospiele! Trotzdem haben es einige unglückliche Spieler gekauft. Für jene hier nun ein paar Cheats.

EICHHORNCHENWAGEN

Gewinne die Light-Series.

MOUNTAIN DEW PICK-UP

Gewinne die Heavy-Series.

FIVE-O CAR

Gewinne die Sport-Series.

SEMI TRUCK

Gewinne den California Cup.



V-RALLY EDITION '99

Ein klasse Rennspiel! Warst auch Du so schlau und hast es gekauft, dann haben wir etwas für Dich...

CHEATMODUS

Drücke auf dem Bild, wo die "Press Start"-Nachricht erscheint, L und R, C-Links, C-Rechts, L und R. Drücke dann Start und halte Z gedrückt. Drücke wiederholt L in der Modusauswahl, bis die Meldung "Cheat Mode" erscheint. Du gelangst so zu den versteckten Wagen und neuen Spielmodi.

NFL QUARTERBACK CLUB '99

Ein weiteres Spitzen-Football-Game! Traditionell gibt es gerade für diese Spiele einen ganzen Haufen Cheats. Hier sind sie!

CHEATMODUS

Gib einen der folgenden Codes im Cheatmenü für den gewünschten Effekt ein. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe.

EFFEKT

Dünne Spieler
Dicke Spieler
Kurze Spieler
Alien-Stadion
Immer Ballpatzer
Keine Patzer
Große Münze beim Münzwurf
Großer Football
Erweiterte Verletzungen
Acht Downs möglich
Elektro-Football
Rugby-Modus
Racquetball-Modus
Slow Motion-Modus
Turbo-Modus
Kicker treffen immer
Flubber-Ball
Rutschiger Platz
Masten auf dem Feld
Flipper-Spieler
Brennende Spieler
Extra-Teams öffnen
Mit 12 Punkten beginnen

CODE

TTHPKC
MRSHMLLW
SHRTGYS
SCLLYMLDR
BTRFRNGRS
STCKYBLL
BGMNY
BCHBLL
HSPTL
DBLDWNS
XTRVLGT
RGBY
RCQTBL
FRRSTGMP
TRBMN
PWRKCKR
FLBBR
SLPNLSD
PWRPYLNS
PNBLL
HSNFR
XTRTMS
BLOWOUT

POWERFUL WORLD SOCCER 3

Hier ein paar Codes für ein Spiel, das wir bisher nicht einmal für einen Test zur Verfügung hatten.

ALL-STAR TEAM

Drücke im Titelbild Oben, L, Oben, L, Unten, L, Unten, L, Links, R, Rechts, R, Links, R, Rechts, R, B, A, Z und Start.

GROSE KOPFE

Drücke im Titelbild C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, B, A, Z und Start.

GLOVER

Wir haben bereits zahlreiche Cheats für dieses bizarre 3-D-Puzzle-Adventure abgedruckt, doch den hier haben wir vergessen!

BONUSLEVELS

Pausiere mit Start das Spiel und drücke dann C-Unten, C-Oben, C-Rechts, C-Rechts, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts. Glover klatscht Beifall, wenn Du es richtig gemacht hast. Alle sechs Bonuslevels sind nun offen.



MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE

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

CHEATMENÜ

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

Devil's Thumb-Stadion	Rechts, A, C-Oben, L, A
Superspieler	B, A, R, B, A, L, L
Bessere Fielder-Würfe	B, A, L, Unten, Z
Bessere Fielder-Spieler	B, A, R, Unten, L, B
Schnellere Fielder	R, A, Z, L, Unten, L, B
Bessere Pitches	B, L, A, B, R, Z
Schnellere Pitches	R, A, Z, L, Unten
Verrückte Pitches	C-Rechts, A, Z, C-Oben, R, B
Verschiedene Pitches	C-Rechts, A, Z, C-Oben, R, L
Permanent Home Runs	L, A, Unten, Rechts
Verrückter Ball	C-Rechts, A, Z, B, A, L, L
Leichte Steals	C-Links, A, Unten, C-Oben, Z
Aluminiumschläger	R, A, Z, B, A, L, L
Rote Schläger	R, Unten, B, A, Rechts
Blaue Schläger	B, L, A, B, Rechts
Psychodelische Schläger	Z, B, R, A
Niedrige Schwerkraft	Oben, R, A, L
Hohe Schwerkraft	Oben, Unten, L, Oben, R
Schnelles Spiel	L, A, Z, R, B, A, L, L
Langsames Spiel	Oben, L, L, B, A, L, L
Anderer Himmel	C-Rechts, A, Z, C-Oben, L, R, Z
Bonusteams	C-Rechts, A, Unten, Links
Versteckte Nachricht	C-Oben, R, B, B

CREDITS ANSCHAUEN

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

CHEAT BOX

64
Power-Special

WCW NITRO

Die Menschheit kriegt vom Wrestling wohl nie genug. Hier ein paar Tips für alle Nitros!

ALLE WRESTLER OFFNEN

Drücke im Titelbild C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, R, R, R, R, L, L, L, L, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe, und Du erlangst Zugang zu allen 48 Wrestlern.

MEHR RINGE

Drücke im Titelbild C-Links, L, C-Rechts, R, C-Links, L, C-Rechts, R, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Du kannst jetzt folgende neue Ringe auswählen: Friedhof, Raumschiff, Zirkus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Spiegelsaal, Reck-Raum, psychedelisch, Disko, Dschungel, 1984, Quark und Texas.

RINGAUSWAHL

Drücke im Optionsmenü C-Rechts, R, C-Rechts, R, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Drücke Z, um den nächsten Ring der Serie anzuzeigen.

GESCHWOLLENE KOPFE

Drücke im Optionsmenü C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, L, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe. Die Köpfe der Wrestler schwellen nach jedem Treffer an.

GROSE KOPFE

Drücke im Optionsmenü C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, R, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe.

RIESENKOPFE

Drücke im Optionsmenü C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, C-Links, C-Rechts, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe.

GROSE KORPERTEILE

Drücke im Titelbild R, R, R, R, R, R, C-Rechts, Z. Ein Sound bestätigt die richtige Eingabe.

GROSE HANDE

Drücke in der Modusauswahl L, L, L, L, L, L, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links, C-Links.

EINGRIFF

Drücke während eines Matches Z, um einen anderen Wrestler zu Hilfe zu rufen.

YMCA-TANZ

Starte ein Match im Diskoring und drücke B. Beide Wrestler führen jetzt den YMCA-Tanz vor.

TURBO-MATCH

Steige in den Turboring.

125



BATTLETANX

In der amerikanischen Werbung für dieses Spiel ist ein geschlachteter Teddybär zu sehen. Super Sache... na ja, wer sich das Spiel über den Importweg besorgt hat, freut sich bestimmt über diese Paßwörter.

ALLE GANGS IM CAMPAIGN-MODUS

Gib L7SLTSGNGS als Paßwort ein.

**FEMALE STORM
RAVENS GANG**

Gib WMNRSMRTR als Paßwort ein.

STATE STREET LEVEL

Gib CJSKPLGGMH als Paßwort ein.

SELBSTMORD

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

LEVEL-PASSWORTER

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

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

**FIGHTING
FORCE 64**

Dieser Trick ist zwar nicht unbedingt der Oberhammer, da das Spiel nur über den Importweg zu beziehen ist. Nützlich ist er jedoch allemal!

Levelauswahl & Unverwundbarkeit

Halte L, Z, C-Oben und C-Unten gedrückt, während Du Dich im Titelbild befindest. Nach einigen Sekunden erscheint die Kämpferauswahl. Drückst Du hier C-Rechts oder C-Links, stellst Du das Startlevel ein. Jetzt nur noch den richtigen Kämpfer gewählt, und los geht's!

**FLYING
DRAGON
TWIN**

Wir hatten die japanische Version dieses Spiels vor langer Zeit unter dem Namen *Art of Fighting Twin* getestet. Falls Du Besitzer der US-Version bist, erweisen sich diese Codes als hilfreich.

**KÄMPFE ALS
BOKUCHIN**

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

RYUMAOU-TURNIER

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

SCHWIERIGKEITSGRADE

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

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Möglicherweise der Welt unsinnigster Cheat, es sei denn, Du stehst ganz besonders auf Pink!

PINKFARBENE WAGEN

Beginne ein neues Spiel im Championship-Modus und gib IGN64 als Namen ein.

**RUSH 2:
EXTREME RACING USA**

Bei der Anzahl an Cheats, die ständig für dieses Spiel bei uns eintrudeln, ist es kein Wunder, daß irgendwann mal einer kommt, der richtig für Spaß sorgt.

Tag-Modus

Wähle den Übungsmodus für zwei Spieler. Sobald die Spieler ihre Wagen gewählt haben, beginnt der Countdown. Drücke dabei wiederholt C-Oben. Wenn es korrekt gemacht wurde und das Spiel beginnt, wird einer der Spieler "Es" sein. Der muß jetzt gefangen werden.



KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST

Ein starkes Baseballspiel für das
N 64 und mindestens genauso starke Cheats von uns!

EXPLODIERENDER SCHLÄGER

Drücke während eines Schlages sehr schnell Rechts, Links, Unten, Rechts, Links, Oben, Rechts, Links und Unten.

FEUERWERK ANSCHAUEN

Wähle den Exhibition-Modus und drücke während der Stadionauswahl Z, um den "View Stadium"-Modus zu betreten. Drücke in diesem Modus R und Z gleichzeitig, um ein Feuerwerk zu starten.

GROSE KOPFE

Gewinne die World Series auf der Schwierigkeitsstufe Rookie und kreiere einen Spieler mit dem Namen CODE BIGGHEDZ.

CPU VS CPU-MODUS

Gewinne die World Series auf der Schwierigkeitsstufe All-Star und kreiere einen Spieler mit dem Namen CODE CPUVSCPU.

TICK-TEAM

Gewinne die World Series auf der Schwierigkeitsstufe Veteran und kreiere einen Spieler mit dem Namen CODE THETICK.

Für die folgenden Codes brauchst Du vorher nichts zu gewinnen; kreiere einfach einen Spieler mit dem entsprechenden Namen für den gewünschten Effekt

NAME	EFFEKT
CODE BIGFEET	Große Füße
CODE INVISIBLEMAN	Unsichtbares Team
CODE TOOTHPIK	Schlankes Team
CODE LIDDLELEAGUE	Kleines Team
CODE WEEBLEMAN	Weeble-Team
CODE STEAMROLLED	Plattes Team
CODE PHATTBATT	Große Schläger
CODE EMOTIONS	Geheime Teams

Hinweis: Die geheimen Teams stehen Dir nicht in den Seasons zur Verfügung.

LODE RUNNER 3-D

Ein sehr interessantes Puzzlespiel für das N64. Früher oder später wirst auch Du in einem Puzzle festhängen. Dieser Cheat hilft Dir etwas auf die Sprünge.

ZUGANG ZU ALLEN LEVELS

Drücke während des Spiels Start und halte Z gedrückt. Gib mit gedrücktem Z-Knopf R, B, A, B, A, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts ein. Hast Du alles richtig gemacht, ertönt ein Signal, und eine neue Option erscheint. Über diese gelangst Du in ein beliebiges Level.



CHEAT BOX

64
Power-Special

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Für ein derartig hochexplosives Spiel braucht man natürlich auch heiße Codes, die die Lunte zum Brennen bringen. Hier sind sie!

Legende:

H - Herz	A - As
C - Kreuz	J - Bube
S - Pik	Q - Dame
D - Karo	K - König

Level 2:	4C, 5H, 10C, QC, QC
Level 3:	4C, 5H, 10S, 9C, 4C
Level 4:	AC, 7D, 6H, 6S, 2H
Level 5:	6H, 2H, AS, 5H, 8H
Level 6:	9D, 10D, JD, JH, QH
Level 7:	9D, 10H, 10H, 7D, 5H
Level 8:	AC, 7D, 8D, 5C, 8H
Level 9:	6D, 4H, 9H, 6H, QC
Level 10:	7D, 10H, AH, 9S, 6H
Level 11:	7D, 4S, 9D, 7H, QH
Level 12:	6D, 4D, 9C, 8C, 4C
Level 13:	5C, 9C, JH, 6C, 4C
Level 14:	2H, 3D, 9D, 3D, 2C
Level 15:	4C, 5H, QS, 4C, 8C
Level 16:	6D, JS, 2H, AD, 6H
Level 17:	6H, 2H, QC, 7S, 3H
Level 18:	6C, KH, 10H, AC, 3S

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Ob Du es willst oder nicht, Rampage wird wohl immer eine Rolle in der Videospielwelt spielen! Mit diesen Codes erhältst Du Zugang zu den geheimen Figuren.



Geheime Monster befreien Big Al, der Zyklop

Gib im Paßwortschirm den Code B1G4L ein.

Grüner Zyklop

Gib im Paßwortschirm den Code NoT3T ein.

Spiele als George

Gib im Paßwortschirm den Code SM14N ein.

Spiele als Lizzy

Gib im Paßwortschirm den Code S4VRS ein.

Spiele als Ralph

Gib im Paßwortschirm den Code LVPVS ein.

Spiele als Alien

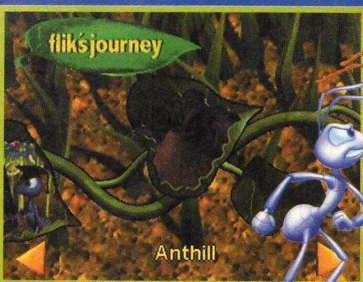
Gib im Paßwortschirm den Code B1G4L ein.

A BUG'S LIFE

Nicht das beste Spiel auf Erden, doch die Disney-Lizenz garantiert unverschämte viele Verkäufe. Quäl Dich nicht länger durch jedes Level, probier's mal hiermit...

Levelauswahl

Bewege im Hauptmenü den Cursor auf Ant Hill (erstes Level), halte den Z-Knopf und alle C-Knöpfe gleichzeitig gedrückt und drücke R. Du kannst jetzt zwischen den 15 Levels hin- und herspringen.



64 NINDEX

power special

VON A-Z EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT DER N64-SPIELE. SO HABEN WIR IN DER 64 POWER GEURTEILT...

128

Im Dauertest

NAME:

WWF Attitude

LANGE DES TESTS:

3 Monate

REPLAY-WERT:

4/5

Mit *WWF Attitude* hat Acclaim die Träume eines jeden Wrestling-Fans wahr gemacht. Das Spiel glänzt nicht nur mit seinen pompösen Grafiken und unglaublich realistischen Animationen, sondern auch mit seiner Optionsvielfalt. Einsteiger und Profis kommen hier gleichermaßen auf ihre Kosten. Wer sich erst einmal in den Ring wagt, egal ob allein, zu zweit oder gar zu viert, kommt auch so schnell nicht mehr heraus – es sei denn, er wird von seinem Widersacher aus diesen heraus befördert. Die zahlreichen möglichen Kampftechniken fordern aber auch leider ihren Tribut. So dauert es schon ein Weilchen, bis man einige drauf hat. Etwas Joypad-Akrobatik gehört manchmal dazu. Doch gerade diese Vielfalt trägt zum längeren Leben *WWF Attitudes* bei. Scheinbar gibt es immer wieder was zu entdecken, und gerade im Mehrspielermodus kann jeder seinen Freunden zeigen, was sein eigens kreierter Wrestler auf Lager hat. Die komplexe Spielereditierung läßt dies zu, bei der sich den Kämpfern sogar eigene Spezialtechniken zuweisen lassen. *WWF Attitude* reizt auch nach unzähligen Anläufen immer wieder auf Neue. Vor allem der Mehrspielermodus ist eine Klasse für sich.



Spiel	1-2	Kapazität	Speicher	Control	Nr.	Wertung	Wir sagen...
1080° Snowboarding	1-2	128M	●	●	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	128M	●	●	7/99	61%	Banjo krabbelt besser!
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-Star Baseball 2000	1-4	128M	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Stars Baseball '99	1-4	128M	●	●	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	96M	●	●	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
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	●	●	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Beetle Adventure Racing	1-4	256M	●	●	5/99	90%	Die Beetles sind los!
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.
Bombberman Hero	1	64M	●	●	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	128M	●	●	7/99	69%	Greif Dir einen anderen Schläger...
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!
California Speed	1-2	128M	●	●	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Castlevania	1	96M	●	●	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
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.
Charlie Blast	1-4	96M	●	●	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
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.
Command & Conquer	1	256M	●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
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%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
DUAL HEROES	1-2	96M	●	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	128M	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Extreme G 2	1-4	128M	●	●	12/98	70%	Ein sehr mäßiger 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!
F1 World Grand Prix 2	1-2	256M	●	●	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
FIFA 64	1-4	64M	●	●	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
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.
Fighting Force	1-2	96M	●	●	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.

Spiel	Kapazität	Interne Speicher	Externe Speicher	Nr.	Wertung	Wir sagen...
Forsaken	1-4	128M	●	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	128M	●	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	128M	●	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.
Hybrid Heaven	1	128M	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	96M	●	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	64M	●	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
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.
J-League Perfect Striker 2	1-4	96M	●	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	128M	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	64M	●	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	128M	●	10/99	64%	Nur ein Mario Kart Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	64M	●	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
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 Golf	1-4	128M	●	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	96M	●	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	256M	●	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Micro Machines 64 Turbo	1-8	128M	●	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
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.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	64M	●	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2 starring Goemon 1-2	128M	●	●	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	128M	●	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	64M	●	9/99	73%	Spaßige Off-Road Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	96M	●	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
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 Pfiff!
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.
NBA Pro '99	1-4	96M	●	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	96M	●	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	96M	●	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Blitz 2000	1-4	96M	●	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
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!
NFL Quarterback Club 2000 1-4	128M	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	128M	●	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	96M	●	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	96M	●	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
Nightmare Creatures*	1	128M	●	1/99	71%	Ultraschall Action-Adventure!
Off Road Challenge	1-2	96M	●	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmutzel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	96M	●	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	64M	●	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.

Legende



Spieler



Kapazität (M=MBits)



Rumble Pak



Interner Speicher



Controller Pak



(PC) Player's Choice



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%
3. Mystical Ninja 2 92%

SHOOT'EM-UPS/
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. All-Star Baseball 2000 93%

RENNSPIELE

1. Diddy Kong Racing 95%
2. Top Gear Rally (1) 92%
3. Beetle Adventure Racing 92%

KAMPFSPIELE

1. Fighters Destiny 92%
2. Smash Brothers 90%
3. WWF Warzone 90%

Im Dauertest

NAME:

Gex: Enter The Gecko
LANGE DES TESTS:

13 Monate

REPLAY-WERT: 2/5

Uns fallen auf Anhieb Videospielhelden ein, die irgend etwas ganz besonders Langes haben. Die Chamäleons aus Chameleon Twist haben besonders lange Zungen, Reinhardt Schneider aus Castlevania (oder hieß er doch anders?) schleppt eine lange Peitsche mit sich rum und Gex hat wohl den längsten Schwanz von allen. Nicht gerade eine Eidechse, wie sie im Buche steht, aber dafür eine, die ganz gekonnt auf der Buche und auf anderen verschiedenartigen Objekten in der Phantasiewelt steht. Gex rennt, krabbelt, klettert und springt von einem Fernsehkanal zum anderen, erledigt Gegner mit Zunge und Schwanz, zieht sich verschiedene Outfits an und spart nicht mit witzigen Showeinlagen. Als Jump'n'Run ein recht sehenswertes Produkt, sowohl vom Gameplay als auch in grafischer Hinsicht. Doch bei den meisten Jump'n'Runs verhält es sich wie bei Adventures und Rollenspielen: Einmal durchgespielt rührt man es kaum noch an.



Spiel						Nr.	Wertung	Wir sagen...
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	64M				8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	96M				9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	64M				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.
Racing Simulation 2	1-2	128M				10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rakuga Kids	1-2	96M				10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	96M				5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	64M				5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
NFL Blitz 2000	1-4	96M				10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
Robotron 64	1-2	64M				3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	96M				9/99	44%	Einfaches Brettspiel. Nur für Kids!
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.
Shadow Man	1	128M				10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	128M				7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
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.
Smash Brothers	1-4	128M				3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snowboard Kids	1-4	64M				3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Snowboard Kids 2	1-4	128M				4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snowboard Kids (PC)	1-4	64M				10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen!
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 Episode 1 Racer	1-2	128M				6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron	1	128M				2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
Superman	1-4	64M				7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
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.
The New Tetris	1-4	96M				9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	256M				2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	128M				10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
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!
Triple Play 2000	1-2	96M				6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
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.
Vigilante 8	1-4	128M				5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
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 (PC)	1-2	96M				7/99	91%	Klasse Wassersport!
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 Driver Championship	1-2	128M				9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
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!

WANTED



**HAST DU EINE
AUSGABE
VERPASST?
DU MUSST IHR
NICHT MEHR
NACHTRAUERN!**



Bestellcoupon

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

ICH MÖCHTE FOLGENDE HEFTE:

AUSGABE 13/97	☐	AUSGABE 7-8/98	☐	AUSGABE 3/99	☐
AUSGABE 2/98	☐	AUSGABE 9/98	☐	AUSGABE 4/99	☐
AUSGABE 3/98	☐	AUSGABE 10/98	☐	AUSGABE 5/99	☐
AUSGABE 4/98	☐	AUSGABE 11/98	☐	AUSGABE 6/99	☐
AUSGABE 5/98	☐	AUSGABE 12/98	☐	AUSGABE 7-8/99	☐
AUSGABE 6/98	☐	AUSGABE 2/99	☐	AUSGABE 9/99	☐
				AUSGABE 10/99	☐

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.

AUSGABE 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (AUSLAND + DM 4,-) PRO HEFT.

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

EPISODE 1 RACERS



Geschwindigkeitsrausch mit
Star Wars-Feeling!

SOUTH PARK



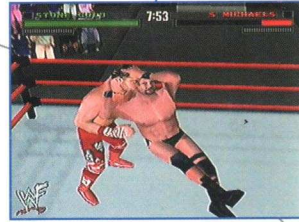
Oh mein Gott –
Du kannst Kenny töten!

MARIO PARTY



Mario und seine Freunde in
einem Spiel der besonderen Art!

WWF ATTITUDE



Alle Moves zu Acclaims
Wrestling-Hit!



64
power
special