

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!

big

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z

NUMMER 6

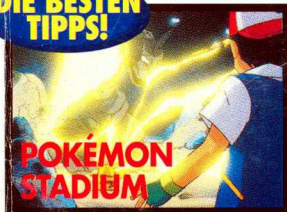
big.N

Für alle

Nintendo-Besitzer

NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN

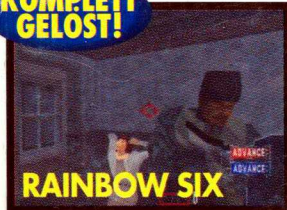
DIE BESTEN
TIPPS!



KOMPLETT
GELOST!



KOMPLETT
GELOST!



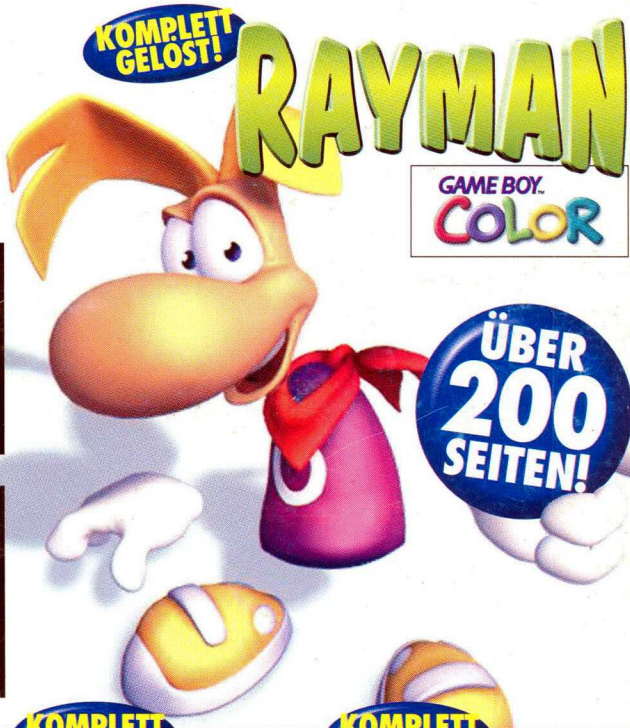
KOMPLETT
GELOST!



KOMPLETT
GELOST!



KOMPLETT
GELOST!



RAYMAN

GAME BOY.
COLOR

ÜBER
200
SEITEN!

..NEU! JETZT MIT PRAKTISCHEM
LÖSUNGSREGISTER IM INNENTEIL!

A-Z der Cheats

Die besten **Cheats** und **Komplettlösungen**
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:
big.N
Oststrasse 4-6
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

A-Z der Nintendo-Cheats und Lösungen, Nummer - 6
© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 6) abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wie übernehmen dennoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. So gut wie alle in diesem Buch abgedruckten Cheats und Codes wurden mit den deutschen PAL-Versionen der Spiele getestet. Es ist jedoch anzunehmen, daß einige Codes nicht mit allen Versionen eines Spiels funktionieren.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.
© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer
Layout: Lourens Huizinga
Druck: drukkerij moderna, Paal-Beringen, Belgien
Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande
Danke an: Martin Mirbach, Björn Seum, Florian Seidel, Hugo Hazebroek,
Harmen van 't Loo, Arjan Bos, Karsten Rohloff, Elisabeth Goossen, Ulrike Eimer,
Riccardo Cafagna, Kaffeemaschine und unseren treuen Lesern!

Gehört zu **big.N 4/2000**

Nummer - 6 Lösungsbuch **big.N**

Seite
003

Titel: Rayman GBC
© 1999, 2000 Ubi Soft

Komplettlösungen

Battle Tanx: Global Assault
Mario Party 2
Pokémon Stadium
Rainbow Six
Rayman GBC
Super Mario 64
Zelda 64: Ocarina of Time

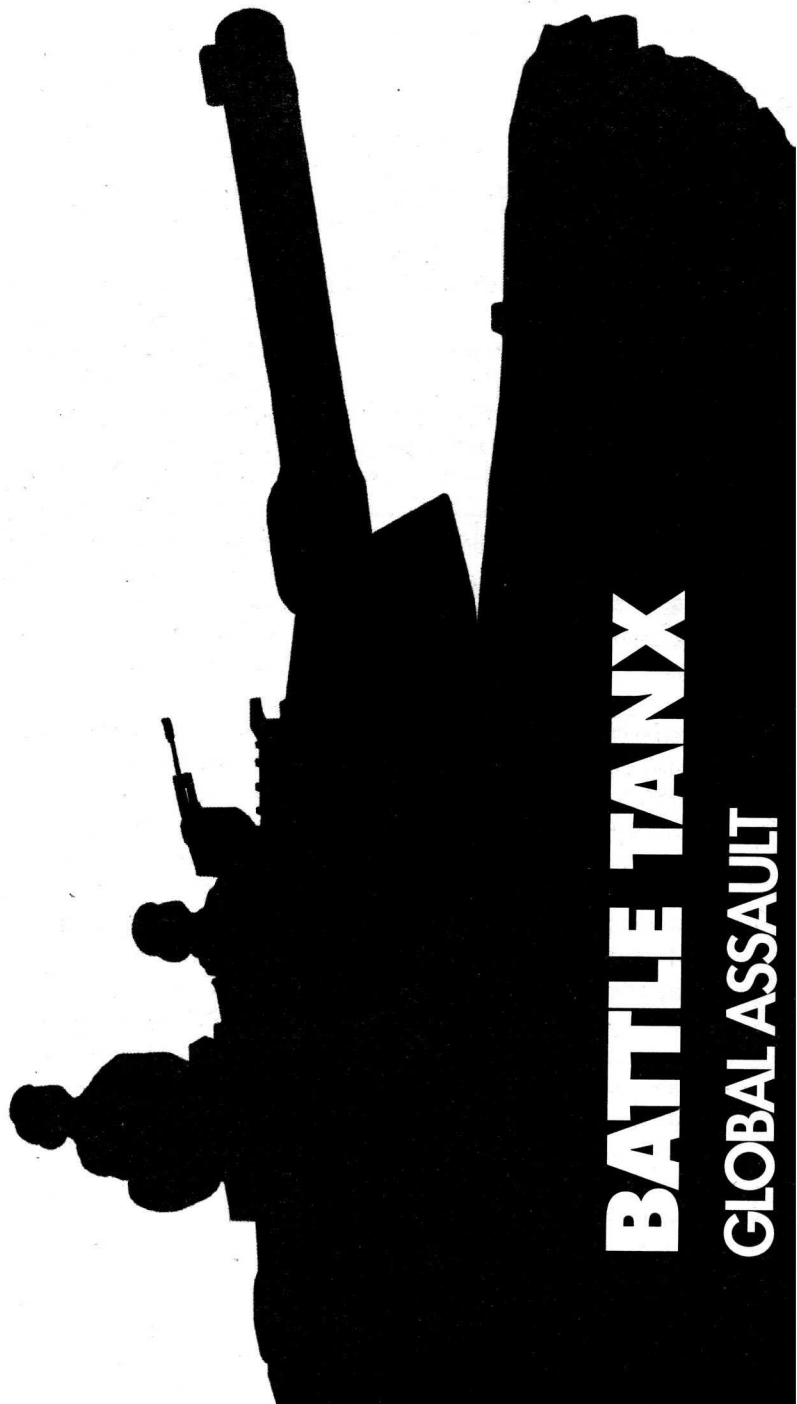
007
 033
 045
 051
 077
 099
 145

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spiel­lösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie war?

Unsere praktische Komplettübersicht hilft ab sofort weiter:

Titel	Buch	Heftausgabe
Carmageddon 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania: Legacy Of Darkness	Nummer 5	big.N 3/00
Donkey Kong 64	Nummer 4	big.N 2/00
Harvest Moon	Nummer 5	big.N 3/00
Hybrid Heaven	Nummer 2	big.N 12/99
Jet Force Gemini	Nummer 3	big.N 1/00
Pokémon (GB)	Nummer 3	big.N 1/00
Rayman 2	Nummer 3	big.N 1/00
Resident Evil 64	Nummer 4	big.N 2/00
Rocket – Robot On Wheels	Nummer 4	big.N 2/00
Super Mario 64	Nummer 5	big.N 3/00
Tonic Trouble	Nummer 5	big.N 3/00
Toy Story 2	Nummer 5	big.N 3/00

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z



BATTLE TANX

GLOBAL ASSAULT

BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT

Es ist das Jahr 2006. Du bist Griffin Spade, ein Battlelord. Einige Dinge sind wirklich nicht zum Besten bestellt. Für deine Frau und dich ist die Sicherheit eures gemeinsamen Sohnes Brandon, der gerade drei Jahre alt ist, das allerwichtigste Anliegen. Eine neue Macht hat begonnen, sich auf der Erde auszubreiten. Die Vision einer Frau mit feuerroten Haaren und dem Schimmer von Eroberungsgeist in ihren Augen verfolgt dich und deine Frau in immer wiederkehrenden Träumen. Du kennst diese Frau nicht, aber du hast das ungute Gefühl, dass sich das bald ändern wird.

Der Flughafen

Es ist wohl klar, dass, solange Cassandras Bande ihr Unwesen auf dem Flughafen von San Francisco treibt, man sich dort nicht mehr sicher fühlen kann. Es muss unbedingt etwas gegen die einbrechende Gewalt unternommen werden. Diese Aufgabe haben vier M1A1 Abrams-Panzer erhalten, und du bist der Kommandeur eines dieser Fahrzeuge.

Bewege dich nach vorne, um dir das Radar-Power-Up zu nehmen, passe aber auf, dass dich die Inferno-Panzer nicht erwischen. Ziehe dich lieber ein wenig zurück und zeige ihnen, wo der Hammer hängt. Bahne dir einen Weg zur linken Seite, dort findest du jede Menge Treibstofftanks. Warte, bis genügend feindliche Fahrzeuge in der Nähe sind, und feue dann aus sicherer Entfernung auf die Tanks. Die Feinde verabschieden sich in einem riesigen Feuerball.

Begebe dich zu dem hölzernen Landungssteg. Dort benutzt du deine Schwärmerraketen und vernichtest den Inferno-Panzer, bevor er sich deiner annimmt. Verlasse anschließend den Steg, überquere die Straße und fahre nach rechts. Unterwegs wirst du auf einigen Widerstand stoßen. Benutze hier deine Hauptwaffen, um die Inferno- und FLP-E-Panzer auszuschalten. Fahre nun damit fort, alle verbleibenden feindlichen Panzer aufzuspüren und diese dann zu zerstören, damit du endlich den Flugplatz verlassen kannst.

Der Ausbruch

Deine Männer und du habt euch am Flughafen tapfer geschlagen, aber der Ärger mit Cassandra ist noch lange nicht zu Ende. Du musst mit deiner Familie aus San Francisco fliehen. Alles wartet schon auf dich, aber Cassandras Leute, die Zuwachs von deinen eigenen Männern erhalten haben, sind bereit, dich aufzuhalten.

Du beginnst deinen Weg in die Freiheit versteckt in einem Lagerhaus und Cassandra ist dabei, dir dein Leben richtig schwer zu machen. Verlasse das Lagerhaus und begeben dich nach rechts. Vorerst solltest du das Wasser meiden. Folge der Seite des ersten Lagerhauses. Dein Ziel ist es, dir einen Weg um die Gebäude zu bahnen.

Zerstöre die Laster mit deiner Hauptwaffe. Sobald sich der Staub gelegt hat, schnappst du dir die Granaten und fährst weiter. Die feindlichen Panzer haben sich schon ganz in deine Nähe vorgearbeitet, es wird langsam ungemütlich für dich. Zögere keine Sekunde und jage die Propantanks in die Luft, dabei werden einige der feindlichen Panzer in Mitleidenschaft gezogen.

Folge weiter der Wand, die hinter dem ersten Lagerhaus entlang verläuft. Bist du um die Ecke gefahren, solltest du auf das U-Boot achten, das auftaucht. Setze zuerst den Raketenturm außer Gefecht, danach kannst du es mit ein paar gezielten Schüssen versenken. Im Lagerhaus findest du einige sehr nützliche Gegenstände.

Du musst links um das Lagerhaus gehen, dazu musst du einige Panzer und Boote aus dem Weg räumen. Nachdem du ein paar der Gebäude zerstört hast, solltest du nun sowohl Schwärmerraketen, ferngelenkte Geschosse und Granaten als auch deine Hauptwaffe besitzen. Eine davon suchst du jetzt aus undfeuerst, was das Zeug hält. Nachdem du die Panzer aus dem Weg geräumt hast, musst du nur noch alle Boote auf der linken Seite ausschalten.

Bewege dich auf das Schiff zu, das auf dich wartet. In der Nähe des letzten Lagerhauses versteckt sich ein Inferno-Panzer hinter der Ecke. Benutze deine Granaten, um ihn mit ein paar Löchern zu verzieren. Falls die Tonne mit Gift noch an der Ecke steht, genügt ein gezielter Schuss auf die Tonne, und der Panzer hat keine Chance.

Fahre auf den Eingang zu den unteren Tunneln zu, durch sie erreichst du die andere Seite. Folge anschließend dem Tunnel nach rechts, gib Gas und fahre durch die Tür auf der linken Seite. Halte dich draußen nach rechts und verschwinde um die nächste Ecke.

Wenn du auf dein HUD schaust, erkennst du, dass sich hier zwei feindliche Panzer befinden. Aus sicherer Entfernung kannst du die Türen auf der rechten Seite zerschießen. Dann eine oder zwei Granaten in den Gang geschossen, und der erste Panzer dürfte kein Problem mehr darstellen. Fahre anschließend zum Ende des Tunnels und verlasse das Tunnelsystem.

Halte dich nach rechts. Du hast es jetzt geschafft, auf die andere Seite der zerbombten Straße zu gelangen. Drehe dich um und begeben dich wieder in Richtung des Fluchtschiffes. Kurz bevor du am Eingang des Tunnels vorbeikommst, erkennst du auf deinem HUD einen Panzer, der hinter der Kurve auf der Lauer liegt. Auch hier sind deine Granaten sehr hilfreich.

Während du auf das große Gebäude vor dir zufährst, solltest du noch einen Blick auf dein HUD werfen. Rechts von dir befindet sich dein Ziel, ein Fluchtschiff, das nur auf dein Erscheinen wartet. Links von dir befindet sich ein weiterer Panzer, der wiederum nur darauf wartet, dass du nah genug heranfährst, so dass er dich ins Visier nehmen kann. Außerdem befindet sich genau vor dir ein letzter feindlicher Panzer, der sich im Gebäude versteckt hält.

Folge der Wand nach links, bis du dich fast über dem abtrünnigen Panzer befindest, jetzt sollten ein oder zwei Granaten genügen, um ihn zu erledigen. Wende deine Aufmerksamkeit dem Gebäude zu und begeben dich zurück die Straße hinunter. Bringe schnell einige Meter zwischen dich und das Gebäude. Von hier kannst du dir den Mittelteil vornehmen, ein Hydra-Panzer taucht auf.

Benutze, was immer du auch in deinem Waffenarsenal hast, um den Panzer zu zerstören. Falls dir nur noch deine Hauptwaffe geblieben ist, versuche, auf Distanz zu dem feindlichen Panzer zu bleiben. Ist auch dieser Panzer aus dem Weg geräumt, kannst du dir ungestört den Rest des Gebäudes vornehmen, das dir den Zugang zum Schiff versperrt.

Endlich liegt das Schiff vor dir, lasse dich hineinrollen. Jetzt steht der Flucht aus der Stadt nichts mehr im Wege.

Der Truck-Stop

Obwohl du, Madison und Brandon unbeschadet aus San Francisco herausgekommen seid, habt ihr noch lange nicht allen Ärger hinter euch gelassen. Bei eurer Fahrt durch Arizona seid ihr über einen alten Truck-Stop gestolpert, und nun musst du gegen die Skull Riders Gang antreten. Der einzige Weg, um lebend aus diesem Schlamassel herauszukommen, ist der, jeden einzelnen Feind zu eliminieren.

Während du den vorbeifahrenden Zug betrachtetest, drehe dich um und nimm dir das Gesundheits-Power-Up. Folge anschließend der Straße. Springe über die Abtrennung und fahre nach rechts. Zerstöre dort den Panzerregenerator und jage anschließend den Wachturm in die Luft, bevor du durch die Absperrung brichst.

Begebe dich zu den zwei Lagerhäusern. Falls du es nicht geschafft haben solltest, den Panzerregenerator zu zerstören, werden dich jetzt die Feinde praktisch überrennen. Hinter dem zweiten Lagerhaus fährst du nach rechts, um dort mit ein paar Schüssen dem Panzerregenerator den Rest zu geben. Wenn du dich umgedreht hast, siehst du auf der anderen Seite bei der Tankstelle noch ein paar Panzerregeneratoren. Schicke einige Geschosse auf den Weg, denn wenn du den Benzintank triffst, erledigt sich alles von selbst.

Jetzt, da alle Nachschubverbindungen unterbrochen sind, kannst du dich in aller Ruhe der Zerstörung der restlichen feindlichen Panzer widmen. Fahre zur nächsten Seitenstraße auf der rechten Seite und von hier aus zum Platz mit dem Restaurant. Schieße auf den Gas-Tank, dann erledigst du gleich mehrere Gegner mit einem Streich. Für die größeren feindlichen Panzer benötigst du einige deiner Granaten. Kehre zurück zur Straße und fahre in Richtung Brücke.

Ein feindlicher Hornet-Panzer wartet bereits unter der Brücke auf dich. Benutze deine Schwärmergeschosse, um ihn zu zerstören. Anschließend fährst du über die Schienen in Richtung Lagerhaus. Folge

der Straße hinten zum nächsten eingezäunten Gebiet, in dem sich die ganzen Wohnwagen befinden. Fahre die Hauptstraße auf dieser Seite der Schienen entlang, bis du zum Panzerplatz kommst. Hier kannst du die restlichen Panzer ohne größere Probleme beseitigen.

Texas

Die Skull Riders Gang war sehr damit beschäftigt, Männer und Frauen zusammenzutreiben und sie in eine Art Sklavenlager nach Texas zu bringen. Cassandra führt an diesen Menschen genetische Tests durch, um zu sehen, ob sie über "The Edge" verfügen. Schwinge dich in einen M1A1 Abrams-Panzer.

Zuerst sammelst du die Radar-Power-Ups und die Granaten in der Umgebung ein. In den Kisten, die du vor dir siehst, befindet sich feindliche Munition. Also walze sie nicht einfach platt, denn das würde deiner Gesundheit ziemlich schaden. Wenn du dich drehst, um dir Eintritt in das Lager zu verschaffen, schaue erst einmal auf dein HUD – die weißen Kreise mit einem X in der Mitte kennzeichnen die Gefangenen.

Überquere die unbefestigte Straße und drehe dich zu dem gemauerten Gebäude. Schalte zuerst das Geschütz auf dem Turm aus. Bleibe dabei der unbefestigten Straße fern, bis du bereit bist hineinzufahren und um die Kurve zu biegen. Ein großes Geschütz wird auf dich feuern, wenn du dich zu lange auf der unbefestigten Straße aufhältst. Bist du drinnen, biegst du an der Ecke nach links ab.

Achte auf die Geschütztürme links von dir. Dieser Ort scheint über einen enormen Vorrat an unterirdischen Aufbewahrungsplätzen für Raketen zu verfügen. Du kannst den größten Schaden anrichten, indem du die Silos in die Luft jagst. Achte darauf, dass du dabei immer weit genug vom Einschlag entfernt bist.

An der nächsten unbefestigten Straße biegst du nach links ab. Das Gebäude auf der linken Seite wird von einigen Geschütztürmen bewacht, während das auf der rechten Seite, in dem sich einige der Gefangenen befinden, von einem sehr großen Geschütz bewacht wird.

Du musst alle Geschütze ausschalten. Benutze dazu die Strafe-Methode, denn so wirst du viel schneller mit den Gegnern fertig. Fahre anschließend zu dem Gebäude, in dem sich die Gefangenen befinden.

Der Gefängniszaun ist kein Hindernis für einen Panzer, blase ihn weg und sammle die ersten drei der Gefangenen ein. Begebe dich durch den einzigen Ausgang und fahre auf der unbefestigten Straße nach links. Hast du die feindlichen Stellungen bei diesem Gebäude ausgeschaltet, rollst du durch das Gebäude hindurch auf den hinteren Teil des Lagers zu. Halte dich dort links und fahre nach draußen zu den Raketensilos.

Im Gebäude auf der rechten Seite wartet schon der vierte Gefangene auf dich. Nimm ihn an Bord und bahne dir deinen Weg durch das Gebäude zum nächsten, dabei fährst du wieder zum vorderen Teil des Lagers. Zerstöre das Gebäude, und der fünfte Gefangene gehört dir. Jetzt rollst du über die Schienen zu dem Gebäude in der Nähe des hinteren Teils des Lagers.

Schicke einige Geschosse in das Gebäude voraus, bevor du hineinfährst. Du findest dort zwei weitere Gefangene, bleibt also nur noch einer übrig. Bahne dir deinen Weg zum Lagerhaus im vorderen Teil des Lagers. Du musst schon einige Schüsse aufwenden, bis die widerspenstige Tür geöffnet ist.

Hier sind überall Motopanzer, sammle sie auf deinem Weg zum letzten Gefangenen ein. Deine Mission hier ist beendet, sobald du den letzten Gefangenen befreit hast. Dann ist es an der Zeit weiterzuziehen.

Das Autokino

Während du die Bundesstraße 66 entlangfährst, fallen dir viele Panzer auf, die in das örtliche Autokino fahren. Du entdeckst sehr schnell, dass Cassandra diese Kinos dazu benutzt, die Gangs auf ihre Seite zu ziehen. Um ihre Pläne zu durchkreuzen, musst du die Projektorengebäude zerstören.

Verschwende erst gar keine Zeit und breche durch die Abtrennung links von dir, um alle vier Panzerregeneratoren im Autokino auszu-

schalten. Drehe dich danach um, fahre die Straße hinunter und biege nach rechts ab. Zerstöre hier den ersten Panzerregenerator. Danach drehst du dich nach links und begibst dich zum hinteren Teil des Lagerhauses auf der linken Seite.

Werde jetzt bloß nicht langsamer. Mache dir jetzt auch noch keine Gedanken über die feindlichen Panzer, sondern habe nur die Zerstörung der Panzerregeneratoren im Auge. Nach der Zerstörung des zweiten Regenerators fährst du nach rechts, brichst durch die Abtrennung und biegst wieder nach rechts ab.

Auch hier gibt es einige Abtrennungen zu überwinden. Überquere danach die Straße und begeben dich zur Rückseite des nächsten Lagerhauses auf der rechten Seite. Hier beseitigst du einen weiteren Regenerator. Jetzt ist nur noch einer übrig. Schwenke nach rechts, fahre zurück über die Straße und begeben dich zum hinteren Teil des Autokinos. Der Regenerator befindet sich in einer Ecke.

Ist auch der letzte der Panzerregeneratoren beseitigt, drehst du dich nach links und fährst zur Rückseite des Autokinos. Begeben dich in Richtung Straße und Parkplatz und überquere diesen. Erledige zunächst die feindlichen Panzer, die nicht auf die Leinwand gerichtet sind, während du durch das Autokino deine Runden ziehst. Folge der grasigen Mittellinie bis zu der Kreuzung, an der du nach links abbiegen kannst. Fahre zum angrenzenden Gebiet, dass rechts auf der anderen Straßenseite liegt. Mähe die Munitionskisten nieder, rolle hindurch und rolle zurück zu den zwei Lagerhäusern.

Es gibt hier Minen und versteckte Geschütze, die den Eingang beider Lagerhäuser beschützen. Rase hindurch, aber vermeide Kontakt mit den Minen, und fahre zu den Gebäuden auf der anderen Seite der Lagerhäuser. Mache das Gebäude dem Erdboden gleich und begeben dich anschließend zurück zu der Stelle, an der du das Kino betreten hast.

Fahre über die Straße, biege nach rechts ab und rolle auf die Gebäude an der nächsten Kreuzung zu. Mit ein paar Geschossen hast du die Gebäude schnell aus dem Weg geräumt und kannst der Mittellinie folgen, bis du nach links abbiegst. Du fährst jetzt auf das Lagerhaus an der Kreuzung zu.

Begebe dich nach rechts und folge der Straße, die außen am Lagerhaus entlangläuft. Danach fährst du nach links den Korridor entlang, der dich zur Rückseite des Kinos führt. Vom Hügel an der Ecke des Kinos aus solltest du dir die feindlichen Panzer noch einmal ganz genau betrachten. Rolle anschließend zum Ende des grasigen Korridors.

Von hier aus kannst du ein paar Plasmageschosse abfeuern, um die Dinge ins Rollen zu bringen. Fahre an den zwei Buden vorbei in die Nähe der Wand, die den Projektor beschützt. Schicke deine Granaten auf die Reise und fahre als nächstes zur Rückseite der großen Leinwand. Begebe dich zur Rückseite des zweiten Projektorgebietes und fahre, sobald du bereit bist, zur Vorderseite. Du betrittst das Gebiet des Projektors und zerstörst erst einmal die feindlichen Panzer hier.

Begebe dich in den Graskorridor und fahre nach rechts, um dich in den Kampf einzubringen. Wenn du nahe genug dran bist, schicke eine Granate zum Projektor, damit du deine Mission erfolgreich beenden kannst.

Das Einkaufszentrum in Washington

Das amerikanische Hauptquartier von Cassandra befindet sich in Washington D.C., also logisch, dass du dich auch dorthin begeben musst. Deine Aufgabe ist es, die drei Datendisketten zu finden, um etwas über die Pläne von Cassandra herauszubekommen. Klettere in einen Rattler und mache dich auf den Weg.

Verlasse das Dock und folge der Straße nach rechts. Erledige das schnell. Drehe dich an der Straße vor dem Panzerregenerator nach links und fahre anschließend nach rechts. Breche durch die Wand und drehe dich blitzschnell nach links. Beseitige alle Motopanzer, die sich dir in den Weg stellen. Fahre schnell vorwärts, um das Minenfeld vor dir zu überspringen und das Gebiet dahinter zu erreichen.

Eine der Disketten befindet sich im Kapitol – dir bleibt nichts anderes übrig, als das Gebäude abzuschießen. Du weißt ja, was du bei Begegnungen mit feindlichen Panzern oder Geschützen machen musst.

Nach einer kleinen Weile hast du die Diskette an dich genommen und kannst zurück zu den Docks fahren.

Nimm dich der vier Wachtürme an, die bei der Autobahn stehen. Benutze den Turboknopf, um mit einem weiten Satz an die Stelle zu gelangen, an der vorher die vier Wachtürme gestanden haben. Fahre auf die Grünfläche zu, von der aus du ein rechteckiges Schwimmbad und das zerstörte Kapitol sehen kannst. Schau dir das Gebäude auf der linken Seite an. Feindliche Panzer sind dir ganz schön auf den Fersen. Lege das Gebäude in Schutt und Asche und hole dir anschließend die zweite Diskette aus den Trümmern.

Behalte die zwei verbleibenden Teile des Gebäudes im Auge und fahre mit Schwung durch beide Fassaden, so entdeckst du auch die dritte Diskette. Fahre zum Smithsonian-Institut, es ist das Gebäude, das deiner Landungsstelle am nächsten ist. Dorthin musst du die drei Disketten bringen. Ist das Gebäude noch intakt, musst du es zerstören und dir anschließend auch diese Diskette zu nehmen. Damit ist die Mission erfolgreich zu Ende gebracht.

Das Weiße Haus

Du hast versucht, deinen Sohn Brandon zu beschützen, indem du ihn scheinbar sicher in einem Bunker versteckt hast. Leider war das nicht sicher genug, um ihn vor dem Zugriff Cassandras zu schützen. Jetzt musst du deinen Sohn retten. Deine Aufgabe ist es außerdem, Cassandras Shadow Ops-Gang aufzulösen und den Annihilator Goliath-Panzer zu zerstören. Mache dich auf den Weg, schnappe dir einen Rattler und fange endlich an.

Während du in Blickrichtung zum Weißen Haus bist, fährst du die Straße vor dir entlang und biegest nach rechts ab. Jage den Panzerregenerator in die Luft und feure weiter, bis auch das Gebäude links auf der anderen Straßenseite zerstört ist. Drehe dich um und fahre in Richtung des zweiten Panzerregenerators am anderen Ende der Straße. Hierfeuerst du so lange, bis sowohl der Regenerator als auch das Gebäude auf der anderen Straßenseite Geschichte sind.

Anschließend drehst du dich um und rollst links durch die grasige Öffnung.

Begebe dich zurück zur Straße und fahre in Richtung hintere Ecke, in der sich ein weiterer Panzerregenerator befindet. Nachdem auch dieser Regenerator seinen Geist aufgegeben hat, kannst du dir die Gebäude auf der rechten Seite vornehmen. In der Ecke befindet sich ein Gebiet, das von Wänden umgeben ist. Du solltest dir dieses Gebiet gut merken, denn sobald die Wände zerstört sind, musst du dorthin zurück. Rolle die Straße rechts vom Weißen Haus hinauf und fahre direkt davor.

Überquere die Grünfläche bis zur Straße auf der linken Seite des Weißen Hauses und fahre nach links, wo du einen weiteren Regenerator einebnen kannst. Begebe dich zurück nach unten in den schmalen Korridor, jage die Munitionskisten in der Ecke des anliegenden Gebietes hoch und folge der Straße links am Weißen Haus entlang. Halte kurz an, um einige Granaten in Richtung des Panzerregenerators zu feuern, der sich innen in der Ecke der Wand befindet. Anschließend fährst du die Straße zurück, die du gekommen bist.

Biege nach rechts ab, um in das eingezäunte Gebiet zu gelangen. Dort solltest du alle Gebäude einebnen, denn so findest du noch einige Power-Ups. Stelle dich vor den Hügel und springe mit Hilfe des Turbos in das anliegende Gebiet. Nimm dir den nuklearen Sprengkörper und stelle ihn auf, teleportiere dich aus dem Gebiet und gebe Fersengeld, um schnell genug Distanz zwischen dich und den Sprengkörper zu bringen.

Fahre ein weiteres Mal zu der stark ramponierten Grünfläche vor dem Weißen Haus. Die feindlichen Panzer unterwegs dürften keine große Herausforderung darstellen. Fangen jetzt an, das Weiße Haus Stück für Stück zu zerlegen. Danach kannst du dir den Annihilator Goliath vornehmen. Untersuche zuerst das Gebiet hinter dem Weißen Haus, dort hat der Panzer auf dich gewartet. Doch der Annihilator Goliath kann überall auftauchen. Beschieß ihn mit allem, was du hast, lasse bloß nicht nach, es kann etwas dauern, aber letzten Endes wirst du den feindlichen Superpanzer zerstören.

Das Parlament

Mit Schrecken beobachtest du, wie Cassandra mit deinem Sohn fliehen kann. Ganz an die Ostküste gedrängt, bleibt ihr nur noch die Flucht nach Europa zu ihrem dortigen Stützpunkt. Du hast keine Wahl, du musst ihr folgen. Du kommst in der Nähe des Parlamentsgebäudes in London an. Rette alle, die du triffst, und betrete die Höhle des Löwen. Dazu kannst du dir einen Goliath-Panzer nehmen.

Fahre zur Hauptstraße. Dir fällt der nukleare Sprengkörper und der Gefangene in dem Gebiet rechts von dir auf. Genau dorthin fährst du jetzt und ebnest das Gebiet ein, achte dabei auf Waffentürme und Geschütze, die auftauchen und dich auch auf größere Distanz ins Visier nehmen. Anschließend drehst du dich nach links, brichst durch die Autobahnbegrenzung und fährst zu der Grünfläche zu deiner Linken.

Du nimmst den Graspfad und zerstörst das Gebäude vor dir. Ein weiteres kleines Geschütz feuert in der Nähe des Tunnaleingangs auf dich. Achte außerdem auf einen feindlichen Panzer, der in einem Hinterhalt auf dich wartet. Komme aus dem Tunnel heraus und rette den ersten Gefangenen, danach löst du den nuklearen Sprengkörper aus und gehst im Tunnel in Deckung. Wenn die Luft wieder rein ist, kannst du aus dem Tunnel herausfahren.

Lege die Gebäude vor dir in Schutt und Asche, so dass du zum nächsten Tunnaleingang gelangst. Fahre hinein, aber achte auch hier auf feindliche Panzer, die auf der Lauer liegen. Rolle durch das Tunnelsystem, bis du auf einen weiteren Gefangenen stößt. Finde nun den Ausgang zu der eingezäunten Grünfläche über dir und verlasse den Tunnel. Drehe dich noch einmal um, und du findest noch einen Gefangenen.

Lasse einige Granaten los, damit die Minenfelder auf der Straße verschwinden, und benutze den Hügel als Sprungschanze, um mit Turboantrieb auf die Straße zu springen. Da die Straße jetzt frei von Minen ist, kannst du auch hier den Gefangenen einsammeln. Fahre anschließend die Straße an dem eingezäunten Gebiet zurück und benutze abermals den Hügel, um über den Zaun zu springen. Rolle geradeaus und werde erst langsamer, wenn du das Ende der Gebäude

erreicht hast. Der Platz vor dir ist mit feindlichen Panzern und Geschützen übersät, außerdem befindet sich hier ein Panzerregenerator.

Fahre hinein und aktiviere "The Edge". Versuche, in der folgenden Unordnung so viele feindliche Panzer und Geschütze wie möglich zu zerstören, und vergesse den Panzerregenerator nicht. Sei aber sehr vorsichtig, denn es befinden sich leider keine Gebäude zwischen dir und den Kriegsschiffen. Schnappe dir den letzten Gefangenen und fahre zur Straße zurück, über die du gekommen bist.

Jage die Gebäude an der Straße in die Luft und fahre weiter, bis zu der Stelle, an der du nach links auf die Straße zurückkehren kannst. Hinter dem Gebäude befinden sich ein paar feindliche Panzer, die dort auf der Lauer liegen. Schlage dich zu deinem Stützpunkt zurück durch und beende diese Mission.

Die Brücke

Immer mehr Menschen schließen sich deiner Armee an, die sich auf den Weg durch Europa gemacht hat, um Cassandra zu verfolgen und zu stellen. Zwischen dir und der Crimson Guard-Gang befindet sich die Tower-Bridge von London, welche die Themse überquert. Du übernimmst die Kontrolle eines Goliath-Panzers und machst dich auf, den Weg für deine Streitkräfte zu ebnen, damit sie die Brücke unbeschadet überqueren können.

Auf der Brücke wimmelt es nur so von feindlichen Panzern, die von Minen und Tankwagen umgeben sind. Hinter einer Wand weiter hinten befindet sich ein Panzerregenerator. Feuere einfach, wenn mehrere feindliche Panzer hintereinander auftauchen. So kannst du die meisten erledigen. Wenn du Glück hast, hört der Regenerator auch auf, Panzer auszuspucken.

Im Fluss liegen vier Kriegsschiffe vor Anker, zwei auf jeder Seite. Benutze vier deiner Cruise Missiles, um sie zu versenken. Die letzte Rakete benutzt du dazu, das große Geschütz auf der rechten Seite der Brücke zu eliminieren. Danach kannst du dich bis in die Mitte der Brücke vorwagen.

Fahre um das Loch an der linken Seite der Brücke und begeben dich rechts herum um die nächste Ecke. Von der linken Seite droht dir kein Unheil. Benutze die Cruise Missiles, um die Panzer in einiger Entfernung am Ende der Brücke zu erwischen. Ziele zuerst auf die Goliath-Panzer, anschließend fährst du weiter geradeaus.

Nimm die Tankwagen vor dir mit und achte auf die FLP-E-Panzer, die von rechts herangebraust kommen. Jage die Munitionskisten in die Luft, fahre weiter bis zum nächsten Brückenturm und beseitige die herankommenden feindlichen Panzer und auch alle Geschütze. Fahre vorsichtig weiter und breche durch die erste Wand.

Auf der anderen Seite der folgenden Wand befindet sich ein Minenfeld, ziehe dich ein Stück zurück und schicke erst einmal ein paar Granaten voraus, die sich des Minenfeldes annehmen. Anschließend rollst du um den Turm herum und fährst auf der anderen Seite in der Mitte weiter. Links warten schon zwei M1A1-Panzer auf dich. Lasse dich zurückfallen und beschieße den Tankwagen.

Wenn du danach durch die Wand brichst achte auf die kleinen Geschütze auf beiden Seiten der Brücke. Kaum hast du die nächste Wand durchbrochen, beginnt die feindliche Armee, sich zu formieren. Fahre so nah heran wie möglich und löse "The Edge" aus. Anschließend kannst du weiter auf das Haupthindernis auf der Brücke zufahren. Neben dem Minenfeld befinden sich hinter dem Torhäuschen vier Geschütze und ein weiteres auf jeder Seite der Brücke.

Du musst die Geschütze auf jeden Fall treffen, bevor sie dich anvisiert haben. Danach schickst du Granaten ins Minenfeld, damit auch dieses passierbar wird. Die Autos, die so friedlich aufgereiht stehen, bergen weitere Minen, die ebenfalls mit einigen Granaten zu beseitigen sind. Du hast es geschafft. Der Weg über die Themse ist frei, und du kannst bis zum Tower von London vorrücken.

Der Tower von London

Endlich stellt sich dir die Crimson Guard-Gang zum Kampf am Tower von London. Der Befehlshaber der Gang wartet auf dich in der Mitte der

Burg. Du musst also die Burg infiltrieren, die Gang vernichten und letzten Endes Auge in Auge dem Befehlshaber der Gegner gegenüberstehen. Nutze die hohe Geschwindigkeit und die überschaubare Größe des Motopanzers zu deinem Vorteil.

Fahre zuerst zu der Stelle, die zwischen der Burg und dem Wasser liegt, aber achte auf die Kriegsschiffe, die dort lauern. Breche durch das Tor in den Tower von London hinein und lenke deine Aufmerksamkeit auf die Tür innen. Zerschiesse die Tür und lasse dem ein paar Granaten folgen, damit auch die letzten Minen ausgeschaltet werden.

Rolle vorwärts und beseitige den feindlichen Panzer, der hier auf dich wartet. Drehe dich um und rolle um die Ecke in die Richtung, aus der du gekommen bist, zur nächsten Ecke. Erledige den Panzer, der hinter der Ecke auf der Lauer liegt. Auch hinter der übernächsten Ecke wartet wieder ein gegnerischer Panzer auf dich. Fahre nach dessen Beseitigung weiter, und du findest auf deinem Weg um die Ecken mehrere Granaten zum Mitnehmen.

Bringe den Panzer an einer Tür auf der rechten Seite zum Stehen. Diese Tür führt zur Mitte der Burg. Bevor du dich aber dem Inneren der Burg widmen kannst, musst du dich zuerst um die Kriegsschiffe auf dem Wasser kümmern. Schicke drei Cruise Missiles zu den drei Schiffen, dann ist die Sache schnell vorbei.

Falls die Tür zum Inneren der Burg noch intakt sein sollte, schieß sie auf und schicke gleich eine Granate hinterher, damit die Minen zerstört werden. Um den herannahenden Goliath zu zerstören, benutzt du am besten deine Cruise Missiles. Wenn du sorgfältig zielst, reichen deine sieben verbleibenden Raketen aus, um den Panzer zu erledigen. Ist der Goliath eliminiert, warten auch schon die nächsten zwei Rhino-Panzer im Inneren auf dich.

Beide Rhinos verstecken sich in Ecken hinter Gebäuden gegenüber dem Tor. Fahre zu dem schmalen Pfad rechts in der Ecke hinter dem Gebäude und halte dort an. Feuere eine Granate um die Ecke und ziehe dich anschließend schnell zurück, denn die Granate wird unter anderem auch das Gebäude in die Luft jagen.

Rolle zu dem anderen schmalen Korridor, der sich hinter dem

Gebäude auf der linken Seite der Burg in einer Ecke befindet, und schieße eine weitere Granate ab. Vergesse nicht, dich auch hier nach dem Abschuss ein wenig zurückzuziehen. Jetzt sollten beide Rhino-Panzer ausgeschaltet sein. Sind dennoch feindliche Panzer übrig, gebe ihnen was du hast, denn das ist das Ende der Crimson Guard-Gang.

Bistro

Du hast Cassandras Streitkräfte erfolgreich aus England vertrieben, doch leider haben sie Unterschlupf in Frankreich gefunden. Zuverlässige Quellen sprechen davon, dass Cassandra einige Wissenschaftler im Bistro gefangen hält. Rette diese Wissenschaftler und finde heraus, aus welchem Grund das passiert ist. Du steuerst in dieser Mission den Hover-Panzer.

Du siehst einen Goliath-Panzer auf Schienen, er beschützt dein Basislager und die Wissenschaftler darin. Du musst drei Wissenschaftler finden, die in drei verschiedenen feindlichen Lagern gefangengehalten werden, je eines davon in einer der verbleibenden Ecken der Stadt. Verlasse das Basislager und folge der Straße nach rechts. Rolle in die Allee hinein, in der sich ein kleines Geschütz auf der linken Seite befindet. Schalte es schnell aus und verlasse die Allee durch den schmalen Ausgang.

Überquere die Straße, um zur nächsten Allee zu gelangen. Auch hier gilt es, ein kleines Geschütz auszuschalten. Danach kannst du dich der Zerstörung aller Gebäude widmen. Anschließend fährst du zurück in dein Basislager und deponierst dort die gefundenen Gegenstände. Fahre die Straße nach links hinunter an einer großen Straße vorbei bis zur ersten kleineren Straße. Dort biegst du nach rechts ab und fährst über die Brücke.

Achte auf der Brücke auf die U-Boote, die vom Kanal aus auf dich feuern, und halte dich bei nächster Gelegenheit links. Am Ende dieser Straße befindet sich ein Lager, in das du fahren musst. Feuere aus allen Rohren und schnappe dir den Wissenschaftler. Mit dem Rücken zu den Ruinen fährst du anschließend nach rechts, um die Brücke erneut zu überqueren.

Bleibe auf der Straße, bis du zum nächsten Lager kommst. Eliminiere auch hier jeglichen Widerstand. Zusätzlich zu dem Goliath auf Schienen musst du dich hier auch noch mit Geschützen herumschlagen. Außerdem wird dich der Panzerregenerator in der Nähe des Lagers ganz schön auf Trab halten. Rette den zweiten Wissenschaftler und fahre auf die Straße zurück, der du nach rechts folgst.

An der Hauptstraße biegst du nach links ab. Beim Überqueren der Brücke musst du zwei Geschütztürme beseitigen. Danach kannst du dich schon auf die nächsten großen Geschütze vorbereiten. Wenn du rechts um die Ecke fährst, kannst du an der nächsten Straße weiter unten sehen. Um zum nächsten Lager zu gelangen, musst du sie zerstören.

Benutze die Strafe-Option, um den Goliath-Panzer zu erledigen. Passe nur auf, dass seine Schüsse dich nicht treffen. Mit etwas Übung wird es dir schon gelingen, den Goliath zu zerstören. Danach ist der Weg frei, um auch den letzten Wissenschaftler zu retten. Fahre wieder über die Brücke und mache dich auf den Weg zurück zu deinem Basislager. Wenn sich dir jemand unterwegs in den Weg stellen sollte, weißt du ja, was zu tun ist. Sind die Wissenschaftler sicher im Basislager angekommen, ist auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

Die Champs Elysees

Nachdem sie die Wissenschaftler verloren hat, ganz zu schweigen von den unzähligen Panzern, ist es an Cassandra, sich Sorgen zu machen. Das Gerücht, dass Cassandra einen großen Teil ihrer Streitkräfte bei der Champs Elysees versteckt halte, macht die Runde. Deine Aufgabe besteht darin, alle Panzer in der Umgebung zu eliminieren. Einmal mehr zählst du auf die Fähigkeiten des Goliath-Panzers.

Fahre schnell an den beiden Goliaths vor dir vorbei und biege nach rechts ab. Dein Ziel ist die zweite Straße auf der linken Seite, denn dort steht ein Panzerregenerator. Zerstöre diesen Regenerator und auch den am Ende der nächsten Straße. Deine Hauptwaffe dürfte für diesen Zweck ausreichend sein. Drehe dich um und fahre zurück. Warte dann,

bis du einen Panzer siehst. Zerstöre den Panzer und den letzten Regenerator, der sich hinter der nächsten Ecke verbirgt.

Anschließend fährst du weiter die Straße hinunter und biegst nach rechts ab. Hier begegnest du einem oder zwei Goliath-Panzern. Benutze deine Hauptwaffe, um sie zu zerstören, und achte auch auf weitere Panzer, die von der Straße her auf dich zukommen. Begebe dich in die Mitte der Gebäude und jage sie hoch – dein Weg zur Straße ist frei. Wenn du dem Annihilator Goliath begegnest, benutze das Ummantelungs-Power-Up und schicke den Gegner mit gezielten Schüssen zum Schrottplatz.

Breche durch die Fahrbahnbegrenzung und steuere auf den riesigen Goliath zu, der sich rechts befindet. Aktiviere deinen letzten Mantel, sobald du in das Gebiet hineinrollst. Zerstöre den feindlichen Panzer und fahre anschließend nach hinten zu der schmalen Allee. Dort ist es ziemlich eng, also Augen zu und durch. Rolle nach links um die Ecke. Dort wartet schon ein Panzer auf dich. Erledige zuerst den Panzer, danach jagst du das Gebäude in die Luft und damit alle Panzer, die innen auf der Lauer lagen.

Fahre weiter in die Richtung, aus der du gekommen bist, und feuere aus allen Rohren auf die heranstürzenden Panzer. Wenn du die Straße erreicht hast, in der du begonnen hast, überquerst du die Hauptverkehrsstraße und machst auf der anderen Seite das gleiche Spielchen mit den feindlichen Panzern. Zerstöre den Tankwagen, bevor er dir zu nahe kommt, und fahre die Seitenstraße hinunter. Rechts von dir warten einige feindliche Panzer auf dich. Zerstöre erst sie, dann die Gebäude in der Umgebung. Am nächsten Gebäudekomplex machst du das gleiche. Hast du alle feindlichen Panzer beseitigt, ist diese Mission beendet.

Der Eiffelturm

Da Cassandra sehr gerissen ist, versäumt sie auch keine Gelegenheit, ihre Botschaft zu verkünden. Nachdem du bereits das Autokino zerstört hast, musst du diesmal ihre Stimme im Radio verstummen lassen. Cassandra hat für ihre Zwecke den Eiffelturm in eine riesige

Radiostation umgewandelt. Die einzige Möglichkeit, diesen Sender funktionsuntüchtig zu machen, ist die Zerstörung des Generators am Fuße des Eiffelturms. Bei dieser Mission ist der M1A1 Abrams dein treuester Weggefährte.

Du beginnst diese Mission in Sichtweite des Eiffelturms, aber du bist fast eingeschlossen. Setze das Geschütz zu deiner Linken außer Gefecht und fahre langsam um die Ecke. Sobald du das große Geschütz siehst, musst du darauf zielen. Lass es nicht zuerst auf dich zu feuern. Folge der Straße bis zur Begrenzung, und du siehst sehr viele Panzer auf dem Feld auf der rechten Seite. Benutze "The Edge", um sie auf deine Seite zu ziehen, und zerstöre anschließend die Gebäude auf der linken Seite, damit für dich der Weg zur Straße frei wird.

Während du die Straße herunterfährst, achte auf Geschütze, die sich meist zwischen den Gebäuden befinden. An den Ecken der Kreuzung befinden sich außerdem große Geschütze, an denen du vorbei zu der Öffnung zwischen der Gebäuden auf der anderen Seite fahren musst. Rolle in das Tunnelsystem und folge dem linken Tunnel.

Hinter der Wand befinden sich ein feindlicher Panzer und einige Geschütze, mit denen du durch einen gezielten Schuss auf die Wand kurzen Prozess machen kannst. Fahre diesen Tunnel weiter entlang, und du gelangst zu einem weiteren feindlichen Panzer, der hinter der Kurve auf der Lauer liegt. Wenn du besonders vorsichtig bist, schaffst du es vielleicht sogar, dich an diesen Panzer anzuschleichen und ihm ohne Vorwarnung den Rest zu geben. Danach verlässt du den Tunnel.

In dem kleinen Hof warten bereits ein Rhino-Panzer und ein kleines Geschütz auf dich, die du beide zerstören musst. Zusätzlich kannst du von hier aus Panzer und Gebäude auf der anderen Straßenseite in die Luft jagen, bevor du zurück in das Tunnelsystem fährst. Folge dem Tunnel zu dem Eingang, den du genommen hast, und verlasse ihn durch dieselbe Schneise in den Gebäuden.

Begebe dich zu einer Reihe von Häusern, achte aber auf feindliche Panzer und Geschütze und ummantele dich sofort. Sobald du Zugang zu dem Gebiet innerhalb der Mauern erhalten hast, rollst du hinein und fährst über die Fläche auf den Eiffelturm zu. Dabei sollte sich die

Gebäudereihe auf deiner linken Seite befinden. Fahre so lange weiter, bis du an einer Straße nach links abbiegen musst. Dort gilt es, ein großes Geschütz zu beseitigen. Rolle anschließend in das Tunnelsystem hinein.

Folge dem Tunnel zum Ausgang, der dich direkt hinter dem Eiffelturm herauskommen lässt. Unglücklicherweise befindet sich der Generator geschützt hinter einer Wand. Fahre um die Abtrennung zum nächsten Tunneleingang aus dem ein feindlicher Panzer herausgeschossen kommt, sobald du dich ihm näherst. Erledige ihn, breche durch die Wand und biege nach rechts ab, um dem linken Tunnel zu folgen.

Zerstöre die schwere Tür und achte dabei auf einen Goliath, der durch die Wand rechts von dir bricht. Auch die folgende Tür musst du zerschießen und dann den gelben Pfeilen auf dem Boden zum Ausgang folgen. Diesmal stehst du direkt vor dem Eiffelturm und dem Generator.

Die Laserstrahlen, die vom Turm auf dich zielen, sind sehr gefährlich und können dir enormen Schaden zufügen. Doch mit ausreichenden Schilden zur Verteidigung und genügend starken Waffen dürfte es kein Problem sein, den Generator schnell auszuschalten. Schicke ein paar Schwärmerraketen auf die Reise, ziehe dich aber danach schnell zurück, denn die verursachte Explosion hat die Kraft eines nuklearen Sprengkörpers.

Das Brandenburger Tor

Cassandra hat sich nach Berlin zurückgezogen. Dein Ziel ist es, sie aufzuspüren, deinen Sohn zu retten und sie an der Durchführung weiterer teuflischer Pläne zu hindern. Um Berlin zu erreichen, musst du deinen Konvoi sicher durch das Brandenburger Tor lotsen. Zur Verteidigung deiner Streitkräfte und deines Nachschubs ist der Rhino genau der richtige Panzer.

Du startest am hinteren Ende des Konvois. Fahre schnell an die Spitze und breche durch die Autos, sonst bleibt die Fahrzeugschlange stehen. Lasse den Konvoi hinter dir, um ihm den Weg zu ebnen. Feuere ein paar Granaten ab, damit sich die Minenfelder unter den Bögen in

Luft auflösen. Unter dem Bogen findest du einige Schwärmerraketen, die du dir mitnehmen kannst.

Mache kurzen Prozess mit den Geschützen auf beiden Seiten der Straße und mit den Minen auf beiden Seiten der Fahrbahnbegrenzung. Zerstöre außerdem mit einigen Granaten die letzte Gruppe Minen und giftiger Fässer auf der linken Seite der Straße und kehre danach zu deinem Konvoi zurück.

Fange nun an, die angreifenden Panzer zu zerstören. Die Rhino-Panzer erledigst du am besten mit Granaten, für die Zerstörung der M1A1-Panzer reicht die normale Munition aus. Wenn du die meisten angreifenden feindlichen Panzer beseitigt hast, werden auch die Panzerregeneratoren nichts mehr ausspucken. Jage die schweren Türen auf einer Seite der Straße in die Luft, aber achte darauf, nicht deinen eigenen Konvoi zu treffen. Erledige außerdem die zwei Panzer, die sehr schnell vom Ende der Straße auf dich zukommen. Gebe ihnen alles, denn sie sind äußerst aggressiv.

Berlin

Endlich ist der Zeitpunkt gekommen, an dem du dir von Cassandra das zurückholst, was sie dir gestohlen hat. Brandon wird irgendwo in Berlin gefangen gehalten. Um dich in die Irre zu führen, hat Cassandra zwei weitere Kinder, die Brandon sehr ähnlich sehen, in der Stadt versteckt. Kein Problem, du rettest sie einfach alle. Sie sind in drei verschiedenen Lagerhäusern untergebracht. Ein Rhino steht dir bei deiner Suche hilfreich zur Seite.

Beseitige zuerst die giftigen Fässer rechts hinten, danach schleichst du durch die Gebäude zu deiner Linken bis zu einem sehr langen Gebäude. In den Nischen des Hauses befinden sich zwei Goliath-Panzer und einige kleine Geschütze. Aktiviere "The Edge" und nimm, so lange die Geschütze noch funktionsuntüchtig sind, eines nach dem anderen mit.

Fahre nach links und folge der Straße bis zu der Stelle, an der du nach rechts abbiegen kannst. Das Gebäude am Ende der Straße ist

eines der Lagerhäuser, in denen sich die Jungen befinden. Breche durch die Autos in das Lagerhaus hinein, zerstöre das kleine Gebäude im Inneren und rette den ersten Jungen. Verlasse danach das Lagerhaus und biege nach rechts in eine Allee ein.

Schicke eine Granate um die Ecke voraus und vermeide es, in die Gastanks zu fahren. Folge der Allee, die auf eine Straße führt, die dich zu deinem Ausgangspunkt zurückbringt. Auf deinem Weg zerstörst du so viele feindliche Panzer und Gebäude wie möglich. Fahre zu dem langen Gebäude vor den Schienen. Damit du Zugang zu den Schienen erlangst, musst du die Geschütze in diesem Gebäude zerstören. Denn hinter einer dieser Anlagen befindet sich ein Gebäude, durch das hindurch du auf die Schienen fahren kannst.

Der Zug bewegt sich sehr schnell vorwärts, bewege dich von einer Nische zur nächsten und feuere dabei auf Geschütze und Giffässer. Weiche dem Zug aus und fahre bis zum äußersten Ende der Schienen. Zerschütze die Giffässer aus sicherer Entfernung und vergesse nicht, die Munitionskisten oben am Ende der Schienen zu zerstören. Dadurch gibst du auch einem Panzerregenerator den Rest.

Bewege dich auf das kleine Gebäude am Ende der Reihe zu und schicke mehrere Granaten auf die Reise in die Nischen, um dort die kleinen Geschütze auszuschalten. Beobachte den Zug und rolle danach mit Höchstgeschwindigkeit und feuernden Rohren nach rechts, um dort die Schienen zu verlassen.

Nachdem du die Schienen verlassen hast, fährst du nach links um die Ecke. Dort gelangst du zum zweiten Lagerhaus. Breche durch die Türen, schalte die kleinen Geschütze aus, die sich in den Ecken neben den Türen befinden. Zerstöre das kleine Bauwerk im Inneren des Lagerhauses. Befreie auch den zweiten Jungen und verlasse das Lagerhaus.

Folge der Straße nach rechts. Du befindest dich auf dem Weg zum letzten Jungen. Rolle weiter an dem verminten Gebiet links von dir vorbei. Hier befinden sich überall kleine Geschütze. Passe auf dich auf und bahne dir deinen Weg die Straße hinunter. An der Kreuzung schickst du ein paar Granaten auf die gegenüberliegende Seite und folgst der Straße nach links. Der Panzerregenerator an dieser Stelle ist

auf das Ausspucken von Rhinos spezialisiert und wird auch schon einige ausgespuckt haben. Ziehe dich ein wenig zurück und ebne dir mit Hilfe einiger Schwärmerraketen oder Cruise Missiles den Weg.

Hast du die Panzer hinter dir gelassen, fährst du die Straße nach rechts runter und brichst durch die schweren Tore. Hier musst du zwei kleine Geschütze und einen feindlichen Panzer, der im Hinterhalt wartet, ausschalten, bevor du den letzten Jungen retten kannst. Mit dem Jungen im Gepäck verlässt du das Lagerhaus und zerstörst die Gebäude in der Nähe des Panzerregenerators. So wird ein Eingang zum Tunnel sichtbar, den du sofort befahren musst.

Folge dem Tunnel nach rechts und bereite dich auf den einen oder anderen Kampf vor. An der Kreuzung wählst du den Tunnel, der nach links zur Oberfläche führt. Am Ausgang könnte dein Weg durch eine Wand blockiert sein. Breche hindurch und fahre nach rechts. Dort wartet dein Konvoi bereits auf dich.

Die Flucht

Jetzt steht die Befreiung Berlins auf dem Programm. Deine Aufgabe ist es, den Konvoi sicher durch Berlin zu führen, Cassandra aus der Stadt zu vertreiben und die Bevölkerung Berlins zu verschonen. Keine leichte Aufgabe, auch nicht in einem M1A1-Panzer.

Verschwende keine Zeit und beseitige die Autos, die das Fortkommen des Konvois behindern. Feindliche Panzer werden dich und deinen Konvoi sofort angreifen. Versuche, wenigstens ein paar davon auf deine Seite zu ziehen. Mache mit den Geschützen kurzen Prozess und fahre die Seitenstraßen hinunter.

Fahre über die Brücke und schicke eine Granate die Seitenstraße links hinunter. Anschließend fährst du zurück zum Konvoi und zerstörst dort die feindlichen Panzer, die zurückgekommen sind. Achte dabei auf die Aufschriften auf den Panzern, so dass du keinen deiner eigenen beseitigst. Rolle am Konvoi vorbei nach vorne und ebne den Weg. Vor dir befinden sich einige Minen, die über die Straße verteilt sind.

Hinter den Minen musst du noch einige kleinere Geschütze zerstören

und dir den Weg durch die Autos frei machen, die vor den Schienen stehen. Auf der anderen Seite der Schienen sind zwei Gastanks platziert, die du durch einen gezielten Schuss aus dem Weg räumen kannst. Anschließend kehrst du zu deinem Konvoi zurück und beschützt ihn auf dem weiteren Weg.

Der Angriff

Es ist an der Zeit, San Francisco von Cassandra und ihren Streitkräften zu befreien. Cassandra hat vier Transporte geschickt, die sich mit Panzern, Kriegsschiffen und einem U-Boot auf einen Kampf mit dir an der Küste in der Nähe von San Francisco vorbereiten. Mit einem Goliath-Panzer, der auf Schienen gesichert ist, beginnst du die Verteidigung gegen die unzähligen Panzer, die aus den Transporten strömen.

Du bist auf allen Seiten von Gebäuden umgeben. Zerstöre sie alle, damit du ein freies Schussfeld bekommst. Mit einer höheren Feuergeschwindigkeit schaffst du es, die Panzer in Grund und Boden zu schießen. Du solltest nun von einigen Panzern umzingelt sein. Versuche, sie mit "The Edge" auf deine Seite zu ziehen, denn dann stehen deine Chancen noch mal so gut.

Wenn du nicht länger auf den Schienen bleiben möchtest, drücke (I), um freizukommen und wieder mobil zu sein. Fahre auf eines der Lagerhäuser zu, denn mit nur einem Eingang wird es für dich leichter, die folgenden feindlichen Panzer einen nach dem anderen zu erledigen. Sind alle Panzer zerstört, benutzt du deine Cruise Missiles, um das Kriegsschiff und das U-Boot im Hafen lahm zu legen.

Alcatraz

Cassandra hat sich nach Alcatraz zurückgezogen. Du weißt genau, dass du sie überwältigen musst. Mit einem Rhino-Panzer gelangst du über die Bucht und landest auf Alcatraz. Du musst den größten Panzer finden, den Cassandra bis jetzt gebaut hat. In der Nähe deines Landungsplatzes befindet sich ein Panzerregenerator. Deine Aufgabe ist

es, in die Mitte des Inselgefängnisses vorzudringen.

Während du dich den Gebäuden vor dir näherst, schaltest du die kleinen Geschütze aus. Sind auch die Gebäude aus dem Weg geräumt, kannst du dem Pfad auf der rechten Seite der Wand folgen. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, das Kriegsschiff und das U-Boot rechts von dir im Wasser zu versenken, aber kümmere dich erst um die herannahenden feindlichen Panzer.

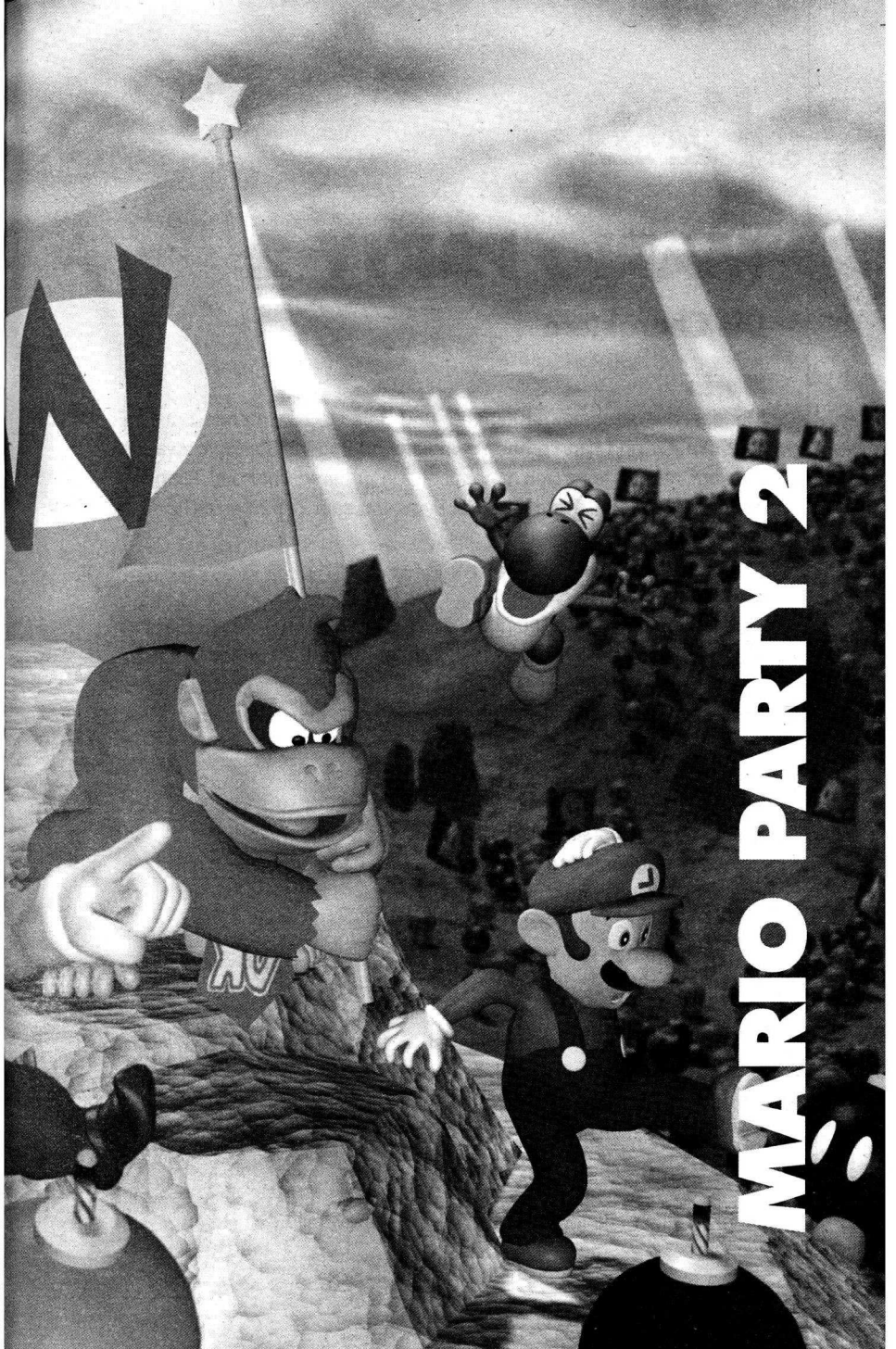
Jage den Panzerregenerator in die Luft und achte auch auf die Giffässer. Nachdem du die Gebäude hochgejagt hast, entledigst du dich der feindlichen Panzer auf der linken Seite und benutzt dabei die Wand als Deckung. Sobald du kannst, fährst du unter freiem Himmel auf das Gebäude auf der rechten Seite zu. Die zu bekämpfenden Panzer sind äußerst widerstandsfähig und verfügen über viel Nachschub.

Lege die Gebäude und das Kriegsschiff in Schutt und Asche. Rolle dann zum nächsten Gebäudekomplex und mache dort das gleiche. Achte dabei auf die Goliath-Panzer, die sich hinter den Gebäuden versteckt halten. Schicke einen nuklearen Sprengkörper ins offene Feld und fahre so schnell du kannst zurück zu deinem Landungsplatz. Nachdem sich der Staub gelegt hat, kehrst du zurück zu der Ecke und fährst weiter in Richtung auf die andere Seite der Insel. Gehe hinter den Gebäuden, die du gerade zerstört hast, in Deckung und beseitige den Regenerator.

Verlasse die Deckung und rolle weiter an der Seite der Insel hinab. So gelangst du zu der Wand, hinter der sich das Innere des Gefängnisses befindet. Auf dieser Seite der Insel befinden sich ein Kriegsschiff und ein U-Boot im Wasser. Fahre um die nächste Ecke, und du hast das Innere des Gefängnisses erreicht. Hier befinden sich mehrere Goliath-Panzer und natürlich der Annihilator Goliath.

Rolle nach rechts, jage das Geschütz in die Luft, schnappe dir das Power-Up und benutze es sofort. Fahre anschließend direkt auf die Goliath-Panzer auf der anderen Seite der inneren Wand zu und benutze "The Edge". Jetzt liegt es an dir und deinen neuen Weggefährten, wie lange ihr braucht, die restlichen feindlichen Panzer einschließlich des Annihilator Goliath zu eliminieren.

Der Annihilator Goliath Panzer ist ein zäher, harter Brocken, der mit einer Teleport-Technologie ausgestattet ist und die meiste Zeit im ummantelten Zustand umherfährt. Greife ihn mit allem an, was du zur Verfügung hast. Er besitzt zwar die eine oder andere Raffinesse, aber er bewegt sich nicht ganz so schnell. Hast du es endlich nach einem langen Kampf geschafft, den Annihilator zu besiegen, stehen auch Cassandra und ihre Streitkräfte vor dem Nichts. Du kannst jetzt wieder zu deiner Frau und deinem Sohn zurückkehren und einer friedlicheren Zukunft in San Francisco entgegenblicken.



MARIO PARTY 2

MARIO PARTY 2

Die Charaktere

Mario

Mario ist der couragierte Klempner und Held vieler Nintendo-Spiele. Er liebt den Pilz und kann rennen wie niemand anders. Mario ist zwar kein Hitzkopf, aber er lässt sich auch nicht von anderen über den Tisch ziehen. Er kämpft bis zum bitteren Ende, um sein Ziel zu erreichen und ein Superstar zu werden!

Luigi

Marios jüngerer Bruder, Luigi, ist ebenso hungrig nach Abenteuer wie Mario. Er hat Mario einige Male in der Vergangenheit geholfen, und nun ist er bereit, mit ihm um den Titel des Superstars zu konkurrieren. Luigi ist zielstrebig. Er wird den schnellsten Weg zu einem ehrenhaften Sieg wählen.

Peach

Peach ist keine hilfsbereite Maid, nicht einmal annähernd! Sie ist eine grimmige Gegnerin und wird sich den Titel des Superstars nicht entgehen lassen. Sie ist eine verschlagene und kampfbereite Spielerin. Schreibe sie nicht ab, bevor das letzte Spiel beendet ist.

Donkey Kong

Donkey Kong hat, wie Mario, bereits viele Abenteuer durchlebt. Nun schicken sich die beiden an, um den Titel des Superstars zu konkurrieren! DK verlässt sich hauptsächlich auf seine Stärke. Dieser aufrichtige Affe mag es, sich fest zupackend seinen Weg durch die Minispiele zu schlagen.

Yoshi

Yoshi ist ein langjähriger Freund der Mario-Brüder. Er ist stets

zuverlässig und wird niemals klein beigeben. Deshalb ist ihm eine wichtige Rolle in deinen Spielen gewiss.

Wario

Wario war für Mario bislang beides, Feind und Verbündeter. Ist er vertrauenswürdig? Wahrscheinlich nicht, aber er hilft in der Schlacht gegen Bowser. Wario ist ein schlauer Spieler, der hart arbeitet, um seine Gegner zu bezwingen. Also erwarte nicht, dass es leicht mit ihm wird. Aber zumindest spielt er nach den Regeln.

Toad

Der Superstar-Wettstreit war Toads Idee. Er sieht seine Freunde lieber in Frieden als in Streit. Wohl wissend, dass sie eine Abwechslung nötig hatten, fand Toad einen guten Weg, um ihnen bei der Klärung ihrer Differenzen zu helfen.

Bowser

Er ist wieder da, der große, gemeine König Bowser! Nicht zufrieden damit, die Dinge so zu belassen, wie sie sind, ist er auf Ärger aus und will das zerstören, was Mario und seine Freunde geschaffen haben. Dieser widerliche Koopa wird versuchen, ihnen an jeder Ecke einen Strich durch die Rechnung zu machen. Doch wir wissen, wer am Ende gewinnen wird, oder etwa nicht?

Hinweise und Tipps für die Minispiele

Diese Ratschläge werden dir helfen, in den Brettspielen über deine Gegner zu triumphieren oder den Computer in der Minispiel-Achterbahn zu schlagen.

Gewinner und Verlierer

Es gibt mehrere Wege, um die Minispiele zu gewinnen – oder zu verlieren. Bei einigen Spielen kann es am Ende im Falle von Punktgleichheit mehrere Sieger geben, bei anderen Spielen wiederum

gibt es nur ein Remis. Bei einem Unentschieden, egal wie viele Spieler gewinnen, erhält jeder zehn Münzen. Wenn mehr als ein Spieler gewinnt, aber das Spiel nur einen Sieger zulässt, erhält keiner Münzen. Du kannst in "Roll Call" mit Punktgleichheit siegen, während es bei "Bumper Balls" möglicherweise nur zu einem Remis reicht. Wenn niemand das Ziel des Spieles erreicht, ist dies ebenfalls ein Remis, und niemand bekommt dann Münzen. In bestimmten Spielen musst du sowohl die Mitspieler als auch die Uhr schlagen. Sogar wenn deine Gegner geschlagen sind, musst du das Spiel dennoch beenden, um die Siegprämie einzustreichen. Um zum Beispiel das Spiel "Sneak 'n' Snore" zu gewinnen, musst du durch die Tür hinausgelangen, bevor die Zeit abgelaufen ist, selbst wenn Chain Chomp alle übrigen Mitspieler bereits geschnappt hat.

Minispielland

Wenn du zum ersten Mal Mario Party 2 lädst, ist das Minispielland sehr leer. Woody ist dort und auch die Münzkasse, aber bevor du nicht ein oder zwei Spiele gespielt hast, ist es hier nicht besonders aufregend. Nachdem du eines der Brettspiele gespielt hast, wird Woody das Spiel zum Verkauf anbieten, wenn du ihn das nächste Mal besuchst. Setze deine Münzen ein, um das Spiel zu erwerben. Wenn du ein Minispiel kaufst, wird es im Spielpark angezeigt. Drinnen im Park triffst du auf Bäume, von denen die Spiele herunterhängen, die du gekauft hast. Dort gibt es einen für jeden der Minispieltypen.

Minispielstadion

Nachdem du eine Reihe von Minispielen bei Woody erworben hast, wird das Minispielstadion geöffnet. Du kannst dort deine Minispiel-Fähigkeiten verbessern und im Trial-Modus deinen Münzschatz vergrößern.

Battle-Modus

Im Kampfmodus kannst du dich in einem der Minispiele prügeln, die dir bereits gehören. Das Spiel wird willkürlich ausgewählt.

Trial-Modus

Dieser Modus kann gewählt werden, nachdem du einige Minispiele gekauft hast. Er erlaubt dir, ein einfaches Brettspiel zu spielen. Auf dem Brett sind nur blaue und rote Felder sowie Battle-Minispielfelder vorhanden. Die vier Spieler spielen nach jeder Runde ein Minispiel und erhalten jedesmal zehn Münzen, wenn sie den Anfang des Brettes wieder erreichen.

Duel-Modus

Messe deine Fähigkeiten mit denen eines anderen Spielers in den Duel-Minispielen. Dieser Modus bleibt solange verschlossen, bis Woody dir ein Paar Minispiele verkauft hat. Benutze den Duel-Modus, um deine Zweikampffähigkeiten zu verbessern.

Minispiel-Achterbahn

Dieses Feature ist eine Achterbahnfahrt für einen Spieler durch bis zu neun Welten von Minispielen. Um dieses Spiel zu öffnen, musst du die meisten von Woodys Minispielen erworben haben. Sobald du eine bestimmte Menge gekauft hast, erscheint die Minispiel-Achterbahn im Minispielland. Mit der Achterbahn hast du eine großartige Möglichkeit, deine Fähigkeiten mit Computergegnern auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu testen. Du kannst sie auch benutzen, um dein Wissen über die Minispiele aufzufrischen, wenn deine Freunde gerade mal nicht in der Nähe sind.

Wenn du die Minispiel-Achterbahn auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen schaffst, verschaffst dir das Zugang zu weiteren Minispielen, die bei Woody erhältlich sind. Es gibt drei Spielwelten mit dem Schwierigkeitsgrad "leicht", sechs Welten mit dem Grad "normal" und acht Welten mit dem Grad "schwer". Du musst auf der Schwierigkeitsstufe "normal" erfolgreich sein, um in die schweren Welten zu gelangen. Nachdem du die normalen Welten geschafft hast, kannst du von Woody Item-Minispiele kaufen. Wenn du die Achterbahn auf dem Level "schwer" schaffst, sind für dich auch

Battle-Minispiele verfügbar. Sobald du eine Welt in der Achterbahn gepackt hast, erhältst du die Gelegenheit zu speichern. Wenn immer du kannst, speichere, um ein Wiederholen der Welten zu vermeiden. Nachdem du ein Minispiel in der Achterbahn geschafft hast, erhältst du einen Münzenbonus. Für jeweils hundert eingesammelte Münzen, gibt's zudem noch ein Extra-Leben. Ein Multiplikator wird möglicherweise zu deinem Bonus hinzugefügt, wenn du mehrere aufeinander folgende Minispiele gewinnst, ohne ein Leben zu verlieren. Toad erwartet dich daraufhin, um dir einen Münzenbonus für die Anzahl der Leben und Münzen zu geben, die du am Schluss vorweisen kannst. Viel Glück!

Piratenland

Du befindest dich auf Bowsers Schiff, und es ist dein Job, ihn zu schlagen. Du und dein bunt gemischter Haufen von Kameraden müsst drei Inseln erkunden. Es ist an dir, Bowsers reiche Beute zu nehmen, wenn du das Spiel mit den meisten Schätzen beendest.

Ereignisfelder

Zwei Paar Holzbrücken verbinden die Inseln miteinander. Das Überqueren kann schädlich oder vorteilhaft sein. Es hängt davon ab, wohin du gehen möchtest. Wenn du auf Ereignisfeldern landest, werden Bowsers Schiffe eine Kanonenkugel auf die Brücke abfeuern. Wenn sie einschlägt, wirst du zusammen mit allen anderen, die sich auf der Brücke befinden, zum Ausgangspunkt des Brettes katapultiert.

Blöcke

Zwei Blöcke auf diesem Brett verlangen von dir einen Wegzoll, eine nach Überqueren der ersten Brücke und die andere vor der zweiten Brücke. Zahle die Gebühr, dadurch verkürzt sich dein Weg zu Toad.

Verschlossene Tore

Dieses Brett enthält zwei verschlossene Tore, die Abkürzungen um die

Insel darstellen. Du kannst sie nur mit dem Skelett-Schlüssel öffnen. Kaufe einen im Item-Shop oder gewinne einen im Item-Minispiel.

Anlegestellen

Jede Insel hat ihren eigenen kurzen Pier. Wenn du auf einem dieser Felder landest, bringt dich ein Hai für fünf Münzen zu einem Pier auf einer anderen Insel. Du kannst deinen Zielort allerdings nicht bestimmen. Der Pfeil am Pier, auf dem du landest, zeigt auf den Pier, zum dem du gebracht wirst, und zwar im Gegenurzeigersinn.

Der Superstar

Nach einer beschwerlichen Reise wird Toad den Sieger ernennen. Doch bevor Toad dieses tut, muss noch jemand Koopa Troopa retten.

Westernland

Zeit, ein paar Sterne im Westernland aufzutreiben. Ob du nun zu Fuß gehen, den Zug nehmen oder eine Hootenanny einsetzen willst, dieser Level wird sicherlich sagenhaft aufregend werden. Einen Zug zu nehmen, spart dir Zeit, um zu Toad zu kommen. Vier Bahnhöfe liegen auf der Karte verstreut, aber es gibt nur einen Zug. Wenn der Zug in einem Bahnhof hält, den du gerade passierst, kannst du für fünf Münzen bis zur nächsten Station mitfahren.

Ereignisfelder

Die Ereignisfelder rufen den Zug zur nächsten Station auf der Route. Dies kann hilfreich sein, wenn du dich einer Station näherst und du einiges an Boden gutmachen musst. Ereignisfelder können dich allerdings auch behindern, nämlich dann, wenn ein Zug sich von dir entfernt.

Hootenanny

Wenn du ziemlich abgeschlagen im Rennen um die ersten Plätze bist, kannst du eine sogenannte Hootenanny einsetzen. Gehe am Schuppen

vorbei, zahle zehn Münzen, und schon bist du auf dem besten Weg! Jetzt werden alle Figuren dorthin gewarpt – ziemlich frustrierend, wenn du gut im Rennen liegst, aber ziemlich hilfreich, wenn es schlecht um dich bestellt ist.

Der Superstar

Juhuu! Du hast ein weiteres aufreibendes Brettspiel beendet. Es ist an der Zeit, die Gewinne zusammenzutragen und zu sehen, wer der Superstar ist.

Weltraumland

Du bist gerade auf der belebtesten Weltraumstation in der Galaxie gelandet – Weltraumland! Auf diesem Brett wirst du vor heranbrausenden Felsblöcken fliehen, auf Shy Guy-Cops treffen und dich mit einen schießwütigen Bowser auseinander setzen müssen. Alle diese Ablenkungen werden dir den Weg an die Spitze nicht leichter machen, aber wer sagt, dass es einfach sei, ein Superstar zu werden?

Bevor du anfängst, nimm dir einen Moment, um dir das Brett einmal genauer anzusehen. Merke dir Toads Standort und suche dir den schnellsten Weg dorthin aus. Während du Toad suchst, wirst du merken, dass jeder Weg zu einem großen Kreis führt. Jedesmal wenn ein Spieler den Kreis passiert, nimmt die Zahl im Kreisinneren um eins ab. Sobald die Zahl Null erreicht ist, wird Bowser einen Laser den diagonalen Weg entlangfeuern.

Ereignisfelder

Die Ereignisfelder in diesem Level können ein Hindernis oder eine Hilfe sein. Wenn du auf einem Feld landest, jagt dich ein heranbrausender Felsblock oben oder unten quer über die Karte. Die zwei Polizeistationen spielen dabei eine entscheidende Rolle. Wenn du an einer Polizeistation vorbeikommst, kannst du fünf Münzen opfern, um dafür eine Radarfalle einzusetzen. Dadurch schickst du einen Cop zu

dem heranbrausenden Felsblock, und gelangst so noch ein paar Felder weiter auf deinem Weg.

Verschlossene Tore

Du kannst den Skelett-Schlüssel hier für zwei Orte benutzen. Diese Tore sind großartige Abkürzungen.

Der Superstar

Gut gemacht, Weltraumkadett! Du hast es geschafft, die Konkurrenz zu schlagen. Nun hast du eine Chance, das schwarze Loch Bowser zu kriegen.

Geheimnisland

Jetzt wird es Zeit, die historischen Relikte des Geheimnislandes zu erkunden. Hier kannst du ziemlich leicht die Orientierung verlieren, so ganz ohne Wege und mit einer unglaublichen Menge von Feldern. Das einzige wirkliche Geheimnis dieses Landes ist allerdings die Frage, nach der Identität des Superstars.

Ereignisfelder

Der beste Weg, um im Geheimnisland von einem Ort zum nächsten zu reisen, führt über die Ereignisfelder. Der Nachteil? Jedesmal, wenn du auf einem Fragezeichen landest, bewegst du dich zu einem zufällig gewählten Ort. Benutze häufig die Kartenfunktion, um dich besser zurechtfinden zu können und dich gezielt auf den Weg zu Toad zu machen.

Wenn du wissen willst, wohin die Reise geht, kannst du von einem der beiden Relikte zehn Münzen werfen, um zwischen den beiden Relikten hin und her gewarpt zu werden. Sei vorsichtig dabei! Manchmal funktionieren die Relikte nicht ganz einwandfrei und bringen dich sonst wo hin.

Zaubersprüche

Bei allen diesen Ereignisfeldern und dem ständigen Warpen der Mitspieler, kann es sich auszahlen, sie noch ein wenig abzubremsen. Der Slow-Zauberspruch bewirkt, dass eine Figur höchstens um drei Felder weiterziehen kann. Um diesen Zauberspruch zu aktivieren, musst du fünf Münzen zahlen, wenn du an einer Hütte vorbeikommst. Wenn du es bevorzugst, in der nächsten Runde selbst nicht mehr als drei Felder zu gehen, kannst du dich auch selbst mit dem Zauberspruch belegen. Ein Zauberspruch ist eine Runde lang wirksam.

Wege

Vier Wege kreuzen sich in der Mitte des Geheimnislandes. Diese Kreuzung kann für deine Jagd nach Toad nützlich sein, aber du musst den Skelett-Schlüssel haben, um sie überqueren zu können.

Der Superstar

Nachdem du alle Gegenden erkundet hast, kannst du deine Sterne zusammenrechnen. Nach einer Abschlussszene mit Bowser ernennt Toad den Superstar.

Horrorland

Du hast nun also das gruselige Horrorland erreicht. Halte dein Knoblauch bereit, während du dich über das Brett begibst. Der Superstar wird sich dem Zauberer Bowser zur Schlacht stellen, der an diesem unheimlichen Ort herumspukt.

Tag und Nacht

Ein besonderes Merkmal des Horrorlandes ist sein Tag-und-Nacht-Zyklus. Du beginnst am hellichten Tag. Die nächste Runde findet in der Dämmerung statt. Und in der dritten Runde bricht die Nacht herein. In der vierten Runde naht der Sonnenaufgang, und in der fünften ist es dann wieder Tag.

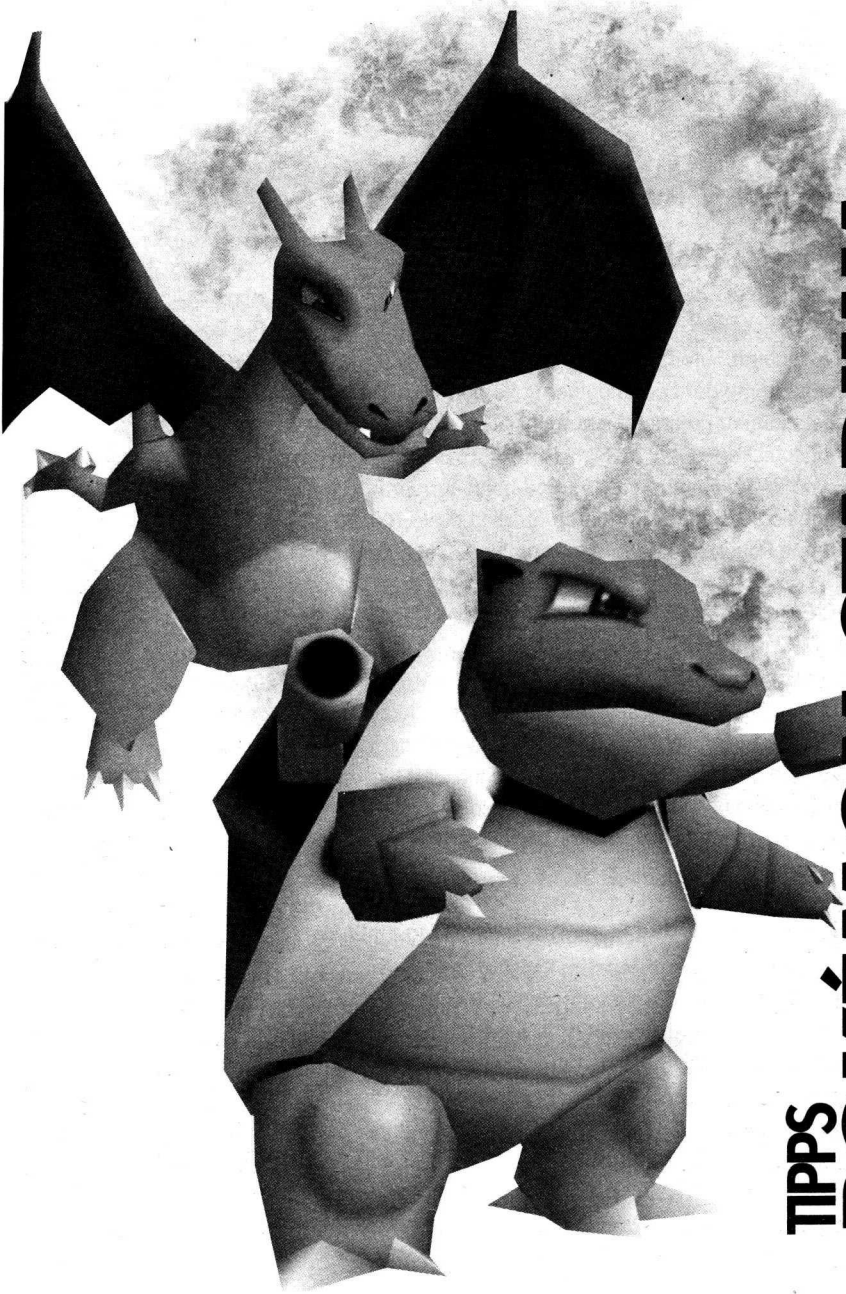
Dieser Tag-und-Nacht-Zyklus hat auch einen Einfluss auf die vielen Geister im Horrorland. Einige Boos kommen nur bei Nacht hervor, andere nur am Tage. Das Mystery Mansion ist nur tagsüber geöffnet. Kaufe dort eine Nachtlampe für zehn Münzen, um den Tag zur Nacht zu machen.

Ereignisfelder

Ereignisfelder ändern die Tageszeit. Landest du auf einem solchen Feld bei Tage, wird das Brett sofort in nächtliche Dunkelheit getaucht.

Der Superstar

Wer der Superstar sein wird? Ganz egal, auf jeden Fall muss er mit dem Zauberer Bowser kämpfen. Seine Magie ist stark!



TIPPS
POKÉMON STADIUM

POKÉMON STADIUM

ARENA-TURNIERE

Hier bringen wir dir eine Liste der Pokémon, gegen die du in den Turnieren antreten musst. Doch zuvor solltest du dir noch einige Regeln ins Gedächtnis rufen. Beim Turnier für die Levels 15 – 20 darf die Gesamtsumme der Levels deiner Pokémon 50 nicht übersteigen. Deshalb kannst du auch nicht mehr als ein Level-20-Pokémon in den Kampf schicken, denn $20 + 15 + 15 = 50$. Beim Turnier für die Levels 50 – 55 ist die Gesamtsumme 155 und beim Turnier für die Levels 25 – 30 beträgt sie 80. Bei den Turnieren für die Levels 100, 50 und 30 können alle deine Pokémon mit dem maximalen Level an den Start gehen.

Reden wir zunächst einmal über das Turnier für die Levels 15 – 20.

So funktioniert das Ganze: Du kannst ein Pokémon mit Level 20 und zwei mit Level 15 antreten lassen. Natürlich kannst du auch Pokémon mit anderen Levels einsetzen, z.B. drei mit Level 16 oder zwei mit Level 17 plus einem mit Level 16. Die Möglichkeiten sind hier ziemlich umfangreich. Deshalb nennen wir in der Liste lediglich die Elementklassen, mit denen du in den einzelnen Kämpfen ein ganzes Stück besser abschneiden kannst.

Runde 1: Nidorina, Rettan, Bluzuk, Smettbo, Kokuna, Paras.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Elektro.

Runde 2: Tauboga, Porenta, Knofensa, Bisaknosp, Zubat, Kleinstein.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Elektro, Wasser.

Runde 3: Quaputzi, Schillok, Karpador, Flegmon, Sterndu, Nidorino

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Psycho.

Runde 4: Vulnona, Fukano, Vulpix, Traumato, Glutexo, Vulpix.

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Normal.

Runde 5: Voltobal, Magnetilo, Porygon, Menki, Kingler, Raichu.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Psycho, Gestein/Boden.

Runde 6: Rihorn (Level 20), Knuddeluff, Kadabra, Machollo, Seemon, Nebulak.

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Elektro, Psycho, Normal.

Runde 7: Garados, Pantimos, Arkani, Tentoxa, Jugong, Mauzi.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Normal, Wasser.

Runde 8: Dragonir, Lahmus, Pixi, Tentacha, Rattikarl, Entoron.

Empfohlene Elementklassen: Eis, Elektro.

Kommen wir zum Turnier für die Levels 25 – 30.

Hier gelten die gleichen Regeln wie beim Level 15 – 20-Turnier.

Runde 1: Raupy, Hornliu, Paras, Myrapla, Knofensa, Owei.

Empfohlene Elementklassen: Feuer.

Runde 2: Taubsi, Rattfratz, Ditto, Bisasam, Rettan, Zubat.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Feuer.

Runde 3: Kleinstein, Nebulak, Voltobal, Muschas, Smogon, Owei.

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Elektro, Feuer, Psycho.

Runde 4: Krabby, Seeper, Karpador, Machollo, Goldini, Habitak.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Psycho.

Runde 5: Tragosso, Fukano, Mauzi, Abra, Quapsel, Pummeluff.

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Elektro, Normal.

Runde 6: Digda, Magnetilo, Porenta, Zubat, Glumanda, Schiggy.

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Elektro, Psycho.

Runde 7: Kabuto, Pikachu, Vulpix, Piepi, Pummeluff, Evoli.

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Elektro, Boden.

Runde 8: Nidoran (m.), Nidoran (w.), Dratini, Sandan, Enton, Amonitas.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Eis, Elektro.

Als nächstes knöpfen wir uns das Turnier für die Levels 1 – 30 vor.

Die Turniere für die Levels 1 – 30 und 50 – 55 basieren übrigens beide auf den Turnieren aus dem japanischen Pokémon Stadium. Sie finden in

der gleichen Arena statt, es erklingt die gleiche Musik, und selbst die gegnerischen Pokémon sind die gleichen.

Runde 1: Gengar, Geowaz, Kokowei, Lektrobal, Ditto, Digidri.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Eis.

Runde 2: Garados, Starmie, Simsala, Chaneira, Magneton, Lapras.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Normal.

Runde 3: Starmie, Aquana, Lapras, Digidri, Kokowei, Rossana.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Eis, Feuer.

Runde 4: Lektrobal, Tauros, Geowaz, Gengar, Kangama, Lapras.

Empfohlene Elementklassen: Gestein/Boden, Eis, Elektro.

Runde 5: Kangama, Hypno, Ditto, Chaneira, Simsala, Rossana.

Empfohlene Elementklassen: Normal, Feuer.

Runde 6: Blitza, Rossana, Lektrobal, Magneton, Kangama, Kokowei.

Empfohlene Elementklassen: Gestein/Boden, Feuer.

Runde 7: Lapras, Simsala, Digidri, Tauros, Lektrobal, Chaneira.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Normal, Eis.

Runde 8: Blitza, Simsala, Rossana, Chaneira, Aquana, Kokowei.

Empfohlene Elementklassen: Gestein/Boden, Eis, Elektro, Normal.

Nun folgt das Turnier für die Levels 50 – 55.

Die Regeln haben wir oben bereits erklärt.

Runde 1: Gengar, Lektrobal, Blitza, Geowaz, Magneton, Ditto.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Gestein/Boden, Eis.

Runde 2: Rossana, Digidri, Bisaflo, Kokowei, Simsala, Chaneira.

Empfohlene Elementklassen: Feuer, Eis, Normal.

Runde 3: Garados, Lapras, Aquana, Arktos, Kangama.

Empfohlene Elementklassen: Elektro.

Runde 4: Chaneira, Ditto, Tauros, Lektrobal, Kangama, Gengar.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Gestein/Boden.

Runde 5: Simsala, Zapdos, Arktos, Kangama, Hypno, Garados.

Empfohlene Elementklassen: Normal, Eis, Elektro.

Runde 6: Dragoran, Lapras, Magneton, Chaneira, Rossana, Bisaflor.

Empfohlene Elementklassen: Eis, Elektro, Gestein/Boden.

Runde 7: Lektrobal, Geowaz, Kangama, Digidri, Aquana, Arktos.

Empfohlene Elementklassen: Gestein/Boden, Eis, Elektro.

Runde 8: Tauros, Simsala, Blitza, Starmie, Gengar, Kokowei.

Empfohlene Elementklassen: Normal, Gestein/Boden, Elektro,
 Psycho, Eis.

Schließlich noch das Turnier für die Levels 1 – 100.

Dieses Turnier besteht aus vier unterschiedlichen Teiltournieren. Wir werden uns hier jedoch nur das erste dieser Teiltourniere anschauen, die Pokéball-Division.

Runde 1: Paras, Raupy, Hornliu, Karpador, Fukano, Glumanda.

Empfohlene Elementklassen: Feuer, Wasser.

Runde 2: Rettan, Traumato, Sleima, Quapsel, Amonitas, Nidoran (w.).

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Normal, Elektro.

Runde 3: Manki, Machollo, Kabuto, Pikachu, Rattfratz, Tragosso.

Empfohlene Elementklassen: Psycho, Elektro, Gestein/Boden, Eis.

Runde 4: Kleinstein, Magmar, Jurob, Goldini, Krabby, Nidoran (m.).

Empfohlene Elementklassen: Wasser, Elektro, Psycho.

Runde 5: Myrapla, Bisasam, Schiggy, Enton, Seeper, Evoli.

Empfohlene Elementklassen: Eis, Elektro.

Runde 6: Abra, Zubat, Taubsi, Habitak, Dodu, Nebulak.

Empfohlene Elementklassen: Normal, Psycho, Eis.

Runde 7: Muschas, Vulpix, Tangela, Tentacha, Knofensa, Dratini.

Empfohlene Elementklassen: Elektro, Eis.

Runde 8: Flamara, Flegmon, Digda, Schlurp, Mauzi, Magnetilo.

Empfohlene Elementklassen: Eis, Elektro, Gestein/Boden.

DER KAMPF GEGEN MEWTU

Ganz richtig! Wenn du alle zwölf Turniere gewonnen hast, schaltest du noch ein dreizehntes frei, bei dem du gegen Mewtu antrittst! Er kennt sich hervorragend mit Donnerblitz, Psykraft, Blizzard usw. aus. Am besten schnappst du dir ebenfalls einen Mewtu und greifst ihn mit physischen Attacken an. Wenn du den Gegner auf etwa 100 HP heruntergewirtschaftet hast, gibst du ihm mit einem Hyperstrahl oder einer vergleichbaren Attacke den Rest. Anderenfalls wird dein Gegner Genesung einsetzen und seine gesamte Energie wiederherstellen. (Im Hard-Modus ist Mewtu grundsätzlich der gleiche, nur ist er ein wenig stärker und setzt Amnesie statt Donnerblitz ein. Wenn du ihn bezwungen hast, kannst du dir die Credits anschauen. Anschließend stehen dir neue, schwerere Turniere zur Auswahl. Viel Glück – du wirst es brauchen!)



RAINBOW SIX

RAINBOW SIX

Mission 1 **Operation: Cold Thunder**

Dies ist eine ziemlich einfache Mission. Du kannst sie locker mit zwei Teams oder sogar mit nur einem Team erledigen. Wir setzen allerdings gleich drei Teams ein, damit du dich mit den Einsatz-Codes etwas anfreunden kannst. Die Mission beginnt im Dschungel, nicht weit vom Außenposten entfernt. Dorthin führt ein Pfad. Das Hauptgebäude wird draußen und drinnen von Tangos bewacht. Dr. Winston befindet sich im ersten Stock, der andere Doktor hockt im Keller. Beide werden bewacht. Da die Mission bei Nacht stattfindet, ist Tarnung die beste Taktik. Verwende nur schallgedämpfte Waffen. Blend- oder Splittergranaten wirst du hier nicht benötigen.

Rotes Team

Chavez ist dein rotes Team. Während der Planungsphase legst du Wegepunkte für das rote Team fest, über die es zur Außentreppe gelangt, die in den Keller führt. In der Mitte des Kellers soll das rote Team auf Code Alpha warten und dann über die Treppe nach oben vorrücken. Gehe in den ersten Stock und hole Dr. Winston. Begleite sie auf demselben Weg zurück und aus dem Keller hinaus, über den du in das Gebäude eingedrungen bist.

Blaues Team

Die Aufgabe des blauen Teams ist ziemlich einfach: Eskortiere eine Geisel aus dem Keller in das Rückzugsgebiet. Schicke das Team gleich zu Anfang den Dschungelpfad entlang, und halte dann kurz vor der Lichtung an. Hier wartest du auf Code Bravo. Wenn der Code ausgegeben wird, gehst du direkt in den Keller und eskortierst den WHO-Doktor über die Treppe ins Freie und in Sicherheit.

Grünes Team

Das grüne Team hat die Aufgabe, das Erdgeschoss des Gebäudes zu sichern. Ähnlich wie mit dem blauen Team gehst du über den Dschungelpfad zur Lichtung und wartest dort auf Code Charlie. Dann gehst du zur Treppe, die zu Tür 2 an der hinteren Veranda führt. Betrete das Gebäude und sichere alle Räume im Erdgeschoss. Warte dann bei Tür 1 auf Code Delta. Wenn du den Code erhältst, verlässt du das Gebäude auf gleichem Wege wieder.

Ablauf

Du steuerst zunächst das rote Team. Laufe über den Dschungelpfad in Richtung Scheune. Achte auf Tangos, die beiderseits der Scheune lauern könnten. Erledige den Tango, der vor dem Haus patrouilliert. Verwende zum Zielen die Zoomfunktion. Versuche auch, den Kerl auf dem Balkon zu erwischen.

Gehe nun nach rechts und laufe dann nach links, bis du den ersten Tango beim Lagerfeuer sehen kannst. Mache ihn fertig. Schwärme weiter nach links aus, um den zweiten Tango in diesem Gebiet zu erwischen. Jetzt gehst du links an der Scheune vorbei zum Gebäude. Mit der Zoomfunktion kannst du den Tango an der Kellertreppe aus sicherer Entfernung erledigen. Vorsicht, wenn du dich der Kellertreppe näherst – einer der Tangos am vorderen Anbau schaut ab und zu in deine Richtung über die Mauer. Erledige ihn, wenn er es tut. Laufe in den Keller hinunter und drehe dich ein bisschen nach rechts, um den Tango zu erwischen, bevor er die Geisel kaltmachen kann. Warte dann im Keller und gib die Codes Bravo und Charlie aus, um das blaue und das grüne Team in Bewegung zu setzen. Du kannst diese Teams natürlich auch selbst steuern.

Das blaue Team läuft auf dem Dschungelpfad zum Haus und über die Treppe in den Keller. Gehe zur Geisel hinüber und wechsele zu Eskortieren. Die Geisel wird dir folgen. Bringe sie ganz zurück in das Startgebiet. Das grüne Team nähert sich der Hintertür des Gebäudes. Klettere die Stufen zur hinteren Veranda hinauf. Öffne die Tür und trete ein. Untersuche zunächst die Räume in Türnähe und säubere dann alle Räume im Erdgeschoss.

Wenn das Erdgeschoss unter Kontrolle ist, übernimmst du wieder das rote Team, das noch im Keller wartet. Gehe die Treppe hinauf ins Erdgeschoss und dann weiter in den ersten Stock. Erledige den Tango, der sich im Gang oder in einem der seitlich angrenzenden Räume aufhält. Am Ende des Gangs gehst du nach rechts und siehst die gute Dr. Winston am Boden kauern.

Wende dich nach links und feue nach rechts, um den Tango zu erledigen, bevor er die Geisel erschießt. Wechsele zu Eskortieren, und die Geisel folgt dir. Gehe wieder die Stufen hinunter in den Keller und verlasse das Gebäude. Sobald sich beide Geiseln im Rückzugsgebiet befinden, ist die Mission erfüllt.

Mission 2 Operation: Red Wolf

Dies ist schon ein deutlich härterer Einsatz. Du stößt hier zwar nicht auf sonderlich viele Tangos, diese sind jedoch gut postiert und lauern im Hinterhalt. Du könntest die gesamte Mission mit nur einem Team erledigen, doch es ist besser (und sicherer), mit zwei Teams an den Start zu gehen. Ein Grund dafür ist auch die Beschaffenheit des Druckraums, in dem das Geld gedruckt wird.

Der erste Stock besteht hauptsächlich aus Stahlträgern. Hier können Tangos von oben das Feuer auf dein Team eröffnen. Wenn du oben bist, können die Gegner von unten auf dich feuern. Deshalb sollte ein Team den unteren Bereich und ein zweites den oberen sichern. Das erste Team betritt das Gebäude von vorn und sichert den Weg für das zweite, das hineinstürmt und die Geiseln befreit.

Rotes Team

Das rote Team ist dein Hauptteam, welches schließlich die Geiseln befreien wird. Die drei Geiseln befinden sich in einem Raum im ersten Stock. Um dorthin zu gelangen, betritt das rote Team das Gebäude durch die Vordertür und arbeitet sich über die Treppe in den ersten Stock vor. Jetzt muss zunächst die ganze Etage von Gegnern gesäubert

werden, bevor du in den Raum stürzen und die Geiseln befreien kannst. Schließlich eskortiert das rote Team die Geiseln durch die Hintertür in das Rückzugsgebiet.

Blaues Team

Das blaue Team sichert den Rückweg für das rote Team und säubert das Erdgeschoss von Gegnern – eine nicht übermäßig schwierige, aber dennoch notwendige Aufgabe.

Ablauf

Zu Beginn übernimmst du das rote Team und bewegst dich zum Vordereingang des Gebäudes. Gehe direkt zur Tür. Sie ist verschlossen, also knacke das Schloss. Im Innern, gleich hinter der Tür, steht ein Tango. Weiche nach links aus und nimm ihn aufs Korn.

In der Nähe des Eingangs befinden sich zwei weitere Tangos, einer links und einer rechts. Sei vorbereitet, denn einer der beiden will herausstürmen. Warte anschließend, ob der andere ihm folgt. Falls nicht, solltest du ihn auf der Minikarte lokalisieren und ihn anschließend unschädlich machen. Oben im Gang lauert ein weiterer Tango. Sobald der vordere Bereich des Gebäudes unter Kontrolle ist, gehst du nach links zur Treppe.

Steige die Treppe hinauf, aber sei vorsichtig, wenn du nach oben kommst. Links hinter der Ecke schiebt ein Tango Wache. Erledige ihn und betrete anschließend den Raum. Knöpf dir auch alle Tangos vor, die rechts aus den Türen linsen. Einige weitere patrouillieren im Druckraum. Warte hier zunächst.

Das blaue Team begibt sich zum Hintereingang des Gebäudes. Gehe zu der kleinen Tür und warte dort auf Code Alpha. Wenn du den Code empfangst, knackst du das Schloss und öffnest die Tür. Trete ein und gehe zur nächsten Tür. Mache dich schussbereit, bevor du sie öffnest. Ein Tango könnte sich bei der Tür oder am anderen Ende des Raums bei der Laderampe befinden.

Laufe zur anderen Seite hinüber. Wenn du an der Laderampe ankommst, drückst du den Aktionsknopf, um hinaufzuklettern. Bei der

nächsten Tür machst du dich wiederum feuerbereit. Im dahinter liegenden Raum hält sich nur ein Tango auf. Versuche außerdem, so viele wie möglich durch das Gitter über dir zu erwischen.

Wechsele wieder zum roten Team. Schieße auf alle Tangos, die du siehst, wenn du aus der Tür schaut. Sichere den Druckraum, bevor du dich zum Raum mit den Geiseln begibst. Wenn du zum Eingang gelangst, wendest du dich nach rechts und weichst dann nach links aus. Sobald du den Tango erblickst, eröffnest du das Feuer. Pass auf, dass du nicht eine der drei Geiseln erwischst. Falls keine der Geiseln deinen Befreiungsversuch überlebt, ist die Mission gelaufen. Wenn du jedoch erfolgreich bist, eskortierst du die Gefangenen die Treppe hinunter und durch den Hinterausgang ins Freie. Begib dich dann in das Rückzugsgebiet, um die Mission abzuschließen.

Mission 3 Operation: Sun Devil

Diese Mission ist wieder ziemlich eindeutig, leider aber nicht ganz so einfach auszuführen. Eines deiner Teams gibt von außen Feuerschutz und sichert die Umgebung des Hauses aus der Ferne. Die anderen Teams betreten das Gebäude. Ein Team befreit die Geiseln, während das andere den Drogenbaron aufspürt und exekutiert. Hier besitzen sämtliche Tangos automatische Waffen und sind sehr gefährlich.

Rotes Team

Die Roten haben nun die Aufgabe, in das Gebäude zu stürmen und die Geiseln zu retten. Diese befinden sich im Keller der Hazienda. Um dorthin zu gelangen, betritt das rote Team das Gebäude von hinten und kämpft sich über die Treppe nach unten vor. Sobald der Keller unter Kontrolle ist, wartet das Team, bis die anderen ihre Aufgaben erledigt haben, und eskortiert dann die Geiseln in das Rückzugsgebiet. Für das rote Team ist am Tor, das in den Komplex führt, Code Alpha das Startsignal. Code Delta gilt für den Rückzug, nachdem die Geiseln befreit wurden.

Blaues Team

Das blaue Team spürt den Drogenbaron auf. Wie schon das rote Team warten auch die Blauen am Tor. Für sie ist allerdings Code Bravo von Bedeutung. Wird der Code ausgegeben, stürmt das Team zur Vorderseite der Hazienda und durch den rechten vorderen Eingang. Anschließend geht's die Treppe hinauf zu Calderons Zimmer. Dort machst du den Kerl fertig. Sobald der Drogenboss das Zeitliche gesegnet hat, wartest du auf Code Delta und kehrst dann auf gleichem Wege wieder zum Rückzugsgebiet zurück.

Grünes Team

Das grüne Team unterstützt die Mission durch starken Feuerschutz. Es ist für die Sicherung der Umgebung zuständig und deckt dann besonders die Rückseite des Gebäudes, um fliehende Tangos abzufangen. Gehe bis zum Tor und warte dort auf Code Charlie. Dann gehst du los und erledigst sämtliche Tangos, die dir vor die Flinte kommen, um den Weg für die nachfolgenden Teams vorzubereiten. Nun gehst du an einer Stelle in Position, an der du die Hinterausgänge gut im Auge hast, und wartest auf Code Charlie. Schließlich geht's wieder zurück nach Hause.

Ablauf

Wenn du das Einsatzgebiet erreichst, gehst du zum Tor, das zur Hazienda führt. Dort treffen sich alle. Nun gibst du Code Charlie aus, um das grüne Team die Umgebung der Hazienda sichern zu lassen. Die Grünen gehen durch das Tor und erledigen einen Tango, der im Gelände patrouilliert. Ein weiterer Tango befindet sich auf dem Balkon. Wende dich nach links und gehe zur Scheune. Laufe um die Scheune herum und gehe dann vor den Hinterausgängen der Hazienda in Stellung. Behalte auch den Balkon auf der anderen Seite des Gebäudes im Auge und schnapp dir dort den Tango, falls er sich zeigt.

Die Umgebung ist nun unter Kontrolle, und das rote Team macht sich auf zur Hintertür. Während du dich der Tür näherst, solltest du die Minikarte beobachten. Der Herzschlagsensor zeigt dir, wo sich die

Tangos im Innern aufhalten. Sie können ständig ihren Standort ändern. Allerdings haben sich einige in der Küche zusammengefunden. Hier reicht eine einzige Splittergranate, um den Abwasch zu erledigen.

Sobald die Luft rein ist, gehst du in die Küche hinein und weiter zum Flur. Am anderen Ende lungert ein Tango herum. Benutze die Zoomfunktion, um ihn auszuschalten. Gehe dann vorsichtig weiter den Gang entlang. Werfe immer wieder einen Blick auf die Minikarte, um zu prüfen, ob sich in den Räumen beiderseits des Gangs noch Tangos verstecken. Am Ende des Gangs gehst du nach rechts, greifst dir die schallgedämpfte Pistole undfeuerst nach links, um dort den Tango zu erledigen.

Drehe dich um und werfe eine Splittergranate in den Raum zu deiner Linken. Sobald sie hochgeht, stürzt du in den Raum, um zu sehen, ob der Tango ausgeschaltet ist. Falls nicht, steht er leicht unter Schock, und du kannst die Sache zu Ende bringen. Schließlich steigst du die Treppen hinunter in den Keller.

Noch ein kurzer Kontrollblick auf die Minikarte, dann öffnest du die Tür. Gehe langsam vorwärts und achte dabei immer auf die Minikarte. Der erste Tango befindet sich nämlich gleich in der Nähe der Tür. Der zweite steht entweder bei den Geiseln oder im gegenüberliegenden Raum. Erledige auch diesen Kerl, um das Kellergeschoss unter Kontrolle zu bringen. Gehe zu den Geiseln hinüber und wechsele zu Eskortieren. Warte dann, bis die anderen Teams ihre Arbeit erledigt haben.

Wenn das blaue Team Code Bravo empfängt, begibst du dich zur Vorderseite der Hazienda. Überprüfe den Hof, bevor du hinüberläufst. Möglicherweise liegt ein Tango bei einer der Türen im Hinterhalt. Öffne die rechte Vordertür und untersuche den Raum. Checke dann auch die Minikarte, um den Standort des Tangos ausfindig zu machen.

Du kannst ihn dann mit der schallgedämpften Pistole niedermachen, ohne den Drogenbaron im Stockwerk darüber zu alarmieren. Steige die Treppe hinauf. Oben schaust du erneut auf die Minikarte. Möglich, dass du von diesem Standpunkt aus keine Menschenseele lokalisieren kannst. Dennoch: Hier befinden sich zwei Personen, nämlich Calderon und ein Wächter.

Wende dich nach links und schaue dann nach rechts. Schieße, sobald du sie erblickst. Wenn Calderon erledigt ist, dann ist damit auch eines der Missionsziele erfüllt. Nun eskortierst du die Geiseln in das Rückzugsgebiet. Und das war's dann.

Mission 4

Operation: Eagle Watch

Diese Mission könnte ziemlich heftig werden, und wenn du die Steuerung eines der Teams der KI des Computers überlässt, könnte das verhängnisvolle Folgen haben. Steuere auf jeden Fall beide Teams selbst. Die Teams arbeiten sich zu beiden Seiten um das Kapitol herum, um die beiden Haupttreppen zu erreichen. Wenn die Teams über die Treppen eingedrungen sind, bringen sie die Kammern des Senats unter ihre Kontrolle.

Rotes Team

Das rote Team ist deine erste Wahl für die Befreiung der Geiseln. Seine Aufgabe ist es, die linke Seite des Kapitols in seine Gewalt zu bringen. Untersuche jeden Raum, damit dir später keiner der Tangos in den Rücken fallen kann. Begib dich anschließend in den ersten Stock und warte vor der Eingangstür zu den Kammern des Senats auf Code Alpha. Der Code ist das Signal zum Hineinstürzen und zum Sichern der Geiseln.

Blaues Team

Die Blauen sind die Unterstützungstruppe für das rote Team. Sie filzen die rechte Seite des Kapitols, bevor auch sie nach oben gehen. Checke die Räume auf dem Weg zu den Senatskammern und warte dann ebenfalls auf Code Alpha. Wenn das Zeichen ausgegeben wird, stürzt du hinein und machst die Tangos fertig.

Ablauf

Das blaue Team geht von der Tür aus zunächst nach rechts. Kämpfe dich durch die Gänge und über die Treppe nach unten zu der Kammer

vor. In den Gängen patrouilliert auch ein Tango. Öffne die Tür zur Kammer und trete vorsichtig ein.

Laufe zu den Treppen und gehe die rechte Treppe hinauf. Knöpfe dir die Tangos vor, die oben lauern. Laufe die Treppe wieder hinunter und erledige den Tango hinter der zweiten Treppe. Nun verlässt du die Kammer durch den Hinterausgang. Mit den Herzschlagsensoren und der Minikarte kannst du die Tangos im rechten Bereich des Erdgeschosses lokalisieren. Lass keinen entkommen und gehe dann über die Treppe in den ersten Stock hinauf. Oben angekommen begibst du dich zu einer der Türen, die in die Senatskammern führen, und wartest dort auf das andere Team.

Das rote Team läuft zunächst geradeaus in den nächsten Raum. Mit der Zoomfunktion kannst du den Tango im Gang ausschalten. Untersuche systematisch sämtliche Räume im linken Bereich des Erdgeschosses. Steige die Treppe hinauf und begib dich zur anderen Tür, die in die Senatskammern führt.

Wenn beide Teams vor den Senatskammern in Stellung gegangen sind, öffnen sie die Türen und erledigen so viele Tangos wie möglich, bevor sie den Raum betreten. Achte besonders auch auf die Tangos auf dem Balkon. Da diese Gegner hier die Geiseln nicht erschießen werden, kannst du dich zunächst einmal um deine eigene Sicherheit kümmern.

Wenn alle Tangos neutralisiert sind und du den Rest des Kapitols gesäubert hast, endet hier die Mission. Falls nicht, musst du die Geiseln zum Rückzugsgebiet im Erdgeschoss eskortieren.

Mission 5 Operation: Ghost Dance

Hier kommt nun ein recht harter Job, der sich auf drei Ebenen abspielt. Bei den meisten Gebäuden sind die Stockwerke durch Treppen o.ä. offen miteinander verbunden, so dass du vorsichtig sein musst, nicht von oben oder von unten ausgeknipst zu werden. Der Schlüssel zum Erfolg ist es, mit einem Team den ersten und zweiten Stock zu durchkämmen, während sich das andere Team auf das Erdgeschoss konzentriert.

Rotes Team

Die Roten knöpfen sich das Erdgeschoss vor. Sie säubern zunächst den Eingangsbereich und erledigen einige niederrangige Tangos, bevor das blaue Team nach oben auf die Gänge stürmt. Nachdem ein Teil des Erdgeschosses unter Kontrolle gebracht ist, wartest du auf Code Alpha. Dann läufst du zu den Geiseln, befreist sie und eskortierst sie, falls nötig, in Sicherheit.

Blaues Team

Das blaue Team kümmert sich um den ersten und den zweiten Stock, um zu verhindern, dass Tangos von oben auf die Kollegen oder die Geiseln feuern können. Die Blauen können außerdem durch ein paar gut gezielte Schüsse von oben einige Geiseln zur Strecke bringen.

Ablauf

Beide Teams beginnen hinter dem Komplex. Das rote Team begibt sich zur Tür an der rechten Seite. Sie ist verschlossen, also knackst du das Schloss. Drinnen gehst du zur Tür, die in den Fahrbereich führt.

Nähere dich vorsichtig der Tür. Erledige den Tango, der drinnen patrouilliert. Verlasse den Bereich wieder und laufe nach rechts zur Treppe, die nach oben zur nächsten Ebene führt. Auch hier hält sich ein Tango auf, den du schnell unschädlich machst. Von der Tür zum nächsten Fahrbereich aus nimmst du drinnen den Tango unter Beschuss, aber gehe auf keinen Fall durch die Tür, sonst wirst du von den Tangos oben beharkt. Entferne dich wieder von der Tür und warte in der Nähe der Treppe.

Jetzt, wo die ersten Bereiche unter Kontrolle sind, steigt das blaue Team ins Rennen ein. Betrete den Komplex über die geöffnete Tür und gehe die nächste Treppe hinauf. Im Bereich mit den Laufstegen wendest du dich nach links. Setze die Minikarte ein, um vielleicht den ein oder anderen Tango auf den Stegen aufzuspüren.

Arbeite dich im Uhrzeigersinn vorwärts und säubere dabei die Laufstege von Gegnern. Natürlich kannst du auch versuchen, die Typen

unter dir durch gezielte Schüsse auszuknipsen. Sobald die Laufstege klar sind, steigst du die Treppe hinunter auf die mittlere Ebene und begibst dich zu einem der Kontrollräume. Stürze hinein und mach den Tango fertig. Weiter geht's, zum anderen Kontrollraum. Auch hier sorgst du für Ruhe und Ordnung. Wenn du dich der Glasscheibe näherst, kannst du einige der Tangos erledigen, die unten die Geiseln bewachen. Du wartest hier auf Code Delta.

Die beiden oberen Ebenen sind nun sauber, und die Roten können sich um die Geiseln kümmern. Betrete den Fahrbereich und nähere dich den Geiseln. Nimm jeden Tango aufs Korn, den du entdeckst. Einen Teil der Arbeit sollte das blaue Team allerdings bereits von oben erledigt haben. Wenn alle Geiselwächter eliminiert sind, eskortierst du die Geiseln aus dem Komplex hinaus und in Sicherheit.

Mission 6

Operation: Fire Walk

Dies ist ein harter Brocken. Da die Tangos hier alle mit Schusswesten ausgerüstet sind, wird es Zeit, die schwere Artillerie hervorzukramen. Beide Teams sollten entweder mit der CAR-15 oder dem M-16A2 bewaffnet sein. Die Dinger haben ein bisschen mehr Power als die MP5-Modelle. Die schallgedämpfte Maschinenpistole käme ja ganz nett, doch die Überraschung wäre für die Gegner nur von kurzer Dauer.

Bei dieser Mission setzt du zwei Teams ein. Eines geht vor dem Haupttor in Stellung, damit dir kein Tango durch die Lappen geht. Das zweite Team durchforstet die zwei kleineren Gebäude, begibt sich dann zum Labor und neutralisiert dort alle feindlichen Kräfte. Die auf der Lauer liegenden Tangos kannst du mit Herzschlagsensoren aufspüren. Mache hier auch regen Gebrauch von den effektiven Splittergranaten, um möglichst viele Tangos hinter den Ecken zu erledigen.

Rotes Team

Das rote Team spielt bei diesem Job die Hauptrolle. Es unterstützt das blaue Team dabei, die Tangos draußen zu eliminieren und die Anführer

der Terroristen an der Flucht zu hindern. Außerdem erledigt es die Tangos in den kleinen Gebäuden, bevor es schließlich ins Labor vorrückt und die Mission beendet.

Blaues Team

Das blaue Team sorgt dafür, dass die beiden Anführer nicht mit den Viren das Weite suchen können. Dazu muss sich das Team so schnell wie möglich an eine Position begeben, von der aus es verhindern kann, dass Tangos vom Labor zum bereitstehenden Fahrzeug laufen und verschwinden. Bevor das Team jedoch in Stellung gehen kann, müssen noch einige Tangos erledigt werden, die das Gelände patrouillieren.

Diese Mission ist eigentlich ganz gut geeignet, um die Steuerung des blauen Teams in die Hände der KI zu legen. Wenn die Jungs erst einmal an einer günstigen Position in Stellung gegangen sind, können sie dort für den Rest des Einsatzes verbleiben.

Ablauf

Beide Teams müssen zügig ausrücken. Das blaue Team läuft hinten um das Gebäude herum zur rechten Seite. Wenn du um die Ecke kommst, siehst du auch schon den ersten Tango. Auf dem Rest des Marsches werden dir noch weitere dieser Typen begegnen.

Lass keinen entkommen und begib dich dann zur Laderampe. Während du weiter vorrückst, versucht ein Tango, zum Fahrzeug hinüberzulaufen. Erledige ihn. Kurz darauf kommt auch schon ein zweiter. Wenn er ebenfalls neutralisiert ist, gehst du neben der Laderampe in Stellung, und schon ist der Fluchtweg unter Kontrolle.

Das rote Team begibt sich schnell zur Laderampe, indem du rechts um die Vorderseite des Gebäudes herumläufst. Erledige den Tango bei der Laderampe, um den Job für das blaue Team nicht unnötig zu erschweren.

Wenn die Anführer gestoppt sind, ist es an der Zeit, das ganze Gebiet zu filzen. Beginne gleich mit dem kleinen Gebäude in der Nähe. Betrete den ersten Raum und checke die Minikarte, um mit dem Herzschlagsensor etwaige Tangos zu lokalisieren. Einer befindet sich im hinteren Raum, ein weiterer im Raum rechts neben der Tür.

Wenn in diesem Gebäude alles sauber ist, gehst du hinüber zum nächsten Gebäude. Öffne die Tür und mache gleich den ersten Tango kalt. Anschließend geht's dem Kerl in der Küche an den Kragen. Dann ist das Laboratorium an der Reihe. Mache dich feuerbereit, bevor du die Tür öffnest. Schau links den Gang entlang, um zu prüfen, ob die Luft rein ist. Schließlich gehst du weiter in Richtung Laderampe.

Schalte den Tango bei der Tür aus, ebenso den zweiten, der rechts bei den Kisten herumlungert. Im Umkleideraum befinden sich gleich drei Tangos. Werfe hier erst einmal eine Splittergranate hinein und sieh zu, wie viele du damit erledigen kannst. Solltest du den einen oder anderen nicht erwisch haben, setzt du mit Feuerwaffen nach. Gehe durch die Dekontaminationskammer.

Wenn du draußen bist, wendest du dich nach links und zielst dann nach rechts, um im nächsten Raum den Tango zu erledigen. Anschließend machst du den Tango im Gang vor dir nieder. Zwei weitere Gegner befinden sich im linken Raum. Lokalisier sie zunächst mit der Minikarte und presche dann hinein, um sie auszulöschen. Rücke weiter durch das Laboratorium vor, indem du eine zweite Dekontaminationskammer durchquerst. Eliminiere den Tango, der die Versuchskaninchen bewacht. Wenn alle Tangos erledigt sind, ist die Mission beendet.

Mission 7 Operation: Lion's Den

Dieser Einsatz ist kein Spaziergang! Alle Tangos tragen schuss sichere Westen, also solltest du dich mit durchschlagskräftigen Waffen ausrüsten. Du beginnst im Erdgeschoss des Parlamentsgebäudes. Bei der Mission kommen zwei Teams zum Einsatz. Die meisten Tangos, denen du hier begegnest, lauern hinter Ecken. Ein toller Tipp für diese Mission: Werfe Splittergranaten zur gegenüberliegenden Wand, damit sie dort abprallen und so zum Ziel gelangen.

Rotes Team

Das rote Team unterstützt zunächst das blaue beim Durchkämmen des Erdgeschosses und bleibt dann in Bereitschaft, um notfalls eingreifen zu können. Wenn das blaue Team Ausfälle hat oder wenn die Granaten und die Munition ausgehen, können die Roten die Mission zu Ende bringen.

Blaues Team

Diesmal ist das blaue Team die Haupttruppe. Sie stürmen den Uhrturm, um die Geiseln zu befreien. Nimm dir genügend Splittergranaten und ein leistungsfähiges Sturmgewehr mit, um heil nach oben zu gelangen.

Ablauf

Beide Teams beginnen im Erdgeschoss. Gleich nach dem Start stellt sich dir ein Tango in den Weg. Der Kerl wird schnell erledigt sein.

Das rote Team geht durch die Tür rechts neben der Treppe nach unten. Während du durch einen Raum zum Uhrturm vorrückst, stößt du erneut auf einen Tango. Erledige ihn und auch den Tango im nächsten Raum, bevor du weiter zum Turm gehst und dort wartest.

Das blaue Team steigt die Treppe hinunter und läuft durch einen unterirdischen Gang. Im Gang befindet sich auch ein Tango, den du so ganz nebenbei eliminiert. Am anderen Ende steigst du die Stufen hinauf zum Uhrturm.

Stelle dich vor die Stufen und weiche nach links aus, während du nach oben zielst. Töte den Tango, der vom Turm aus die Treppe bewacht. Steige die Treppe hinauf zum ersten Treppenabsatz und schaue dann auf deine Minikarte, um zu sehen, ob sich hier noch anderes Gesindel herumtreibt.

Auf dem nächsten Treppenabsatz checkst du wieder die Minikarte. Diesmal warten zwei Tangos hinter der Ecke auf dich. Werfe eine Splittergranate mit Schmackes an die gegenüberliegende Wand, so dass sie abprallt und den Tangos vor die Füße rollt. Nach der Explosionfeuerst du um die Ecke herum und erledigst einen dritten Tango, der die nächste Treppe bewacht.

Steige zum nächsten Treppenabsatz hinauf und mache dasselbe Spielchen noch einmal. Diesmal zeigt die Minikarte wieder zwei Tangos an. Jetzt kommt wieder der Trick mit der Splittergranate. Dein Team sollte sich allerdings etwas von der Ecke fernhalten, damit keiner einen Splitter abbekommt. Und weiter geht's, die nächste Treppe empor.

Nun näherst du dich der Uhr. Rechts befinden sich zwei oder drei Tangos. Werfe zunächst eine Splittergranate und lass dann ein paar Feuerstöße ab, falls jemand die Granate überlebt hat. Wenn hier alles Roger ist, gehst du die Treppe hinauf. Achte auf den Tango, der dich von der Treppe aus unter Beschuss nimmt.

Mache dich oben auf einige weitere Tangos gefasst. Vorsicht: Manchmal feuern die Tangos auch durch das Uhrwerk hindurch auf dich. Neutralisiere alle Tangos im Treppenbereich. Sie sind manchmal schwer zu erkennen, also solltest du die Zoomfunktion verwenden.

Ganz oben im Uhrturm werden die Geiseln von einem Tango bewacht. Strecke ihn nieder, bevor er die Geiseln erschießen kann. Wenn du sämtliche Tangos ausgeschaltet hast, ist die Mission beendet. Falls sie nicht beendet wird, hast du irgendwo einen Knlich übersehen. Eskortiere in dem Fall die Geiseln in das Rückzugsgebiet, um die Mission zu erfüllen.

Mission 8 Operation: Deep Magic

Dein Ziel ist es, Dateien aus der Computerdatenbank herunterzuladen. Dazu musst du in John Brightlings Büro auf Ebene 3 gelangen. Die Korridore zum Büro werden allerdings von Kameras überwacht, und die Bürotür ist durch eine Alarmanlage gesichert. Du musst deshalb zuerst das Sicherheitssystem deaktivieren. Ein Team begibt sich zu diesem System auf Ebene 2 und fährt es herunter, während sich das andere um die Computerdateien kümmert. Schließlich müssen sich beide Teams wieder im Rückzugsgebiet auf dem Dach einfinden.

Rotes Team

Das rote Team hat die Aufgabe, das Sicherheitssystem zu deaktivieren. Dazu musst du zu Ebene 2 hinuntergehen, die Sicherheitskonsole ausfindig machen, sie abschalten und dann wieder unbemerkt auf das Dach zurückkehren.

Blaues Team

Das blaue Team besorgt sich die Computerdateien. Es steigt auf Ebene 3 hinunter und wartet erst einmal, bis das Sicherheitssystem außer Kraft gesetzt ist. Anschließend gehst du durch die Korridore zu Brightlings Büro. Halte stets die Wachen im Auge, um nicht entdeckt zu werden. Sobald du die Computerdateien heruntergeladen hast, kehrst du zurück zum Treppenhaus und weiter aufs Dach.

Diese Mission ist sehr schwierig und erfordert sorgfältiges Timing und höchste Vorsicht. Deshalb solltest du auf jeden Fall beide Teams selbst steuern. Die KI wäre damit wohl überfordert.

Ablauf

Deine Teams werden von einem Hubschrauber auf dem Dach des Gebäudes abgesetzt. Gehe zunächst mit dem roten Team nach links zur Treppe. Steige hinunter auf Ebene 4. Gehe hinüber zur Leiter und drücke dann den Aktionsknopf, um hinunterzusteigen.

Steige hinunter bis auf Ebene 2 und gehe dann zur Tür hinüber. Werfe einen Blick auf die Minikarte und warte, bis die Wache nach rechts an dir vorbeigegangen ist. Wenn er sich ausreichend entfernt hat, öffnest du die Tür, gehst hinein, schließt die Tür wieder hinter dir und begibst dich zum Sicherheitsraum.

Trete an das Sicherheitssystem heran und drücke den Aktionsknopf, um die Anlage zu deaktivieren. Gehe dann hinüber zur Tür und schaue wieder auf die Minikarte. Wenn die Wache wieder vorbei ist, öffnest du die Tür, verlässt den Raum, schließt die Tür wieder (wie sich das gehört) und kehrst zurück zur Leiter. Steige hinauf auf Ebene 4. Über die Treppe geht's dann wieder hinaus aufs Dach, wo du beim Hubschrauberlandeplatz auf die Jungs von der blauen Truppe wartest.

Das blaue Team geht zur rechten Treppe. Steige hinunter auf Ebene 3. Warte dort an der Tür, bis das Sicherheitssystem abgeschaltet ist und bis die Wache nach links an dir vorbeigegangen ist. Sobald er um die Ecke ist, läufst du in den Gang, wendest dich nach rechts und dann nach links. Laufe dann durch die große Empfangshalle.

Betrete Brightlings Büro durch die Doppeltür. Gehe zum Computer hinüber und lade die Dateien herunter, indem du den Aktionsknopf drückst. Wenn alles erledigt ist, wartest du wieder an der Tür, bis der Tango vorbei ist. Lass ihn noch ein paar Schritte weiter weg gehen, verlasse dann das Büro und folge ihm unauffällig. Ducke dich in den Raum an der Ecke, wo der Tango nach links abbiegt.

Warte, bis die erste Wache nach rechts vorbeigegangen ist, dann umkehrt und nach links abbiegt. Warte auch, bis die zweite Wache, diesmal von rechts nach links, an dir vorbei ist. Folge diesem Kerl vorsichtig den Gang entlang und zurück zur Treppe.

Steige über die Treppe hinauf aufs Dach und klettere auf die Hubschrauberlandefläche. Wenn sich beide Teams dort wieder eingefunden haben, wurde die Mission erfolgreich beendet.

Mission 9 Operation: Lone Fox

Diese Mission unterscheidet sich beträchtlich von denen, die dir bisher anvertraut wurden. Das gesamte Geschehen spielt sich im Freien ab, und die Teams befinden sich die meiste Zeit in offenem Gelände.

Viele der Kämpfe werden aus der Distanz geführt, und die Tangos haben sich mal wieder die unkaputtbaren Klamotten angezogen. Greif dir deshalb deine M-16-Wummen. Deine Teams müssen immer so positioniert werden, dass sie sich gegenseitig unterstützen können. Dazu solltest du die Koordination der Wegpunkte und die Einsatzcodes sorgfältig planen.

Rotes Team

Das rote Team wird den Sicherheitsmanager in das Rückzugsgebiet

Eskortieren. Sobald sich der Sicherheitsmanager in der Obhut der Roten befindet, muss er vor den nachrückenden Tangos geschützt werden, die alles daran setzen, ihn zu neutralisieren.

Blaues Team

Das blaue Team gibt dem roten Team Feuerschutz und hilft für die Dauer der Mission beim Eliminieren von Tangos. Da diese Aufgabe recht eindeutig ist und ohne größere Hirnanstrengungen bewältigt werden kann, solltest du sie ruhig an die KI delegieren. Um das gemeinsame Vorgehen der Teams zu koordinieren, ist es deshalb erforderlich, dass du wieder mit Einsatzcodes arbeitest.

Ablauf

Die Teams beginnen den Einsatz am Fluss bei der Brücke. Klettere die Böschung hinauf zur Straße. Hier gehst du ein Weilchen so vor dich hin, bis du einen Konvoi vorüberfahren siehst. Achte auf die Fahrzeuge! Wenn sie einen deiner Leute erwischen, kannst du ihn abschreiben.

Wenn der Konvoi vorbeigefahren ist, drehst du dich um und kehrst zur Brücke zurück. Halte dich eng an der Felsenseite. Verwende die Zoomfunktion, um die Tangos sicher erledigen zu können, sobald sie in dein Blickfeld geraten.

Vermeide es nach Möglichkeit, den Sicherheitsmanager gleich mit zu erledigen. Er ist übrigens derjenige, der mit auf den Rücken gefesselten Händen am Boden kniet... wollt ich ja nur mal gesagt haben. Wenn du alle sechs Tangos neutralisiert hast, gehst du zur Brücke. Gehe zum Sicherheitsmanager und wechsle zu Eskortieren, damit er dir auch willig folgt.

Auch das blaue Team geht zunächst an der Straße entlang. Doch statt umzukehren und wieder zur Brücke zu laufen, klettern die Jungs auf den Felsvorsprung und kehrt auf der oberen Route zurück. Von hier oben aus können die Blauen nach unten auf die Tangos bei der Brücke schießen. Anschließend geht's weiter zu den Betonbarrieren. Eine Patrouille von vier Tangos stellt sich dir in den Weg. Niete sie um und setze dann deinen Weg die Straße entlang fort.

Ein paar Tangos haben sich bei der Überführung in Stellung gebracht. Die solltest du am besten mit sauberen Distanzschüssen ausknipsen, bevor sie das Feuer erwidern können. Während du dich dem Rückzugsgebiet näherst, entdeckst du abgestellte Fahrzeuge. Zwei weitere Tangos wollen dir ans Leder. Auch hier setzt du wieder Fernschüsse ein. Die Mission ist erfüllt, wenn sämtliche Tangos in dieser Gegend unschädlich gemacht wurden oder wenn beide Teams plus Sicherheitsmännchen im Rückzugsgebiet eintreffen.

Mission 10

Operation: Black Star

Dies ist ein Tarneinsatz. Verhalte dich ruhig und benutze schallgedämpfte Waffen, zumindest so lange, bis die beiden Geiseln in deiner Hand sind. Du kannst nie wissen, wie die Geiselwächter reagieren werden, wenn sie Gewehrscüsse hören...

Du brauchst hier zwei Teams, für jedes Gebäude eins. Die VIP-Geiseln hocken in den Mannschaftsunterkünften, und Anne Lang befindet sich im Forschungsgebäude. Obwohl die Gebäude klein sind und nur wenige Räume haben, solltest du die Herzschlagsensoren nicht vergessen. Es ist besser, du weißt schon vorher, was dich erwartet, wenn du einen Raum betrittst. Sobald die Geiseln befreit sind, bringst du sie zurück in Sicherheit.

Rotes Team

Das rote Team wird das Forschungsgebäude angreifen und Anne Lang befreien. Nimm zunächst den linken Pfad und bringe das Gelände vor dem Gebäude unter deine Kontrolle. Betrete den Komplex durch das Gewächshaus, befreie Anne Lang und verlasse den Ort auf gleichem Wege wieder.

Blaues Team

Das blaue Team ist für die beiden Geiseln in den Mannschaftsunterkünften verantwortlich. Nimm den rechten Pfad und gehe weiter,

bis du zu der Mauer kommst. Warte dort auf Code Alpha. Die Roten haben nun etwas Zeit, um zunächst einmal die Umgebung des Gebäudes zu sichern. Wenn Alpha ausgegeben wird, rückst du zum Seiteneingang des Mannschaftsgebäudes vor. Befreie die Geiseln und warte anschließend auf Code Delta. Verlasse das Gebiet auf dem Weg, den du gekommen bist, und begib dich zum Rückzugsgebiet.

Ablauf

Beide Teams dringen über den Fluss in das Gebiet ein. Klettere an der Leiter zur Hauptebene hinauf. Das rote Team nimmt nun den linken Pfad, während sich das blaue mit dem rechten begnügt.

Wenn das rote Team die Lichtung erreicht, erledigst du den Tango, der am Fluss Streife geht. Dann nimmst du die beiden Tangos im Gewächshaus aufs Korn. Schließlich kriegt noch der Tango auf dem Dach des Forschungsgebäudes sein Fett weg.

Wende dich nun nach rechts und neutralisiere die Tangos entlang der Wand. Wenn du meinst, du hättest sie alle erwischt, läufst du zum Forschungsgebäude hinüber. Wenn du den Blauen ein wenig unter die Arme greifen möchtest, gehst du am Gewächshaus vorbei und schnappst dir alle Tangos, die zwischen dem Forschungsgebäude und dem Mannschaftsgebäude herumstrolchen.

Betrete jetzt das Gewächshaus. Öffne die Tür, die ins Forschungsgebäude führt. Wende dich nach rechts und feuere nach links in das Gebäude hinein. Erledige alle Tangos, die sich drinnen aufhalten. Gehe dann zu Anne Lang. Wechsele zu Eskortieren, damit sie dir folgt. Verlasse diesen Ort wieder durch das Gewächshaus und bringe Lang zurück zur Leiter.

Das blaue Team nimmt, wie gesagt, den rechten Pfad. Erledige den Tango, der auf dich zustürmt, bevor er einen Schuss abgeben und dadurch die anderen alarmieren kann. Bewege dich langsam vorwärts, bis du den Tango erkennen kannst, der vor dem Mannschaftsgebäude patrouilliert. Mache ihn fertig.

Rücke langsam nach rechts vor, bis du den nächsten Tango anvisieren kannst. Auf diese Art kannst du drei bis vier Tangos

erledigen. Wichtig ist nur, dass du sie tötest, bevor sie dich entdecken. Achte auch auf Tangos, die an der Mauer entlang in deine Richtung kommen. Checke dazu regelmäßig die Minikarte. Wenn du das Gelände kontrollierst, kannst du dich zur Mannschaftsunterkunft aufmachen.

Betrete das Gebäude durch den Seiteneingang. Werfe eine Blendgranate in den Raum links neben der Tür. Stürme dann hinein und mache den Tango unschädlich, bevor er sich wieder erholt. Ein weiterer Tango befindet sich an der nächsten Tür, ein dritter in einem der übrigen Räume.

Wenn du das Gebäude gefilzt hast, gehst du in den Raum mit den Geiseln und wechselst zu Eskortieren. Verlasse den Komplex und kehre zurück über den Pfad bis zur Leiter. Dort werden dich (hoffentlich!) das rote Team und Anne Lang bereits erwarten. Bringe nun alle Geiseln gesund in das Rückzugsgebiet, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Mission 11

Operation: Wild Arrow

Diese Mission ist nicht ganz so schwierig wie die vorherigen. Von besonderer Wichtigkeit ist hier ein gesundes Timing. Innerhalb von 30 Sekunden musst du am Computer-Terminal den Zündmechanismus für die Virenkapseln deaktivieren und anschließend die beiden Kapseln entschärfen. Dazu benötigst du drei Einsatzteams.

Das Team, das den Computerzünder deaktiviert, sollte ein Elektronik-Kit mitnehmen. Die anderen beiden Teams benötigen Sprengstoffexperten mit Sprengstoff-Kits. Der Einsatz beginnt in der Kanalisation unterhalb des Dorfes der Athleten. Von hier aus müssen die Teams das Erdgeschoss erreichen, die gesuchten Objekte lokalisieren und sie innerhalb des Zeitlimits deaktivieren.

Rotes Team

Das rote Team hat die Aufgabe, das Sicherheitssystem zu lokalisieren und zu deaktivieren. Damit müssen die Jungs allerdings warten, bis die anderen Teams bei den Virenkapseln in Position gegangen sind.

Blaues Team

Das blaue Team muss eine der Virenkapseln finden, und, sobald das rote Team das Sicherheitssystem deaktiviert hat, die Kapsel so schnell wie möglich deaktivieren.

Grünes Team

Das grüne Team ist für die zweite Kapsel zuständig. Es folgt dem blauen Team durch die Kanalisation. Erst auf Ebene 2 trennen sich die Wege. Wenn du die Virenkapsel entdeckt hast, wartest du, bis die rote Truppe das Sicherheitssystem lahm gelegt hat, und entschärfst dann die teuflische Kapsel.

Ablauf

Das Abenteuer beginnt für alle Teams in der Kanalisation. Die Roten und die Grünen rücken vor bis zum Zentrum des Systems. Erledige dabei den Tango links neben der Brücke. Wende dich dann nach rechts und knöpfe dir einen zweiten Tango vor. Gehe nun an der rechten Wand entlang, bis du zu einer Treppe kommst. Hier gehst du hinauf zur zweiten Ebene. Öffne von der Treppe aus die Tür und erledige im dahinter liegenden Raum den Tango.

Nun geht das rote Team vorwärts in den Raum hinein und wendet sich dann nach rechts zum Raum mit dem Lüftungssystem, in dem sich auch das Sicherheitssystem befindet. Das grüne Team wendet sich an der Tür bei der Treppe nach links und beim Gang dann wieder nach links. Erledige den Tango, der sich hinter der Säule versteckt hält. Gehe durch die Tür, bei der sich der Tango aufgehalten hatte, und dann weiter in den Lüftungsraum, wo sich auch der erste Virenbehälter befindet.

Das blaue Team nimmt eine andere Route auf dem Weg nach oben. Wende dich nach rechts und gehe den Gang entlang bis zur Treppe. Steige hinauf auf Ebene 2. Gehe durch die Türen und halte dich dann eng an der linken Wand. Achte unterwegs auf die Tangos. Folge dem Gang, der sich nach rechts, dann nach links und dann wieder nach rechts windet. Gehe rechts durch die Tür in den Lüftungsraum. Hier entdeckst du den zweiten Virenbehälter.

Wenn das grüne und das blaue Team auf Code Delta warten, beginnst du mit dem Deaktivieren des Sicherheitssystems. Trete dazu an das System heran und drücke den Aktionsknopf.

Wechsele nun zum grünen Team und drücke wieder den Aktionsknopf, um die erste Virenkapsel zu entschärfen. Wechsele dann schnell zum blauen Team und verfare genauso mit der zweiten Kapsel. Sobald beide Kapseln entschärft sind, ist die Mission erfüllt.

Mission 12

Operation: Mystic Tiger

Gegenüber diesem Einsatz sehen die vorherigen Missionen aus wie ein Pfadfinderabenteuer. Eine extrem schwierige Angelegenheit! Der Gegner hat sich an mehreren Stellen darauf vorbereitet, deine Teams beim Vorrücken durch die Arche aus dem Hinterhalt anzugreifen. In diesen Gebieten musst du deine Teams unbedingt zusammenhalten, sonst kannst du's gleich vergessen.

Rotes Team

Das rote Team macht den Anfang und betritt die Arche. Von Bio Dome 3 aus rückst du weiter vor zum Zentrum des Gebiets. Kurz bevor du dort ankommst, liegen gegnerische Kräfte im Hinterhalt. Laufe hinauf zu Ebene 3, über die du in den Berg hineingelangst. Steige dann auf die zweite Ebene hinab und bereite dich auf einen weiteren Hinterhalt vor. Schließlich schnappst du dir im Labor 3 den alten Brightling.

Blaues Team

Das blaue Team gibt den Kollegen Feuerschutz. Falls du diese Gruppe von der KI steuern lässt, kannst du Einsatzcodes verwenden, um das Vorrücken besser zu timen.

Ablauf

Beide Teams beginnen direkt draußen vor Bio Dome 3. Das rote Team rückt in den Bio Dome ein. Laufe herum zur gegenüberliegenden Seite,

wo ein einzelner Tango den Durchgang bewacht. Nähere dich vorsichtig der Tür. Sie öffnet sich automatisch. Sei bereit, den Tango im dahinter liegenden Raum unter Feuer zu nehmen, sobald du dich vor die Tür stellst.

Gehe weiter den langen Korridor entlang. Checke zwischendurch immer wieder deine Minikarte, um Tangos zu lokalisieren, die dir auflauern. Wenn du vor der großen, weißen Tür stehst, wartest du erst einmal auf die Kumpels. Führe nun auch das blaue Team an diese Stelle. Gehe dann mit den Blauen am roten Team vorbei und zur linken Seite der großen Tür. Nähere dich der Tür so weit, dass sie sich öffnet. Schieße, was das Zeug hält, sobald du drinnen die Tangos ausgemacht hast. Das rote Team wird dich unterstützen. In diesem kleinen Kämmerchen befinden sich sage und schreibe insgesamt zehn Tangos!

Trete von der Tür zurück, so dass sie sich wieder schließt. Gehe dann zur rechten Seite und wiederhole das Ganze. Werfe eine Splittergranate durch das Fenster, um dort drinnen die Tangos auszulöschen. Die Tangos oben und die in der Nähe der Tür sind am schwersten zu bezwingen.

Gehe über die Treppe zum oberen Bereich des Raumes. Pirsche dann zur gegenüberliegenden Seite hinüber. Warte dort auf das rote Team und überlasse ihm nun die Führung. Gehe durch die Tür auf der zweiten Ebene des Raumes und steige über die Treppen hinauf zur dritten Ebene. Achte darauf, dass deine Magazine gut gefüllt sind, wenn du dich der Tür näherst.

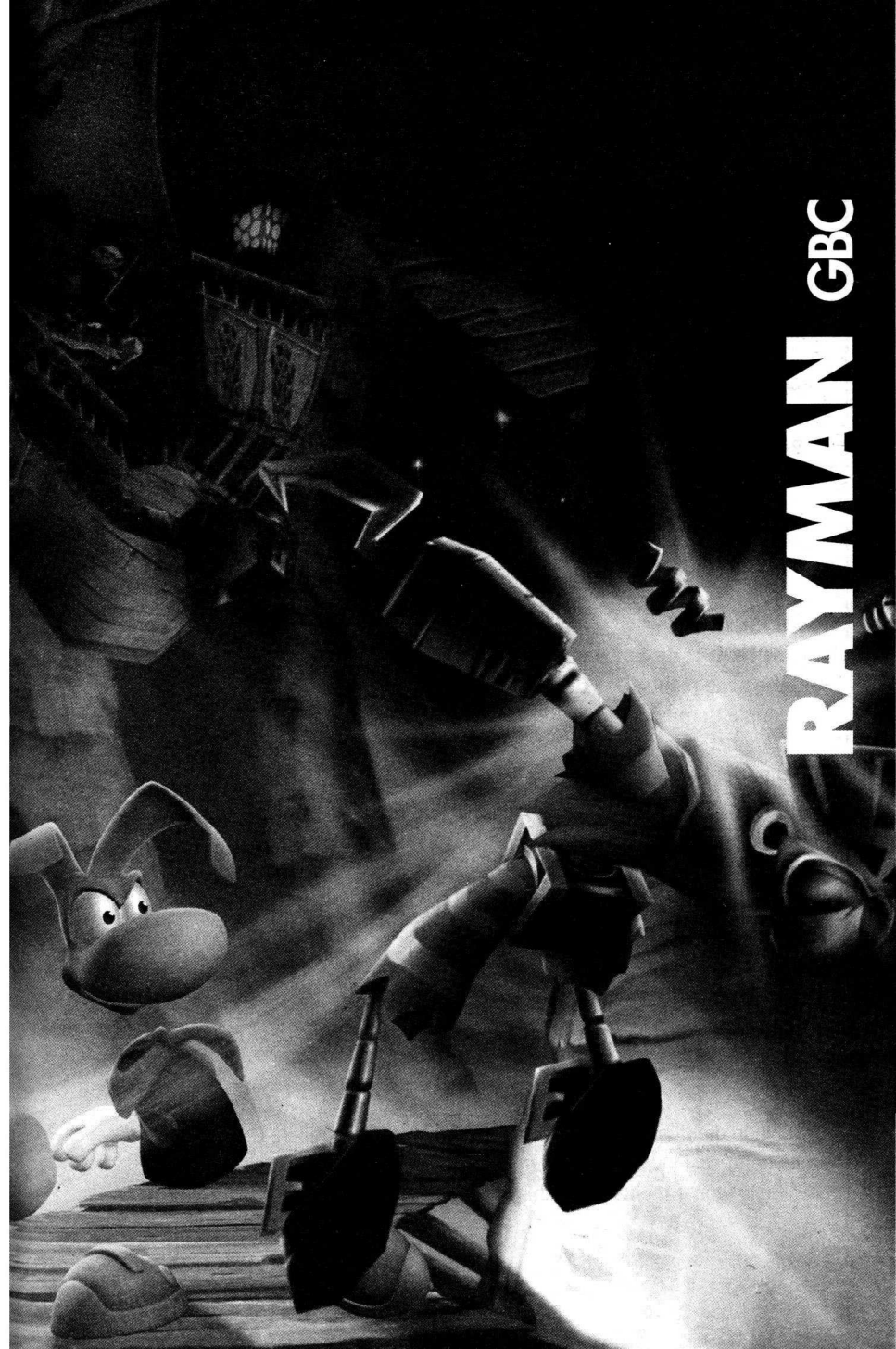
Sobald sich die Tür öffnet, kannst du gleich auf den Tango direkt vor dir losballern. Wende dich dann nach rechts, wo du zwei weitere Tangos kaltstellst. Ein vierter befindet sich dann wieder links. Wende dich dann zurück nach rechts und gib Feuerstöße nach links ab, um den Tango bei der Tür zu erwischen.

Jetzt gehst du hinüber auf die Laufstege. Rücke vor zum großen, silbernen Turm. Gehe durch die Tür und dann nach links die Schräge hinunter. Aus der Tür auf der zweiten Ebene kann möglicherweise ein Tango hervorspreschen. Also, halt die Augen auf!

Gehe durch die Tür zur zweiten Ebene und dann weiter zur großen, weißen Tür. Ziehe nun auch das blaue Team an diese Position nach und bringe es rechts bei der Tür in Stellung. Gehe ein kleines bisschen vorwärts, damit sich die Tür öffnet, und dann lässt du es mächtig krachen. Eliminiere sämtliche Tangos, die sich in diesem Raum aufhalten. Insgesamt sind es acht.

Sobald der Abschnitt unter deiner Kontrolle ist, gehst du weiter den Gang entlang zu Lab 3. Am anderen Ende des Raumes kannst du durch das Fenster John Brightling entdecken. Nähere dich ihm. Nun übernimmt das Spiel die Steuerung und führt dein Team in den Raum mit Brightling.

Er ergibt sich, dieses Weichei. Die Mission ist erfüllt, und du hast die Welt gerettet. Prima! Herzlichen Dank dafür auch von der gesamten Redaktion. Nicht auszudenken, wenn sich die Terroristen durchgesetzt hätten... dann wären wir jetzt wahrscheinlich arbeitslos. Mindestens. Also, du bist der Held, okay?!



RAYMAN

GBC

RAYMAN

1. Der verzauberte Wald

In dieser Welt sind nur die grundlegenden Aktionen von Rayman anwendbar.

Abschnitt 1

Auf dieser Karte befindet sich weder ein Käfig noch eine Bonuskarte.

Es gibt einen Ubi-Schlüssel-Bonus, der in der unteren rechten Ecke der Karte zu finden ist. Der Ausgang ist in der oberen rechten Seite der Karte platziert. Du erreichst ihn, indem du von der schwingenden Pflaume hinüberspringst.

Abschnitt 2

Hier findest du auf der Karte zwei Käfige und eine Bonuskarte.

Gehe nach rechts. Das Geräusch deutet an, dass sich zwei Lilienplattformen in der äußersten linken Ecke der Karte aktiviert haben. Du kannst dorthin zurücklaufen und auf sie springen, aber den Käfig hinter der Kletterpflanze erreichst du dadurch nicht. Dieser ist einfach zu weit entfernt, du wirst später in diesen Abschnitt zurückkehren und mit Hilfe der Heliko-Kraft in der Lage sein, den Käfig zu erreichen (das wird möglich sein, sobald die Weltkarte offen ist).

Laufe weiter nach rechts, bis du auf eine hüpfende Pflaume stößt. Schlage die Pflaume in die Richtung, in die du laufen willst, und springe anschließend über sie, um sie als Transportmittel zu benutzen.

Trick: Du kannst eine hüpfende Pflaume auch schlagen, wenn du auf ihr stehst. Dazu musst du deine Faust werfen und dich ducken, während sie zu dir zurückkommt.

Schlage die Pflaume und lass sie auf die linke Seite fallen. Du kannst sie dann als Floß benutzen, um die Bonuskarte zu erreichen.

Bleib weiter rechts und schlage die Pflaume, die an der Kletterpflanze

hängt, damit sie ins Wasser fällt und du sie als Floß benutzen kannst. Treibe auf der Pflaume weiter nach rechts.

Auf dem Weg findest du einen Käfig, den du öffnen kannst, indem du ihn schlägst. Laufe weiter nach rechts, bis du eine starre Schwingpflaume siehst. Schlage sie, damit sie sich bewegt, und springe über sie. So erreichst du den Ausgang.

Trick: Du kannst natürlich auch von der Schwingpflaume an eine Kletterpflanze springen, dort hinaufklettern und so den oberen Teil der Karte erreichen. Dort findest du zwei Extra-Leben.

Abschnitt 3

Es gibt einen Käfig.

Dies ist eine Karte, in der das Wasser ansteigt. Gehe nach oben und passe auf, dass dich das steigende Wasser nicht erreicht.

Der Käfig befindet sich auf der linken Seite, er hängt an einer Kletterpflanze beim oberen Rand der Karte.

Abschnitt 4

Hier findest du einen Käfig und eine Bonuskarte.

Laufe nach rechts und stoße die Pflaume ins Wasser. Lasse dich auf ihr weiter nach rechts treiben und springe auf den Boden. Du hörst ein Geräusch und eine stabile Lilienplattform ist links von dir aufgetaucht. Benutze die Plattform, um nach oben zu gelangen. Dort schlägst du die Schwingpflaume auf deiner linken Seite und springst danach auf sie. Von hier aus kannst du nun den Boden über dir erreichen.

Gehe nach rechts und springe zum richtigen Zeitpunkt auf die fallende Lilie und von dort auf die Schwingpflaumen. Halte dich an der Kletterpflanze fest und springe von einer zur anderen weiter nach rechts. Hier findest du auch die Bonuskarte.

Trick: Du hast auch die Möglichkeit, eine Stelle in der oberen linken Ecke der Karte zu erreichen. Allerdings brauchst du dazu die Helikraft. Dort findest du zwei Extra-Leben.

Gehe hinunter und steige über die vertikale Lilie, die dich auf die Wasseroberfläche bringt. Währenddessen musst du die Pflaume schlagen, damit sie ins Wasser fällt und du auf ihr nach rechts treiben kannst.

Gehe immer weiter nach rechts, bis du zu einer Kletterpflanze gelangst, an der du nach oben klettern musst. Dort gehst du wieder nach rechts und überquerst den kleinen See. Sobald du ein Geräusch hörst, gehst du zurück, denn eine Plattform ist aufgetaucht, durch die du an einen anderen Ort mit einem kleinen See gelangen kannst. Dieser ist das Spiegelbild des Sees auf der rechten Seite. Überquere diesen See. Wenn du ein Geräusch hörst, kehre um, denn eine weitere Plattform ist über dem rechten See erschienen. Springe zu ihr hinüber. So passierst du die Bäume und erreichst den Käfig.

Laufe zurück und klettere die Pflanze wieder hinunter. Rechts von dir befindet sich eine weitere Pflaume. Während du dich auf der Pflaume befindest, vermeide den Kontakt zu den schwingenden Stachelkugeln. Am besten versuchst du, ihren Bewegungen zu folgen, und näherst dich ihnen so weit wie möglich. Sobald sie zurückschwingen, springst du und landest wieder auf der Pflaume.

Die vertikale Lilie in der unteren rechten Ecke der Karte bringt dich nach oben. Dort gehst du nach links, bis du ein Geräusch hörst. Gehe anschließend zurück und benutze die neue Lilie, um die oberste rechte Ecke der Karte zu erreichen. Dort befindet sich der Ausgang hinter dem großen Livingstone.

2. Luftige Töne

Diese Welt enthält erstmals die Rutsch/Gleit-Aktion.

Abschnitt 1

Hier gibt es zwei Käfige.

Rutsche in die Richtung, in die der flüchtende Wegweiser läuft. Unter dem Startpunkt von Rayman befindet sich auch ein Käfig, den du allerdings erst mit Hilfe der Haken-Kraft erreichen kannst.

Der andere Käfig befindet sich in der Mitte der Karte. Folge dem Wegweiser, um den Ausgang zu erreichen, der sich in der unteren linken Ecke befindet.

Abschnitt 2

Auch hier gibt es zwei Käfige.

Folge dem Weg. Der eine Käfig befindet sich in der unteren rechten Ecke der Karte, doch du benötigst die Heliko-Kraft, um ihn zu erreichen.

Gehe zwischen den blasenden Trompeten nach oben und benutze diese als Antrieb, damit du von einer rutschigen Oberfläche zur nächsten geblasen wirst. Folge dabei dem Zickzack-Kurs nach oben.

Die letzte Rutschbahn kannst du als eine Art Trampolin benutzen, während du nach links geblasen wirst, um eine höher gelegene Rutschbahn zu erreichen. Dort steht auch eine blasende Trompete, die dich nach rechts bläst. Springe, und du gelangst in die obere rechte Ecke der Karte. An dieser Stelle findest du einen Käfig, den du zerbrechen kannst. Anschließend lässt du dich nach rechts fallen, damit du zurück zu den blasenden Trompeten oben links gelangst: Dieses Mal folgst du dem normalen Weg und erreichst so die linke Seite der Karte.

Siehst du die vertikale Trompete, springe immer wieder über sie, so dass sie den Impuls erhält, sich zu erheben. Schlage die Trompete, während du darauf stehst, um in die entgegengesetzte Richtung der Faust zu laufen. Benutze die vertikale Trompete, um zur oberen linken Ecke der Karte zu gelangen. Folge dem Weg und nimm dich dabei vor der springenden Note in Acht, denn der kannst du keinen Schaden zufügen. Von hier erreichst du den Ausgang, der oben im mittleren Teil der Karte liegt.

Trick: Springe erst einmal auf den Wegweiser und rutsche dann weiter nach rechts. Dort findest du ein Extra-Leben. Danach gehst du zurück und befolgst die weiteren Anweisungen.

Abschnitt 3

Es gibt hier zwei Käfige und eine Bonuskarte.

Laufe nach rechts, um die senkrechte Wolke zu aktivieren. Danach

gehst du zurück und nimmst dir die goldene Faust in der oberen rechten Ecke der Karte.

Folge dem Weg nach rechts zu den zwei synchronen waagerechten Wolken und lasse Rayman in das Loch zwischen den Noten unter ihnen fallen. Gehe nach links, bis du die Bonuskarte findest.

Springe wieder zur Ausgangsrutsche und begeben dich nach rechts. Diesmal springst du von einer Wolke zur anderen.

Gehe so weit wie möglich nach rechts und begeben dich etwas nach oben. Folge den Tings und trete auf die Wolke, die sich nach rechts bewegt. Krieche, damit du unter einem großen feststehenden Block hindurchkommst. Laufe nach oben zu der Rutsche, springe über den Läufer und fange das Ting über dir auf der rechten Seite. Nachdem du ein Geräusch gehört hast, erscheint links neben dir eine Wolke. Springe hinüber, und sie bringt dich nach links. Dort springst du hinunter und folgst dem Weg. Du findest einen Herz-Bonus über dir, den du mitnehmen kannst. Das führt dazu, dass eine blasende Trompete erscheint. Lasse dich nach links blasen, steige auf die Wolke und lasse dich nach oben tragen. Links von dir findest du einen Käfig, der aber leider nur mit der Haken-Kraft erreichbar ist. Rutsche zurück zu der Trompete und laufe daran vorbei nach rechts.

Folge den Tings in das kleine rutschende Labyrinth hinein, nimm dich aber vor den Noten in Acht. Gehe noch nicht zum Ausgang, steige zuerst auf die Wolke und lasse dich nach rechts tragen. Laufe weiter nach rechts. Am äußersten rechten Ende benutzt du die senkrechte Wolke, um nach oben zu dem Käfig zu gelangen. Nachdem du den Käfig zerbrochen hast, gehst du zurück zum Ausgang, indem du die Wolke in der unteren rechten Ecke der Karte benutzt und dabei geduckt bleibst.

Abschnitt 4

In diesem Abschnitt befinden sich zwei Käfige und eine Bonuskarte.

Springe auf die Wolke, die verschwindet, und von dort nach oben auf die Rutsche. Lasse dich von den Trompeten über die glatte Oberfläche nach links oben blasen. Wenn du die senkrechte Trompete erreicht hast, kannst du sie benutzen, um nach oben zu gelangen.

Wenn dich die Trompete nach rechts bläst, ducke dich. So weichst du der Note aus, die auf halber Höhe hängt. Folge den Rutschen nach unten und denke daran: Einer Note kannst du nur ausweichen, du kannst sie nicht erledigen.

Befindest du dich in der unteren rechten Seite, gehe nach links weiter und du findest einen hängenden Käfig. Nachdem du ihn zerbrochen hast, laufe weiter nach links und du kommst zurück zu der Stelle, an der du angefangen hast.

Eine neue Wolke wartet schon auf dich. Gehe rüber, dann sparst du dir ein großes Stück des Weges zurück zu der Rutsche, an der die drei Tings standen. Dieses Mal folgst du den Tings mit einem Sprung. Du landest in der Nähe einer senkrechten Trompete, die dich nach oben trägt. Lasse dich von der linken Trompete nach oben blasen, springe, und du erreichst die obere Rutsche. Dort gehst du nach links. Nach den drei Stachelbällen und der Note über deinem Kopf musst du auf einer Wolke landen. Von hier aus ist der Käfig erreichbar, aber nur mit der Heliko-Kraft.

Gehe nach links zu der senkrechten Trompete und benutze sie, um nach oben zu gelangen. Rutsche hinunter und ducke dich dabei, denn die Trompeten werden dich zu einer Gruppe von Noten blasen. Springe noch nicht über die drei Wolken, um den Ausgang zu erreichen. Lasse dich stattdessen von der rechten Seite auf den fallenden Bongo fallen, danach gehst du nach links und kommst so zu der Bonuskarte.

Jetzt kannst du den Ausgang ansteuern. Hier gibt es für dich ohne die Heliko-Kraft nichts mehr zu holen.

3. Der Regenwald

In dieser Welt eignet sich Rayman die Heliko-Kraft an.

Abschnitt 1

Hier findest du zwei Käfige und eine Bonuskarte.

Gehe nach rechts und folge den Tings. Springe nach unten auf das Wasserblatt, um die Bonuskarte zu erreichen, die sich auf der Wasseroberfläche in der Mitte der Karte befindet.

Gehe anschließend zurück und klettere über die erste große Wasserblume. Dir wird hier ein Ring auffallen, der links in der Luft hängt. Verfügst du schon über die Haken-Kraft, kannst du sie benutzen, um die obere linke Ecke der Karte zu erreichen, in der sich ein Käfig befindet.

Gehe zurück nach rechts an das andere Ende der Karte. Wenn du dich auf einer waagerechten Lilienplattform in der Nähe der unteren rechten Ecke befindest, wirst du ein Geräusch hören. Stelle dich auf die Lilie und sie bringt dich zurück zu einer anderen Lilie, die dich daraufhin nach oben bringt.

Hänge dich an die Kletterpflanze und springe von einer zur anderen immer nach links, bis du zu einem Käfig kommst. Gehe anschließend zurück nach rechts, der Ausgang befindet sich in der oberen rechten Ecke der Karte.

Abschnitt 2

Auch hier findest du zwei Käfige.

Gehe nach rechts über die schwebenden Blumen, stelle dich links auf die Lilie und lasse dich nach oben tragen. Springe nach rechts, benutze dabei deine Heliko-Kraft und folge den Tings.

Du wirst dich auf einer schwimmenden Blume zwischen zwei schwingenden Stachel Früchten wiederfinden, unter dir hängt eine Pflaume.

Hänge dich an die Kante der Blume und schlage die Pflaume, so dass sie ins Wasser fällt. Lasse dich darauf nach rechts zu dem Käfig treiben.

Hänge dich an den Felsen über dir, stelle dich darauf und gehe nach rechts. Von dort aus springst du auf die fallenden Lilien und hältst dich an der unteren Kletterpflanze fest. Die Ringe rechts von dir führen dich zum zweiten Käfig, sofern du über die Haken-Kraft verfügst. Sonst gehe nach oben. Der Ausgang befindet sich in der oberen rechten Ecke der Karte.

Abschnitt 3

Hier gibt es nur einen Käfig.

In dieser Karte steigt der Wasserstand an. Der Käfig erscheint unter dem letzten Blatt, sobald du in die Nähe des Ausgangswegweisers kommst.

4. Steinige Gipfel

Diese Welt kombiniert die Rutschen mit der Heliko-Kraft.

Abschnitt 1

Du findest einen Käfig und eine Bonuskarte in diesem Abschnitt.

Gehe nach rechts und fange das Ting über der ersten springenden Wolke. Danach gehst du zurück, da eine Wolke erschienen ist, die es dir möglich macht, die Bonuskarte zu erreichen.

Laufe nach rechts und benutze die springende Wolke, um nach oben zu gelangen. Dort gehst du nach links. Nimm dich in Acht, denn die rutschigen Oberflächen sind sehr gefährlich. Du kommst zu einem drehenden Stachelball, den du mit einem Schlag in Bewegung setzt und dann daran vorbei nach rechts gehst. Lasse dich von der springenden Wolke nach oben bringen und laufe nach links.

Schlage den drehenden Stachelball, während du dich auf der waagerechten Wolke bewegst. Hänge dich an die rutschige Oberfläche und beuge dich nach oben. Stelle dich auf die waagerechte Wolke, die sich nach rechts bewegt. Hocke dich hin, denn so vermeidest du einen Zusammenstoß mit dem ersten Stachelball. Springe über den zweiten Stachelball und ducke dich bei dem dritten. Rutsche und hänge dich an den Tropfstein, danach springst du zum richtigen Zeitpunkt auf die verschwindende Wolke.

Springe weiter auf die springenden Wolken, die eine nach der anderen auftauchen, und gehe nach links. Nach der Rutsche siehst du eine springende Wolke und einen Ring, der es dir ermöglicht, zum Käfig zu gelangen, aber nur mit Hilfe der Haken-Kraft. Folge den Rutschen nach unten, gehe dann nach links und weiche dort dem Feuer aus. Der Ausgang befindet sich hinter der steinernen Säule.

Abschnitt 2

Es gibt einen Käfig.

Stelle dich auf die erste Wolke, die dich nach oben bringt. Gehe anschließend nach links, indem du auf die Rutschen springst. Hänge dich an den Tropfstein und springe von einem zum anderen, sammle

das Ting an der Spitze des letzten Tropfsteines ein. Daraufhin erscheint der Käfig über dir.

Gehe zurück und dann nach oben. Laufe nach rechts, dann nach oben und schließlich nach links. Laufe an der verschwindenden Wolke vorbei und nimm das Herz links von dir mit, denn dann erscheint eine weitere Wolke. Diese bewegt sich waagerecht, sobald du dich auf sie gestellt hast. Wenn die Wolke zurückkommt, kannst du sie dazu benutzen, um nach oben zu gelangen und von dort aus weiter nach links zu laufen. Lasse dich nach links fallen, und du erreichst den Käfig, der vorhin erschienen ist. Anschließend gehst du zurück.

Benutze die verschwindende Wolke, um zur oberen Seite zu gelangen. Weiche dem Mann mit den Wurfköpfen aus und gehe nach rechts. Lasse dich fallen und dann wieder fallen, folge dabei den Tings und benutze die Heliko-Kraft.

Du befindest dich wieder am Anfang der Karte. Stelle dich auf die Wolke, und sie bringt dich nach links unten. Schlage den drehenden Stachelball, damit er sich bewegt, und laufe daran vorbei. Rutsche nach rechts und klettere die Tropfsteine hoch. Folge dort dem Weg, der dich zum Ausgangspunkt auf der Karte zurückbringt.

Stelle dich auf die letzte Wolke und bewege dich nach rechts. Folge dem Weg, der dich ebenfalls zum Ausgangspunkt zurückbringt. Laufe nach rechts, dort sind einige Wolken über den Stacheln aufgetaucht. Springe über sie hinweg zur rechten Seite. Gehe nach oben und folge den Rutschen. Im oberen Teil der Karte findest du den Ausgang.

Abschnitt 3

Du findest zwei Käfige und eine Bonuskarte. Diese Karte ist eine Super-Heliko-Karte.

Laufe nach rechts und folge dem Weg, so erreichst du den unteren Teil der Karte. Nimm dir die Tings in dem stacheligen Tunnel über den drei Stachelbällen. Auf diese Art und Weise verschwinden die Stachelbälle, die den Eingang zum vierten Tunnel blockiert haben, in dem sich ein Käfig befindet.

Gehe nach unten, folge dem Weg und schlage die drehenden

Stachelbälle, damit sie sich bewegen und du an ihnen vorbeilaufen kannst. Wenn du an einer Kreuzung angelangt bist, gehe nach oben und du gelangst zu der Bonuskarte. Danach gehst du an dieser Kreuzung in die andere Richtung. Hocke dich auf die waagerechte Wolke und lasse dich am Stachelntunnel vorbei zum Käfig bringen.

Danach läufst du zurück nach oben links und folgst den Tings zum Ausgang. Nimm dich aber vor den Stachelbällen in Acht, die dir folgen werden.

Abschnitt 4

Es befinden sich zwei Käfige in diesem Abschnitt.

Gehe nach oben zur oberen Rutsche, stelle dich auf die senkrechte Wolke und lasse dich nach oben bringen. Von dort aus gehst du nach rechts, rutschst hockend und hängst dich an den Tropfstein. Danach gehst du nach rechts und springst nach der Rutsche mit Hilfe deiner Heliko-Kraft, so dass du an einem Fels über den Stacheln hängst. Folge dem Weg, der an den Rutschen entlangführt.

Hänge dich an den Tropfstein, gehe nach links und springe auf die Wolke in der Nähe des Mannes mit den werfenden Köpfen in der rechten Ecke des Bildschirms. Die Wolke bringt dich nach links. Schlage den sich drehenden und springe über den fest stehenden Stachelball, während du dich auf der Wolke befindest.

Wenn du nach links gehst, wirst du an einem Käfig über dir vorbeikommen, den du aber nur durch deine Haken-Kraft erreichen kannst. Gehe weiter nach links, rutsche hinunter und lasse Rayman fallen. Danach gehst du nach rechts und hockst dich auf die Wolke, die dich erst zu einer anderen Wolke und dann zum zweiten Käfig bringt. Benutze die andere Wolke, um in Richtung Ausgang über dir zu gelangen. Rutsche nach links und folge den Tings, die sich auf die Wolke fallen lassen, welche dich nach links zum Ausgang bringt.

5. Der alte Wald

In dieser Welt erlangst du endlich die Haken-Kraft.

Abschnitt 1

Hier gibt es einen Käfig und eine Bonuskarte.

Schnappe dir den Ring mit dem Haken und springe auf die Säule. Gehe zurück mit dem Ring und benutze die gerade erschienene Lilie, um ein Extra-Leben zu erreichen. Laufe nach rechts und springe auf die fallende Lilie und von dort aus rüber zu der Gruppe über dir, die sich in der Nähe des Fluffys befindet. Schlage ihn, um ihn zu wecken, und steige darauf. Der Stoß zusammen mit deinem Sprung bringt dich zur Spitze der Säule.

Schlage die hängende Pflaume und lasse sie auf den Kopf des großen Livingstone fallen. Springe anschließend auf ihn und erreiche so die andere Säule auf der rechten Seite. Benutze nun die Haken-Kraft am Ring, damit du weiter nach oben rechts gelangst. Die zwei schwingenden Pflaumen bewegen sich synchron. Springe von der ersten, wenn sie sich ganz nach rechts bewegt hat.

Laufe weiter nach rechts, bis du zu einer hüpfenden Pflaume gelangst. Schlage sie und springe auf sie. Um ihr die Richtung anzugeben, musst du schlagen und dich auf sie hocken. Beschäftige die erwachten Fluffies und lasse dich von einem zum anderen blasen, so umgehst du die Dornen.

In der oberen rechten Ecke der Karte befindet sich ein fallender Ring, greife zu und lasse den Ring nicht eher los, als bis du den Boden der Karte erreicht hast. Du findest dort eine goldene Faust und eine Bonuskarte.

Nimm dir den Ring und schwinge dich nach oben auf den Boden über dir. Schlage den Fluffy und lasse dich von ihm nach oben blasen, so erreichst du den oberen Ring und kannst das Ding auf der linken Seite nehmen. Daraufhin erscheint ein Käfig. Lasse dich fallen und schwinge dich nach links von einem Ring zum anderen. Schlage den Fluffy. Durch den Stoß erreichst du die Pflaume über dir, die du mit einem Schlag in Bewegung setzt.

Schlage auch die hängende Pflaume, so kannst du auf den Boden in der Nähe der schwingenden Pflaume gelangen. Springe auf sie und dann nach oben. Schnappe dir den Ring, um dich nach rechts zu bewegen.

Bleibe neben dem Käfig hängen und schlage ihn, damit er zerbricht. Schwing dich anschließend an dem Ring zurück zum Ausgang.

Abschnitt 2

Hier befinden sich ein Käfig und eine Bonuskarte.

Gehe nach rechts, greife nach dem Ring, lasse dich mit der fallenden Lilie fallen und springe rechtzeitig zu dem anderen Ring, bevor er unten auf den Dornen aufkommt. Schlage den Fluffy und benutze seinen Stoß dazu, den Ring über dir zu erreichen. Begebe dich nach oben und laufe von dort aus nach rechts. Springe über die drei Ringe. Der dritte ist nicht befestigt, und du erreichst aktive Fluffies, die mal nicht schlafen, benutze diese, um den Dornen auszuweichen, und folge den Tings nach unten.

Folge dem Weg, der wie ein S geformt ist, nach unten und stelle dich auf die waagerechte Lilie, die sich nach links bewegt. Ducke dich lieber, sonst hast du eine unschöne Begegnung mit den Stacheln. Du erreichst den Fluffy und benutzt ihn, um über die Stacheln auf der rechten Seite zu springen. Versuche, die hängende Pflaume während deines Falles zu schlagen. Du wirst keine zweite Chance dazu bekommen.

Benutze dann die nun hüpfende Pflaume, um nach oben zu gelangen, zu der Stelle, an der einige Stacheln hängen. Von dort aus greifst du dir den Ring auf der linken Seite und erreichst so den Käfig. Lasse dich von der senkrechten Pflaume unter dir nach unten bringen und springe von ihr weg, sobald du den Boden erreicht hast. Benutze hier deine Heliko-Kraft, damit du den hängenden Stacheln ausweichen kannst. Schlage die hängende Pflaume und benutze sie, um zum Ausgang zu gelangen. Sonst bleibt dir noch der Wegweiser, auf den du springen und so zur Bonuskarte gelangen kannst.

Abschnitt 3

Hier gibt es zwei Käfige zu finden.

Gehe nach rechts und nimm dich vor der fallenden Lilie in Acht. Wenn du dich unter einer waagerechten Lilie befindest, die sich nach rechts und links bewegt, schaue nach unten, um ein Ting ausfindig zu

machen. Dieses wird dich zu einer waagerechten Lilie führen, die dich nach links zu einem Käfig bringt. Springe hin und wieder mal hoch, um den Stacheln und schwingenden Stachelbällen auszuweichen.

Springe nach oben und kehre zu der vorigen Stelle zurück. Oben gehst du nach rechts und folgst dem Weg, der eine S-Form hat, nach unten. Steige auf die waagerechte Lilie, die sich nach rechts bewegt. Auch hier musst du immer mal wieder springen oder dich ducken, um den Stacheln auszuweichen. Du erreichst einen Fluffy. Benutze ihn, um nach oben zu gelangen. Dort gehst du nach links.

Folge den Tings und du findest ein Extra-Leben. Benutze die schwingende Pflaume und schlage die nächste hängende Pflaume. Sie bringt dich zur Spitze der Säule unter dir. Springe auf die Lilie unter dem schwingenden Stachelball, ducke dich, um ihr auszuweichen, und gehe anschließend nach links.

Folge den Tings, um den Ausgang zu erreichen. Springe auf den Wegweiser und nutze den Fluffy, um nach oben zu gelangen, du musst genau springen, sonst landest du in den Stacheln. Benutze den Ring, um zum Käfig zu kommen.

6. Feurige Tiefen

Abschnitt 1

Es gibt zwei Käfige zu finden.

Gehe nach oben, schlage dort den drehenden Stachelball, um ihn zu aktivieren, und laufe dann daran vorbei. Warte darauf, dass der Bat-Ring herunterfällt, und halte dich daran fest, um nach oben zu gelangen. Gehe nach links und folge dem Weg nach oben. Dort angekommen kannst du nach links gehen, um dir ein Extra-Leben bei einem Ring zu holen, oder nach rechts weiterlaufen und dem Weg nach unten folgen.

Schnappe dir die ersten zwei Ringe und schaue nach dem dritten unter dir, nur so kannst du den Käfig erreichen. Gehe zurück und dann nach rechts. Halte Ausschau nach dem Ting, das den zweiten fallenden

Stein auslöst. Alles deutet auf einen unteren Weg. Während du dich fallen lässt, steuere nach links, damit du sicher und unbeschadet landest. Passiere den Stachelntunnel mit den Flammen in geduckter Haltung und benutze die zwei fallenden Ringe, indem du sie festhältst, nachdem du in ihre Nähe gesprungen bist. Machst du hier einen Fehler, landest du in der Lava. Durch die Ringe gelangst du nach oben zum Käfig.

Kehre dort oben zu der vorigen Stelle zurück, gehe nach rechts und greife dir den fallenden Bat-Ring, um nach oben zu gelangen. Klettere an den Tropfsteinen entlang und schlage den drehenden Stachelball, damit du an ihm vorbeikommst. Gehe nach oben, nimm den Ring und folge den Tings zum Ausgang, der sich in der oberen rechten Ecke der Karte befindet.

Abschnitt 2

In diesem Abschnitt findest du zwei Käfige und eine Bonuskarte.

Laufe den Zickzack-Weg nach oben und dort nach rechts. Nimm das Ting, das sich unter dem senkrechten Stachelball befindet, der sich auf und ab bewegt, so aktivierst du den fallenden Bat-Ring rechts von dir. Der Ring bringt dich nach oben, dort gehst du nach links und gelangst zum Käfig. Gehe nach rechts und folge den Tings nach unten. Suche am Boden auf der linken Seite nach der Bonuskarte.

Laufe nach rechts und danach nach oben. Schlage den drehenden Stachelball, damit er anfängt, sich zu bewegen. Benutze den fallenden Bat-Ring, um weiterzukommen. Du wirst zu zwei übereinander liegenden Plattformen gelangen, stelle dich auf die obere, damit sie sich nach oben bewegt. Dann lässt du dich auf die untere Plattform fallen, die dich nach unten bringt. Dort gehst du nach links und nimmst dir das untere Ting. Dadurch aktiviert sich eine Plattform, die es dir ermöglicht, die Tropfsteine und damit den Käfig zu erreichen. Gehe zurück nach oben, dort nach links, und du findest den Ausgang.

Abschnitt 3

In diesem Abschnitt gibt es nur einen Käfig.

Auf dieser Karte steigt die Lava stetig an. Der Käfig befindet sich auf der linken Seite ungefähr in der Mitte. Zwei Tings zeigen dir, wann und von wo du springen musst, um ihn zu erreichen. Die Lava hört auf zu steigen, wenn du am Käfig angekommen bist.

Abschnitt 4

Hier findest du einen Käfig und eine Bonuskarte. Diese Karte ist eine Super-Heliko-Karte.

Gehe nach oben, aktiviere den drehenden Stachelball, laufe an ihm vorbei und gehe hinunter. Danach drehst du dich und gehst nach oben. Sofort werden dir vier Stachelbälle folgen. Du musst nur wiederholt den A-Knopf drücken, um ihnen zu entkommen.

Im waagerechten Tunnel über dir werden noch einmal vier Stachelbälle deine Verfolgung aufnehmen. Laufe nach rechts, bis du ein Geräusch hörst, dann kehre um. Weiche den Stachelbällen aus und du siehst, dass ein Käfig aufgetaucht ist. Folge dem Weg nach unten und gehe den senkrechten Tunnel nach oben, in dem sich vier weitere sich bewegende waagerechte Stachelbälle befinden. Dann erreichst du die Bonuskarte. Gehe hinunter und folge dem Weg nach links bis zum Ausgang.

7. Der geheimnisvolle Wald

Abschnitt 1

Es gibt zwei Käfige und eine Bonuskarte.

Gehe nach rechts, springe auf die schwingende Pflaume und warte, bis du ein Geräusch hörst. Dann lasse dich dorthin fallen, wo ein Ting erschienen ist. Eine waagerechte Lilie bringt dich zum Käfig. Kehre zurück und laufe nach rechts. Nach der ersten und der zweiten Rutsche musst du lange Sprünge machen, deine Heliko-Kraft hilft dir dabei. Gehe nach oben und dann nach links, rutsche anschließend in der Hocke, damit du den Stacheln ausweichst.

Laufe bis ans äußerste linke Ende der Karte, klettere dort die Pflanze

hoch und kehre um, sobald du das Geräusch hörst. Eine senkrechte Lilie ist erschienen und wird dich zum zweiten Käfig bringen. Klettere an den Pflanzen entlang, springe auf den Wegweiser und steige auf die waagerechte Lilie unter dir, um die Bonuskarte zu erreichen. Gehe danach zum Ausgang.

Abschnitt 2

Hier findest du zwei Käfige.

Rutsche hinunter und springe anschließend mit Hilfe deiner Heliko-Kraft. Folge dem Weg und laufe an den senkrechten, waagerechten und fallenden Lilien vorbei. An einer bestimmten Stelle wird unter dir ein Käfig erscheinen. Gehe zurück und zerbreche ihn. Danach folgst du dem Weg nach rechts und gehst dann nach unten. Lasse dich in den Tunnel in der unteren rechten Ecke der Karte fallen, um den anderen Käfig zu erreichen.

Gehe zurück und dann nach links an der Ringkette entlang. Schlage die Pflaume, damit sie fällt, und steige auf sie. Bewege sie nach oben – das tust du, indem du sie entweder schlägst oder dich duckst, damit du die linke Seite des Abgrundes erreichst. Passiere die zwei fallenden Stachelfrüchte, aber benutze hier auf keinen Fall deine Heliko-Kraft. Rutsche in der Hocke weiter, so weichst du den anderen fallenden Stachelfrüchten aus. Benutze die nächste Ringkette nach links. Folge dabei den Tings und gehe weiter nach oben. Schlage den Fluffy, greife dir den Ring, und auf geht es nach oben. Folge den Tings zum Ausgang.

Abschnitt 3

In diesem Abschnitt gibt es weder einen Käfig noch eine Bonuskarte. Du befindest dich auf der Karte des dunklen Rayman.

Entkomme deinem düsteren Spiegelbild, denn wenn du es berührst, wirst du sterben. Gehe nach rechts, folge den Tings und lasse dich in das dritte Loch fallen. Das Ting unter dir wird zwei Wolken aktivieren, die sich nach oben bewegen. Oben gehst du nach links, hängst dich an die Pflanze und fängst ein Ting, das dann die Wolke über dir aktiviert. Gehe

nach oben, dort nach rechts und folge den Tings bis zum äußersten Rand der Karte. Dort gehst du nach unten und anschließend nach links.

Krieche unter dem engen Durchgang hindurch und falle nach unten auf das Ting. Gehe nach rechts, folge dabei den Tings und nimm das Ting an dich, das der steinernen Wand am nächsten ist, denn es aktiviert die Wolke unter dem Ausgang. Springe über den herbeistürzenden dunklen Rayman und laufe zurück. Benutze die Wolke, um zum Ausgang zu gelangen.

Abschnitt 4

Hier gibt es wieder einen Käfig und eine Bonuskarte. Dies ist die Karte der umgekehrten Befehle.

Gehe nach rechts und an der senkrechten Lilie nach oben. Dort gehst du nach links an den zwei Rutschen vorbei. Hänge dich an die Pflanze und klettere nach oben. Benutze die Ringkette, um nach rechts zu gelangen – nur der zweite wird dich tragen. Halte dich fest, bis du nahe am dritten Ring bist, denn die letzten beiden Ringe fallen hinunter. So erreichst du den Käfig. Gehe anschließend nach unten und dann nach rechts, während du den Tings folgst.

Schlage den Fluffy und begebe dich nach oben. Fange dort das Herz auf der linken Seite hinter den beiden Fleisch fressenden Pflanzen. Dadurch aktivierst du die Lilien auf der anderen Seite der Steinwand, und die bringen dich zur Bonuskarte. Laufe zurück und rutsche hinunter, aber nimm dich vor den Stacheln in Acht. Folge den Tings und den erscheinenden Lilien. Du erreichst den Ausgang in der oberen rechten Ecke der Karte nach dem Ring.

8. Big Boss: Mr. Dark

Weiche seinen Angriffen aus und vermeide es möglichst, von ihm getroffen zu werden, solange er sich in der Kugelform befindet. In dieser Form musst du ihn dreimal treffen. Er wird nach jedem Treffer kleiner und nach dem dritten Treffer wird er sich in eine menschliche Form umwandeln. In dieser Form wird er auch eine andere Angriffsart

anwenden, in der nächsten Form lässt er ein Herz in der oberen rechten Ecke. Triffst du dieses Herz nicht ganz schnell dreimal hintereinander, verwandelt es sich wieder zurück und auch die vorherige Angriffsform kehrt zurück.

Die Angriffsformen bestehen aus Feuerstürmen, Feuerbällen und Blitzen. Hast du Mr. Dark besiegt, erhältst du ein Passwort, das du dir am besten aufschreibst.

Schalte nun deinen Gameboy nach dem Abspann aus. Schalte ihn wieder an und gebe das Passwort ein. Prompt erhältst du Zugang zur Weltkarte.

9. Das dunkle Vermächtnis

Du kannst nur in diese Welt gelangen, wenn das Spiel zu 100 % durchgespielt ist, alle Abschnitte abgegrast und alle Käfige eingenommen sind.

Die neuen Abschnitte werden sich einer nach dem anderen öffnen. Es gibt hier allerdings weder Käfige noch Bonuskarten.

Abschnitt 1

Rutsche und springe mit Hilfe der Heliko-Kraft zu dem Ring, und es geht nach oben. Nimm dich vor den waagerechten Stachelbällen in Acht, die auf dem ersten Absatz von rechts auf dich zukommen. Gehe nach rechts, hänge dich an die Pflanze und springe oder ducke dich, um den schwingenden Stachelbällen auszuweichen. Folge den Tings nach unten. Pass auf! Unter dir befinden sich Stacheln. Laufe nach links in die rutschige Passage. Krieche am besten, damit du den Kontakt mit den Stacheln vermeidest.

Klettere an den Pflanzen entlang und schlage den drehenden Stachelball, damit du an ihm vorbeikommst. Rutsche hinunter und springe nach links, sobald du den unteren Vorsprung erreicht hast. So kannst du der fallenden Stachelfrucht ausweichen. Gehe nach links oben und springe auf der Stelle, um den Stachelbällen auszuweichen, die von hinten heranjagen und anschließend zurückkommen.

Folge dem Weg, bis du zu einer Lilie gelangst, an deren rechter Seite sich ein Ting befindet. Nimm das Ting, damit sie verschwindet. Lasse dich hinunterfallen, halte dich aber kurz vor den Stacheln am Boden an der Pflanze fest und springe auf die Lilie. Sie trägt dich, du musst nur ab und zu hochspringen, um den Stacheln auf dem Weg auszuweichen.

Im senkrechten Tunnel springst du nach oben von einer Lilie zur anderen, du musst nur auf die fallenden Stachelfrüchte achten. Gehe nach rechts an der waagerechten Rutsche entlang und fange das Ting. Von dort aus gehst du nach unten und schnappst dir den gerade erschienenen Ring. Mit dem geht es nach unten, und du fängst das Ting unter dir. Kehre zur waagerechten Rutsche zurück. Die drei Stachelbälle, welche die rechte Seite blockiert haben, sind nun verschwunden.

Gehe nach unten und halte dich an dem Ring unter der 45°-Rutsche fest, bevor du auf die Stacheln fällst. Gehe nach links und klettere an der Pflanze entlang. Weiche den hereinkommenden Stachelbällen aus, indem du von einer Pflanze zur nächsten springst. So erreichst du das Ting oben, das alle Stachelbälle aus dem Durchgang unten entfernt. Gehe nach unten. Anschließend rutschst und springst du nach links, achte aber dabei auf die glitschigen Oberflächen. Nimm das letzte Ting an dich. Erst jetzt erscheint der Wegweiser zum Ausgang.

Abschnitt 2

Zuerst fällst du auf eine Rutsche. Ducke dich vor den Stacheln und springe von der Rutsche zu der kleinen Rutsche über den Stacheln hinüber. Halte dich an dem Ring fest, stelle dich auf die fallende Lilie und lasse dich nach oben bringen. Dort springst du nach rechts und weichst den schwingenden Stachelfrüchten aus.

Trick: Wenn du dich auf den rutschigen Oberflächen bewegt hast, werden deine Sprünge nachher weiter.

Stelle dich auf die Lilie zu deiner Rechten, sie bringt dich weiter. Springe und ducke dich unterwegs immer wieder. Schlage den drehenden Stachelball, damit du vorbei kannst. Wenn du den

waagerechten Tunnel erreicht hast, weiche den Stachelbällen aus und halte dich an dem fallenden Ring fest. Lasse dich mit ihm fallen und springe nach links in den Tunnel unten. Weiche den Flammen aus und stelle dich auf die fallende Lilie.

Springe zum richtigen Zeitpunkt nach rechts und hänge dich an die Pflanze. Gehe von dort nach rechts, weiche den Stachelbällen hinter dir aus und du erreichst die Rutsche, ducke dich wegen der Stacheln. Springe zu dem Vorsprung mit dem Herz, halte dich an dem fallenden Bat-Ring fest und lasse dich nach oben ziehen. Springe nach rechts auf den Vorsprung mit den zwei Flammen und halte dich am ersten Ring fest.

Die fallenden Ringe bringen dich nach unten. Springe vom einen zum anderen im seitlichen Tunnel, bevor du die Stacheln erreichst. Die Reihenfolge ist: links, rechts, links. Schlage den drehenden Stachelball, bevor du auf der Lilie landest. Gehe nach links und stelle dich auf die Säule vor der schwingenden Stachelfrucht.

Lasse dich auf der linken Seite hängen, springe über die Frucht und halte dich am nächsten Ring fest. Während du in der Luft bist, musst du den drehenden Stachelball schlagen, damit er den Ring freigibt, der sich dahinter versteckt. Halte dich an diesem Ring fest und klettere schnell an der Pflanze entlang. Den Ausgang erreichst du weiter links, über dem Fluffy und dem waagerechten Stachelball.

Abschnitt 3

Gehe zuerst nach oben und dann nach unten, folge dabei den Tings. Springe von einer fallenden Lilie zur nächsten und gehe weiter nach rechts. Schlage den drehenden Stachelball, so dass er sich über die Stacheln dreht, damit du das Ting über dir fangen kannst. Dieses lässt die zwei Stachelbälle verschwinden, die den rechten Durchgang blockieren. Begebe dich nach unten und hänge dich an die Pflanzen links von dir, achte dabei auf die Stachelbälle hinter dir.

Gehe nach unten, rutsche nach links und springe mit Hilfe der Heliko-Kraft. Halte dich an dem Bat-Ring fest und stelle dich auf die Lilie, die dich nach rechts bringt. Springe und ducke dich, um den Stacheln auszuweichen. Rutsche nach rechts und hänge dich an die

Pflanze. Springe rechtzeitig fort, um nicht von der fallenden Stachelfrucht getroffen zu werden. Begebe dich nach oben und schlage den drehenden Stachelball aus dem Weg.

Lasse dich fallen, folge den Tings und halte dich am Ring fest. Es geht weiter von einem Ring zum anderen, bis du die senkrechte Lilie unten erreichst. Diese wird dich hinaufbringen. Gehe nach links. Achte, während du an den Pflanzen hängst, auf die Stachelfrüchte, die dir folgen, und klettere nach oben. Dort rutschst du nach rechts. Nach den Flammen tauchen Stachelbälle vor dir auf, sei vorsichtig! Wenn du das äußere Ende der Karte erreicht hast, lässt du dich den stacheligen Tunnel hinabfallen. Rutsche hinunter und benutze die Lilien, um zum Ausgang zu gelangen.

Abschnitt 4

Dies ist eine Super-Heliko-Karte.

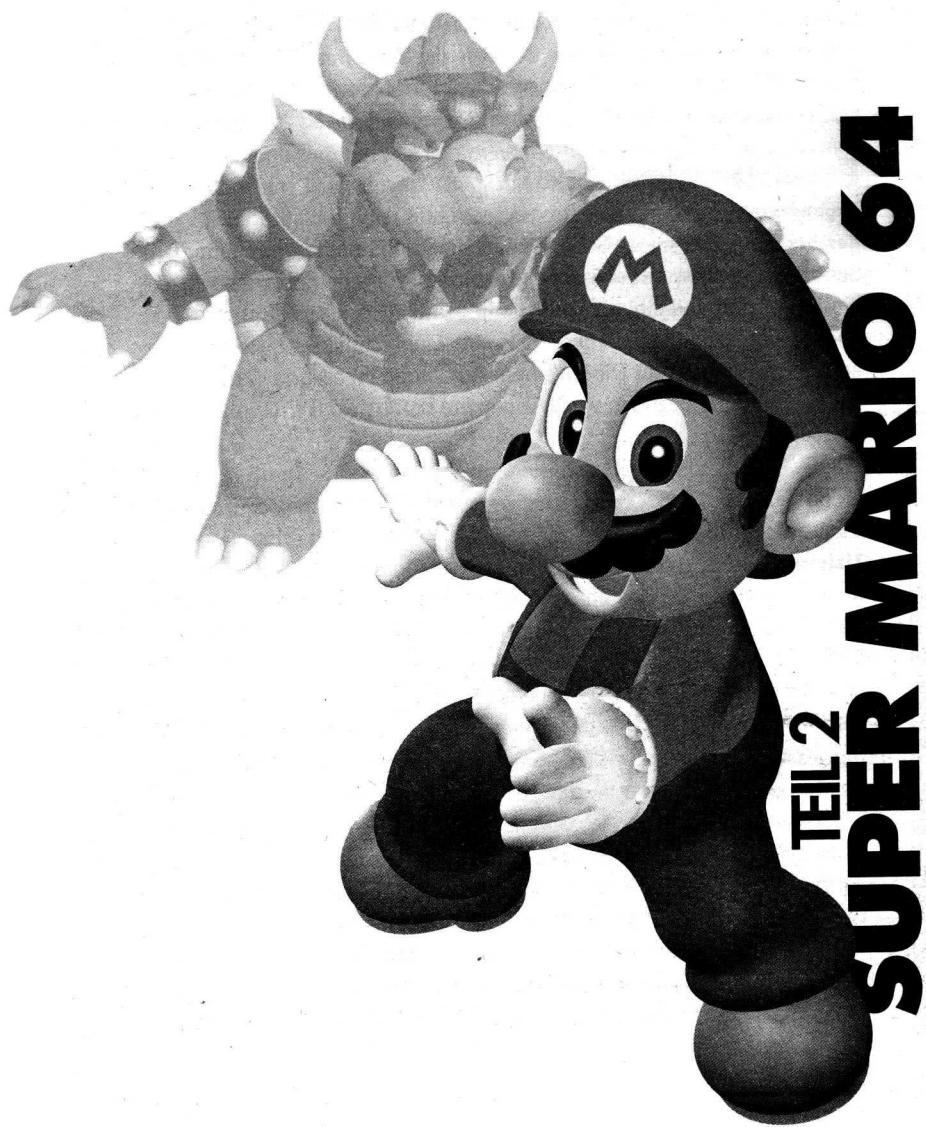
Folge dem Weg und fange die drei Tings in der Nähe der Flammen. Dann verschwindet der Stachelball auf der rechten Seite. Laufe weiter nach rechts, schlage den drehenden Stachelball und fange die drei Tings, die den linken Durchgang unten öffnen. Kehre zu diesem Durchgang zurück und fange das Ting am Ende des Tunnels, das den Durchgang auf der rechten Seite öffnet. Achte auf die Stachelbälle, die dir folgen.

Gehe nach rechts unten und dann nach links. Folge dem Tunnel zum letzten Ting und fange es, damit sich die drei Stachelbälle bewegen, die den rechten Durchgang blockieren. Gehe nach rechts, anschließend nach links und dann nach unten. Fange das letzte Ting, damit der Durchgang über dir frei wird. Gehe nach oben und dann nach rechts. Folge dem Weg, der dich nach unten führt. Schlage den drehenden Stachelball zur Seite und gehe daran vorbei zum Ausgang.

10. Time Attack

Diese Karte enthält alle Bonuskarten, die du im Spiel gesammelt hast.

Der Zugang wird dir erst gewährt, wenn du die vier Abschnitte des dunklen Vermächtnisses erfolgreich durchwandert hast.



SUPER MARIO 64

Warum sind Bananen krumm, warum haben Äpfel keine Beine und warum ist ausgerechnet ein kleiner, fatter Klempner Nintendos Maskottchen? All diese Fragen werden wir Dir in dieser Komplettlösung sicherlich nicht beantworten, denn hier geht es nur um die eine Frage: Wie spielt man Super Mario 64 bis zum Ende durch?

Frostbeulen Frust

Zugangsvoraussetzung: Zweiter großer Schlüssel und 50 Sterne.

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

Erklimme den Kopf+ Stern 1

Ziel: Hole Dir den Stern vom Kopf des Schneemanns.

Hinweise: Es gibt mindestens zwei Möglichkeiten, dies zu tun: Einfacher wäre es, wenn Du zuerst den sechsten Stern holst, und Dir dann die Kanone zunutze machst. Ziele direkt über den Stern, Anziehungskraft und Luftwiderstand berechnen - und FEUER!

Wenn Du aber lieber als in der vorgesehen Reihenfolge vorgehen möchtest, dann bitte schön. Laufe bis zum großen Teich und springe über die kleinen Schnee-Wellen. Mit einem Rückwärts- oder Dreisprung kommst Du nach oben auf die Plattform. Falls Du von einer Welle erfaßt werden solltest: Einfach nach vorne rennen und springen! Verfolge sorgfältig den Weg nach oben, bis zur transparenten Eisbrücke. Um nicht vom Atem des Schneemanns weggeblasen zu werden, empfiehlt sich der Ritt auf einem Pinguin. Einfach mit einem Rückwärtssprung auf den Kopf des Pinguins springen und los geht's! Du kannst aber auch neben ihm her laufen, was etwas mehr Geschick

erfordert. Am anderen Ende der Brücke liegt der erste Stern.

Spiele mit Bad Bully Stern 2

Ziel: Friere den Eis-Bully ein..

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

Wage Dich ins Eis! Stern 3

Ziel: Hole Dir den Stern aus dem Inneren des Eiswürfels.

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

Gehe zum Eissee! Stern 4

Ziel: Erreiche mit Hilfe eines Gegners ein verstecktes Areal

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

kann, wenn Du schnell genug bist, auf der anderen Seite des Sees sicher landen. Dort findest Du einen Schildkrötenpanzer und den vierten Stern.

Finde die 8 roten Münzen Stern 5

Ziel: Finde und sammle jede rote Münze ein.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Stern erscheint in der Nähe der Startposition.

Schaue im Iglu nach! Stern 6

Ziel: Sammle den versteckten Stern ein.

Hinweise: Hole Dir den grünen Schildkrötenpanzer (siehe auch Stern 4). Surfe nun an der Schräge gleich links neben der Schneemaschine nach oben. Eine Reihe von gelben Münzen zeigt Dir den Weg. Um in den Iglu zu kommen, muß Mario kriechen - halte den Z-Knopf gedrückt. Zwar liegt der sechste Stern direkt vor Deiner Nase, aber leider ist er zwischen den Eiswänden gefangen.

Gehe zuerst nach links und rede mit dem rosafarbenen Bob-omb, der

scheinbar ebenfalls unerreichbar ist. Aber weit hinten auf der linken Seite gibt es einen kleinen Spalt, durch den Mario hindurch schlüpfen kann. Verlasse nun wieder den 'Raum', nachdem die Kanone aktiviert wurde. Laufe nun geradewegs auf den Stern zu, biege kurz vorher nach links ab und Du siehst hinter einer Mauer eine blaue Kiste.

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

Sammle 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen (oder Gleichwertiges)

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

Maximale Punktzahl: 117 gelbe Münzen (oder Gleichwertiges)

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen)

48 gelbe Münzen aus dem Sieg über die Gegner

15 gelbe Münzen draußen im Schnee

38 gelbe Münzen im Iglu

Atlantis Aquaria

Zugangsvoraussetzung: Zweiter großer Schlüssel

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

Folge den blauen Pfeilen Stern 1

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

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

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

Suche nach der Spitze der Stadt

Stern 2

Ziel: Erreiche den höchsten Punkt des Levels.

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

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

Erforsche die Höhen und Tiefen

Stern 3

Ziel: Finde fünf spezielle Orte.

Hinweise: Springe entweder in niedriger Höhe in das Bild oder betätige

den unteren Diamant-Schalter, der das Wasser ablaufen läßt (in der Ecke nahe der Startposition unter der Rampe). Unter dem ersten Stern, am anderen Ende des Levels, befindet sich eine weiß-rote Kiste. Schiebe sie an der Mauer entlang, um den ersten Punkt zu ergattern. Wenn Du ihn hast, ertönt ein schrilles Geräusch und eine '1' erscheint auf dem Bildschirm. Schiebe sie weiter, bis sie unter einer gelben Kiste zum stehen kommt. Spring hier nach oben, um den zweiten Punkt zu bekommen. Springe nun auf das Hauptgebäude auf der rechten Seite. Schiebe eine weitere Kiste in die Mauer für den dritten Punkt. Betätige nun einen Diamant-Schalter, um den Wasserstand wieder steigen zu lassen (einer ist unter der Holzplattform am Anfang des Levels).

Du kannst nun auf der Rampe nach oben laufen. Irgendwo stößt Du auf einen Turm, der von einem Elektro-Ball umkreist wird. Springe mit einem Rückwärtssprung auf den Turm und hole Dir die gelbe Kiste für den vierten Punkt. Weiter geht es zum großen Käfig. Hier den Knopf drücken und auf das Dach hüpfen. Punkt 5 liegt in der Nähe der Kiste. Der dritte Stern erscheint dann unten auf der Holzplattform. Springe einfach ins Wasser - Jipiiiiiee!

Beeile Dich - Expressaufzug!

Stern 4

Ziel: Rechtzeitig auf den Fahrstuhl zu kommen.

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

In der Umgebung des Käfigs stehen zwei Kisten. Die eine beim Stern läßt sich nicht bewegen, aber dafür die andere umso besser - es ist der Expressaufzug. Berühre ihn, und er wird sofort in die Tiefe fahren. Genau in diesem Moment muß Mario über die Kante nach unten

springen (kostet drei Punkte) und schnell in den Käfig rennen. Der Fahrstuhl bleibt vielleicht eine Sekunde stehen und Mario muß mit einem Rückwärtssprung auf ihn gelangen, bevor er wieder nach oben fährt. Es ist schwierig, das wissen wir - aber oben wartet der vierte Stern auf Dich!

Finde die 8 roten Münzen Stern 5

Ziel: Finde und sammle jede rote Münze ein.

Hinweise: In die geheime Stadt kommst Du nur über das Gitter in der Ecke hinter dem Startpunkt. Lasse mit Hilfe der Diamant-Schalter das Wasser steigen. In der Nähe einer Mauer findest Du eine Plattform mit einem Schachbrett-Muster, auf der ein pinkfarbener Bob-omb steht. Gleich daneben schwimmt eine hölzerne Plattform. Mario kommt am besten mit einem Wandsprung von der gegenüberliegenden Mauer auf diese Plattform. Das ist nicht ganz leicht also ist es vielleicht sogar angebracht den ersten Stern noch einmal zu holen, um nach der aktivierten Kanone abzuspeichern. Die Kanone erscheint auf der Spitze des Gebäudes, dort, wo auch Stern 1 zu finden war. Schieße Mario jetzt einfach über das Gitter in der Ecke.

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

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

Nun kann Mario endlich mit dem Einsammeln der roten Münzen beginnen. Diese Aufgabe sollte vielleicht mit der von Stern 7 kombiniert werden. Am besten schwimmst (oder läufst) Du zunächst in Richtung der Kirche: rote Münze Nummer eins liegt in einem Käfig auf den Stufen zur Kirche. Lasse Dich auf die Wände der Kirche fallen und

folgen ihnen. Klettere auf einen nahegelegenen Kasten und springe von dort auf das Dach. Zerschlage die Kiste für die zweite rote Münze. Springe zurück auf die Kirchenmauern und zerschlage die Kisten für die nächsten beiden roten Münzen. Gehe auf die rechte Seite des Gebäudes, wo Du die zweite rote Münze gefunden hast. Dort stehen zwei Bäume und eine gelbe Kiste (mit einem Extra-Leben).

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

Beachte das Zeitlimit! Stern 6

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

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

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

Sammle 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

Hinweise: Solange Du Dich in der versteckten Stadt gut zurechtfindest,

ist diese Aufgabe ziemlich leicht zu bewältigen. Eine Kombination mit der Aufgabe des fünften Sterns wäre hier angebracht.

Maximale Punktzahl: 163 gelbe Münzen

39 gelbe Münzen auf dem Grund

36 gelbe Münzen in gelben Kisten

15 gelbe Münzen in Kisten versteckt

11 gelbe Münzen aus dem Sieg über Monster

6 blaue Münzen (30 gelbe Münzen) aus blauen Kisten

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) in der versteckten Stadt (siehe Stern 4)

Fliegenpilz Fiasko

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

Ort: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Umkreise jetzt den Raum so lange, bis Du auf der anderen Seite des Eingangs stehst. Hier hängt ein winziges Bild von einigen kleinen Pilzen.

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

Erklimme den Berg Stern 1

Ziel: Erreiche die Bergspitze

Hinweise: Laufe am Anfang rückwärts, um an das Extra-Leben zu gelangen. Weiter geht Dein Weg geradeaus auf dem Weg entlang, bis Du zwei große Schluchten entdeckst. Beide erfordern einen präzisen Weitsprung. Falle bloß nicht in die zweite Schlucht, denn dort erwartet Dich der Tod! Neben Dir ragen nun zahlreichen Riesenpilze empor, bleibe aber auf dem Pfad. In der gelben Box befindet sich ein Extra-Leben. Nachdem Du eine Holzplanke überquert hast, stehst Du vor einem tiefen Abgrund. Ein normaler Sprung sollte hier ausreichen, aber selbst wenn

Du abstürzt, landest Du sicher auf einer Plattform, auf der ein rosa-farbener Bob-omb Buddy steht. Sprich mit ihm, die nun erscheinende Kanone bringt Dich zum sechsten Stern. Um von dieser Plattform herunter zu kommen, kann Mario kriechen und dann langsam am Berghang bis zur nächsten Plattform hinaufklettern. Du gelangst dann in die Nähe eines kleinen Teichs. Im Wasser könnte man jetzt die gesamte Energie aufladen, aber achte darauf, nicht in die Strömung zu geraten.

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

Falls Du über den Baumstamm gekommen bist, gelangst Du in die Schußweite einiger Kanonenkugel. Weiter oben begegnest Du drei Goombahs – töte sie, um den Weg freizumachen. Gehe weiter bis zum Ende des Weges. Bleibst Du geradewegs auf dem Pfad und steuerst dabei leicht in Richtung des Wasserfalls, gelangt Mario mit einem Weitsprung auf die nächste Plattform.

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

Erkunde den Affenkäfig Stern 2

Ziel: Hole Dir den Stern aus dem Käfig auf der Spitze des Berges

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

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

Halte Ausschau auf der Brücke Stern 5

Ziel: Schnapp Dir den Stern nahe des Wasserfalls.

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

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

Suche den einsamen Pilz Stern 6

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

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

Schaue von diesem Pilz aus nach links unten in Richtung des Berges, und Du siehst eine Plattform. Ein Weitsprung reicht auch hier wieder aus. Folge dem Felsvorsprung bis zur Kanone. Ziele so auf den Stern, daß die vertikale Achse direkt auf ihn zeigt und die horizontale einige

Millimeter über der ersten Wolke schwebt. Du mußt den Stern direkt greifen, denn sonst fällst Du mit Sicherheit in Dein Verderben.

Sammle 100 Münzen Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

Hinweise: Die erste große Ansammlung von Münzen findest Du auf der Rutschbahn, also ist es gut, wenn man dort startet. Hier kannst Du maximal 60 Münzen ergattern (3 blaue und 45 gelbe), also schnapp Dir so viele wie nur möglich, bevor Du die Rutsche verläßt. Springe vom Ausgang nach unten und lande sicher beim Start. Folge dem Weg nach oben und sammle die restlichen Münzen ein.

Maximale Punktzahl: 133 gelbe Münzen (oder gleichwertige)

33 gelbe Münzen am Fuße des Berges

5 gelbe Münzen liegen in Kisten versteckt

19 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei

60 Münzen auf der Rutschbahn

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 4)

Gulliver Gumba

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

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

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

Pflücke die Schnapp-Piranha Stern 1

Ziel: Besiege als kleiner Mario fünf Piranha-Pflanzen.

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

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

Begib Dich zur Spitze der Insel Stern 2

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

Hinweise: Betrete den Level wieder als großer Mario und laufe bis zur grünen Röhre, betrete sie aber noch nicht. Springe hier von der Plattform. Mario landet auf einer anderen Plattform mit einem lilafarbenen

Schalter auf ihr – dieser aktiviert eine Brücke aus Kisten, die zur schwebenden Insel führt. Laufe parallel zum Felsvorsprung auf dieser Brücke entlang und springe dann mit einem Rückwärtssalto hinauf. Laufe weiter und vermeide eine Berührung mit den Kanonenkugeln, bis Du die grüne Röhre erreichst. Springe hier hinein, und Du erscheinst wieder als kleiner Mario.

Weiter geht's bis zur Spitze des Berges. Normale Stufen erscheinen jetzt riesig, aber mit einem Rückwärtssalto kann Mario auch größere

Hindernisse überwinden. In der gelben Kiste findest Du den zweiten Stern.

Trete noch einmal gegen Koopa an Stern 3

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

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

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

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

Löse die fünf Itty-Bitty-Rätsel Stern 4

Ziel: Finde als großer Mario die fünf geheimen Punkte.

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

Betrete den Level als großer Mario und laufe weiter, bis zur grünen Röhre. Springe von der Plattform und lasse mittels des Schalters wieder

die Brücke aus Kisten erscheinen. Laufe auf ihr parallel zur Felswand entlang und hüpfе mit einem Rückwärtssalto auf den Felsvorsprung. Laufe weiter in die Richtung, aus der die Kanonenkugeln kommen, und genau an der Stelle, wo sie erscheinen, ist der erste geheime Ort.

Gehe nun weiter nach oben bis zur Bergspitze, aber passe auf die schmale Planke auf, denn diese ist für einen großen Mario jetzt ziemlich klein. Wenn Mario über den Gipfel läuft, erscheint die zweite Nummer. Springe nach unten in Richtung des Strands, und weiter geht's mit einem Rückwärtssprung auf die Planke, die zu einem Mauseloch im Berg führt. Ein einfacher Sprung reicht aber auch hier, um an den dritten Punkt zu gelangen.

Laufe nun zu dem anderen Mauseloch am Boden in der Nähe des Strands. Dort findest Du den vierten Punkt. Auf der anderen Seite des Strands ist der letzte Punkt in der Kanone zu finden.

Der Stern erscheint im Anschluß daran auf der schwebenden Insel nahe des Startpunktes. Mit einem Rückwärtssprung an der Spitze des Strands geht es hoch auf den Berg. Weiter nach links und der Bergwand folgen. Springe in die Richtung der ersten grünen Röhre und betätige den Schalter. Dieser läßt einige Kisten erscheinen, die zum Stern auf der Insel führen.

Finde die 8 roten Münzen Stern 5

Ziel: Finde und sammle alle roten Münzen ein.

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

Die erste rote Münze liegt direkt vor Dir. Mit einem gewöhnlichen Sprung kommst Du auf die Plattform, auf der Du die zweite Münze

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

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

Drehe Wiggler im Kreis! Stern 6

Ziel: Besiege den Wiggler.

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

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

Sammle 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

Hinweise: Obwohl es äußerst schwierig erscheint, in diesem Level

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

Maximale Punktzahl: 178 gelbe Münzen

Grosser Mario:

12 gelbe Münzen in der Landschaft

13 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei

1 gelbe Münze in der Öffnung der Kanone

1 blaue Münze (5 gelbe Münzen) von Koopa

Kleiner Mario:

22 gelbe Münzen in der Landschaft

8 rote Münzen (16 gelbe Münzen) wie oben beschrieben (Stern 5)

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

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

1 blaue Münze (5 gelbe Münzen) gibt Koopa frei

10 gelbe Münzen nach der Umrundung der Holzpfosten

Tick Tack Trauma

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

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

Beschreibung: Im Inneren der Uhr findest Du unzählige Zahnräder und einige Pendel. Glücklicherweise legt das Getriebe innerhalb der Uhr

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

Rolle den Käfig

Stern 1

Ziel: Schnapp Dir den Stern im Käfig.

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

Springe auf den Würfel (beachte die beiden gelben Münzen) und danach auf die Plattform dahinter, während Du den schwingenden Pendel stets im Auge behältst. Folge dem Pfad bis zur Stelle mit den drei Würfeln. Mit Rückwärtssprüngen kommst Du hier schneller nach oben. Du könntest alle drei in einem Durchgang überqueren, aber gehe lieber auf Nummer Sicher und lege jeweils eine Pause ein.

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

Achte auf das Pendel!

Stern 2

Ziel: Hole Dir den Stern neben den zwei Pendeln.

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

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

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

Lass Dir den Weg zeigen!

Stern 3

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

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

Stampe mächtig auf!

Stern 4

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

Hinweise: Dieses Level ist sehr schwierig, egal ob die Uhr nun steht

oder sich bewegt. Bei eingeschaltetem Uhrwerk sind äußerst präzise Sprünge und sehr viel Geduld gefragt, aber dennoch läßt sich dann die Aufgabe leichter bewältigen. Mit gestopptem Uhrwerk kommt man zwar leicht bis nach oben, aber dort sind dann zahlreiche schwierige Wandsprünge bis zum Stern erforderlich.

Folge einfach dem Weg, wie er beim zweiten Stern beschrieben wurde, aber laufe nicht nach links zu den beiden Pendeln, sondern nach rechts zum Energie-Herzen. Falls sich das Uhrwerk bewegt, kann Mario auf einer gelben Plattform in die Höhe fahren, bis er eine rotierende, dreieckige Plattform erreicht, über die er zum nächsten Zahnrad und der Plattform gelangt.

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

Springe hoch zur nächsten Plattform und über die Würfel weiter nach oben. Springe dann auf die nächste Plattform, die Mario gerade noch mit seinen Fingern greifen kann. Weiter geht's an den sich bewegenden Steinblöcken vorbei. Nun wirst Du mit einer Ansammlung von Förderbändern konfrontiert. Das erste führt nach rechts, das zweite nach links und das dritte wieder nach rechts. Sei vorsichtig, wenn Du die drei Förderbänder überquerst, denn sie könnten Dich leicht in den Tod schubsen. Auf der rechten Seite müßtest Du nun drei rotierende Plattformen entdecken, ein riskanter Weg zu einer Kiste mit einem Extra-Leben. Die gelbe Kiste vor Dir enthält drei gelbe Münzen. Folge dem Weg und springe auf die langsam rotierenden Plattformen. Warte auf den richtigen Moment und springe schnell weiter.

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

Sollte sich die Uhr bewegen, laufe einfach den Weg entlang und hüpf über die zwei rotierenden Plattformen. Achte auf die Flamme.

Warte hier auf den großen Zeiger. Dieser trägt Mario zum gegenüberliegenden Förderband, an dessen Ende der blaue Stein umherspringt. Mit einem Rückwärtssprung kommst Du im richtigen Moment auf den Stein und von dort aus weiter an den Stern.

Springe auf den Schwebebalken Stern 5

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

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

Finde alle roten Münzen Stern 6

Ziel: Finde und sammle alle acht roten Münzen ein.

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

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

eingesammelt hast, darfst Du wieder nach unten fallen, wo der sechste Stern auf Dich wartet.³

Sammele 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

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

Maximale Punktzahl: 128 gelbe Münzen

7 gelbe Münzen frei herumliegend

68 gelbe Münzen aus gelben Kisten

2 gelbe Münzen geben besiegte Gegner frei

7 blaue Münzen (35 gelbe) aus der blauen Kiste

8 rote Münzen (16 gelbe) wie oben beschrieben

Regenbogen Raserei

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

Ort: Im Schloß-Foyer die Treppe hoch und durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Weiter die Treppe hoch und durch die nächste Tür. Jetzt scharf nach rechts lenken und die nächste Treppe hoch. Nun ab durch die rote Tür mit dem gelben Stern. Mario betritt den Raum mit der großen Uhr. Weiter geht es nach rechts und hoch auf den braunen Klotz. Ein präziser Sprung in die viereckige Nische und weiter in das Loch in der Mitte.

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

Reise auf den Regenbögen Stern 1

Ziel: Schnapp Dir den Stern vom schwebenden Schiff.

Hinweise: Fliege mit den Teppichen zu den rotierenden Steinplatten und gehe dann weiter nach rechts. Benutze den zweiten fliegenden Teppich und hüpfе vorsichtig während des Fluges über die Hindernisse.

Schwierig wird es, wenn Mario länger als sechs Sekunden den Teppich verlässt, denn dann verschwinden diese!

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

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

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

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

Suche das Haus am Himmel Stern 2

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

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

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

Finde die 8 roten Münzen!

Stern 3

Ziel: Such die acht roten Münzen im Stein-Labyrinth.

Hinweise: Gehe (oder fliege) wie beim ersten Stern bis zu dem Ort mit den vier rotierenden Steinplatten. Gehe weiter geradeaus und weiter auf die linke Plattform. Vor Dir erheben sich zwei graue Plattformen und eine gelbe. Hier mußt Du rüber, um in das Stein-Labyrinth zu gelangen. Sobald Du dort angekommen bist, geht es weiter bis zum Ende des Weges und mit einem Rückwärtssprung hoch auf die nächste hinter Dir. Laufe weiter auf die erste rote Münze zu. Achte auf die Flamme. Gehe nun zurück zum Startpunkt dieser Plattform. Springe auf die nächsten beiden, rechts, dann links, dann weiter geradeaus, und nach einem Sturz findest Du die zweite Münze. Kehre nun zu dem Ort zurück, an

dem Mario nach unten gefallen ist, aber kehre zur zweiten Stufe zurück, und mit einem Rückwärtssprung geht es weiter zur dritten Münze. Die vierte liegt gleich in der Nähe. Im Idealfall schnappst Du Dir die vierte Münze, springst gleich danach mit einem Doppelsprung weiter auf die Plattform zur nächsten Münze. Springe dann zwei Plattformen zurück, so daß Mario vor einer Wand steht. Mit einem Rückwärtssprung geht es auf die schmale Spitze. Ein riesiger Satz und Mario kann sich die sechste Münze aus der Luft schnappen. Danach sollte Mario an der Wand Halt gefunden haben. Klettere hier hoch und hole Dir auf der anderen Seite die siebte Münze. Lasse Dich jetzt wieder nach unten auf die gelbe Plattform fallen und kehre ins Labyrinth zurück. Mit einem Weitsprung gelangst Du zur achten Münze, auf einer Plattform, die genau über dem Stern schwebt.

Lass Dich von der Brise tragen! Stern 4

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

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

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

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

Überwinde die Macht der Dreiecke Stern 5

Ziel: Hole Dir den Stern bei den gelben Pyramiden-Plattformen.

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

Schau Dir den Regenbogen an Stern 6

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

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

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

Sammle 100 Münzen ein Stern 7

Ziel: Finde und sammle 100 Münzen ein.

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

Maximale Punktzahl: 136 gelbe Münzen

85 gelbe Münzen in der freien Landschaft und von den Gegnern

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

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

Switch Caps

Turm der Flügel-Mütze

Zugangsvoraussetzung: 10 Sterne.

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

Beschreibung: Beim Turm der Flügelmütze sind drei Regenbögen und vier angrenzende Türme zu sehen. Fliegt Mario zu weit in Richtung der Sonne, kehrt er zwangsweise zum Foyer zurück.

Ziel 1: Den roten Schalter aktivieren.

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

Ziel 2: Sammle alle acht roten Münzen für einen geheimen Stern ein.

Hinweise: Sobald Du den Level 'betrittst', fliegst Du auch schon durch die Luft. Stürze Dich waghalsig nach unten und sammle entgegen dem Uhrzeigersinn alle roten Münzen ein. Die ersten zwei sind gleich auf geradem Weg vor Dir. Fliege präzise durch sie hindurch, so daß Mario mit seinen Händen beide auf einmal einfangen kann. Biege nun scharf nach links ab und hole Dir die nächsten beiden. So machst Du es mit allen anderen auch, bis der Stern auf der Turmspitze erscheint. Die Kraft der Mütze hält nicht lange an, also mußt Du jede Münze beim ersten Mal einfangen!

Höhle der Metall-Kappe

Zugangsvoraussetzung: Erster Bowser-Schlüssel

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

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

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

Ziel 1: Aktiviere den grünen Schalter.

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

Ziel 2: Sammle alle acht roten Münzen für einen geheimen Stern des Schlosses ein.

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

Die ersten beiden Münzen liegen direkt neben dem grünen Schalter. Zwei weitere liegen etwas versteckt davor. Schnapp Dir die Metall-Mütze und springe neben dem Schalter ins Wasser. Die restlichen roten Münzen sind allesamt im Umkreis der Plattform zu finden, auf der der grüne Schalter angebracht ist. Der Stern erscheint dann in der Mitte zwischen den gelben Münzen. Du mußt Dich beeilen, denn die Strömung ist sehr stark und wenn Mario erst einmal seine Mütze verloren hat, wird er schnell weggespült. Glücklicherweise ist die Strömung an manchen Stellen etwas schwächer.

Unsichtbarkeits-Kappe beim Burggraben

Zugangsvoraussetzung: Bowers erster Schlüssel öffnet das Kellergeschoß.

Ort: Betrete eine der beiden Zentraltüren im Foyer des Schlosses. Die Treppe runter und ab durch die Tür. Weiter die Treppen runter, durch die erste Tür und dann rechts. An der nächsten Abbiegung wieder nach rechts, bis Du vor einer hölzernen Tür stehst. Da geht's durch. Nach dem Schwimmunterricht erreicht Mario einen Raum mit zwei Säulen, die in der Mitte eines Pools stehen. Mache auf beiden einen Stampfsprung und das Wasser wird abgelassen. Nun kannst Du die Metall-Tür öffnen und in den leeren Burggraben laufen. Gehe nach rechts und Du findest einen Eingang.

Beschreibung: Der Palast des blauen Schalters besteht aus einer riesigen Rutsche und zahlreichen kleinen Plattformen. Unten angekommen, erwarten Dich feuerspuckende Gegner und einige rotierende Plattformen, bevor Du an den blauen Schalter gelangst.

Ziel 1: Aktiviere den blauen Schalter.

Hinweise: Siehe auch 'Ziel 2', aber ignoriere die roten Münzen.

Ziel 2: Sammle jede rote Münze ein.

Hinweise: Münzen können in einer beliebigen Reihenfolge eingesammelt werden, aber diese Route ist vorzuziehen:

Auf dem ersten Abschnitt der Rutsche liegen vier rote Münzen. Schau zuerst nach unten rechts in Richtung der Mauer und Du wirst die erste Münze erblicken. Rutsche hinunter und sammle sie ein. Springe kurz vorher ab, um Mario noch rechtzeitig abbremsen zu lassen. Blickst Du nun nach links unten, wirst Du die zweite Münze sehen können. Wenn Du zwei Energiepunkte opfern möchtest, kannst Du auch mit einem direkten Sprung auf die mittlere Plattform zur Münze springen. Oder Du springst vorher in die richtige Richtung und rutscht zur zweiten Münze. Mit der gleichen Prozedur kannst Du auch auf die linke Seite gelangen. Schnapp Dir das Extra-Leben aus der gelben Kiste. Nun weiter mit einem Sprung nach rechts auf die mittlere Plattform für ein weiteres Leben und weiter nach rechts, für noch eins.

Nun kannst Du die Münzen Nummer drei und vier links von Dir holen. Spring hinüber, rutsche hinunter und biege nach links ab. Weiter auf die Plattform gehüpft und die Flamme und den Elektro-Ball vermeiden. Du stehst nun auf einer Plattform und vor Dir bewegen sich andere. Springe auf die erste, auf der Du die Münzen Nummer 5 und 6 findest. Balanciere die Plattform gut aus, und Du solltest ohne Probleme an die begehrten Stücke kommen. Sobald sich die nächste Plattform erhebt, mußt Du auch auf diese springen. An der Spitze findest Du die siebte rote Münze. Weiter geht's auf die nächste Plattform. Bevor sich diese dreht, solltest Du schnell mit seinem Satz auf sicherem Boden landen.

Springe auf den blauen Schalter, benutze dann die blaue Kiste, um an die Kappe zu kommen und laufe durch das rote Gerüst. Sammle vier gelbe Münzen, ein Extra-Leben und die letzte rote Münze ein. Jubel!

Die geheimen Sterne

Die Rutsche der Prinzessin

Zugangsvoraussetzung: 1 Stern.

Ort: Gehe auf der Zentraltreppe nach oben und weiter durch die erste Tür rechts. Hier siehst Du drei Fenster, auf jedem ist ein Bild von Peach. Unter dem linken siehst Du eine Nachricht, in der es heißt, daß die Prinzessin Deine Hilfe benötigt. Springe nun durch das rechte Fenster!

Beschreibung: Eine riesige Rutsche mit zahlreichen Münzen und Extraleben.

Stern 1: Rutsche bis ans Ende der Bahn und springe in die gelbe Kiste. Die Rutsche hat viele Barrieren, so daß ein Sturz selten sein sollte.

Stern 2: Du mußt das Ende innerhalb von 20.9 Sekunden erreichen. Beginne die Rutschpartie mit einem Speziatsprung nimm Anlauf, springe und drücke B, um möglichst weit vorne auf der Rampe zu landen. Halte während der gesamten Rutschdauer den Stick nach vorne, nur in den letzten paar Kurven solltest Du etwas bremsen.

Das Aquarium

Zugangsvoraussetzung: 3 Sterne.

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

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

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

Die drei Pilz-Freunde

Zugangsvoraussetzung: 1 Stern.

Ort: Schloss-Foyer. Gehe durch eine der beiden Zentraltüren im Schloss-Foyer, über die naheliegende Treppe nach unten und öffne mit dem Schlüssel die Tür. über die nächsten Stufen geht es weiter in den Abwasserbereich. Laufe durch die erste Tür und dahinter nach rechts. Laufe weiter bis zum Feuer-Bild und dort nach rechts. Du siehst eine Tür mit einem gelben Stern darauf. Gehe hindurch und Du findest einen Toad beim Metall-Pool.

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

Die Sterne des Hasen

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

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

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

Stern 1 & 2: Gleich am Anfang des Kellers führt links ein Korridor zu einem Toad. Rechts führt ein anderer Korridor zum Bild von Kurs 7. Links davon führt eine blanke Mauer am Ende eines Ganges zum Kurs 8. In dieser Sackgasse ist der Hase wohl am besten zu fangen. Er bleibt in der Ecke stehen, so daß Du Dich langsam nähern und mit einem Sprung nach ihm schnappen kannst.

Das Ganze ist nicht ganz einfach, aber dem Hasen hinterherzurennen

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

Hast Du 50 Sterne eingesammelt, erscheint der Hase erneut. Mit der gleichen Prozedur kannst Du ihn nochmals einfangen.

Toad in der 2. Etage

Zugangsvoraussetzung: 2. Bowser-Schlüssel.

Ort: Gehe über die zentrale Treppe durch die Tür mit dem großen Schlüsselloch. Laufe weiter über die Treppen nach oben durch die Tür. Laufe zur gegenüberliegenden Seite des Raums. Dort steht Toad.

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

Toad in der 3. Etage

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

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

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

Regenbogen-Mario

Zugangsvoraussetzung: 2. Bowser-Schlüssel und 50 Sterne.

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

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

Hinweise: Vielleicht sogar einer der gefährlichsten Level. Fällst Du aus dem Level, verlierst Du zwar kein Leben, befindest Dich aber dann wieder im See vor dem Schloß, was ziemlich irritierend sein kann. Du darfst auch der Sonne nicht zu nahe kommen.

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

Rote Münze 7 schwebt in einer dunklen Wolke über Mario, auf der Du zwar nicht landen, aber hindurch fliegen kannst. Rote Münze 8 schwebt unter einer soliden weißen Wolke, die sogar noch höher fliegt. Rote Münze 5 und 6 liegen ebenfalls bei dieser Wolke.

Zunächst muß ein Weg gefunden werden dorthin zu gelangen. Dafür sind die Kanonen zu gebrauchen. Diese findest Du ein Stück unterhalb der Startwolke auf einer rosafarbenen Insel. Um sie zu aktivieren, muß zunächst der Bob-omb Buddy auf einer der unteren Wolken angesprochen werden. Die roten Münzen 2 und 3 liegen auf kleinen soliden Wölkchen zwischen dieser Plattform und der Startplattform, als auch ein Extraleben in einer dunklen Wolke. Es ist angebracht, diese Münzen auf dem Weg nach unten einzusammeln. Mache Dir Deinen Schatten zunutze, um mit einem Stampfsprung einen Flug abzubrechen und sicher auf einer Wolke zu landen. Schnapp Dir die Münze und die Flügelmütze und fliege weiter zur nächsten Wolke. Verfehlst Du eine, kannst Du immer wieder zur unteren Wolke zurückkehren und Dich mit der Kanone nach oben schießen.

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

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

dort mit einem Stampfsprung.

Sammle die roten Münzen 5 & 6 und ein Extraleben ein (aus der gelben Kiste) und nimm Dir die neue Flügelmütze. Springe von der Wolke und fliege zur dunklen Wolke mit Münze Nummer 7. Drehe schnell wieder um und fliege zur oberen Wolke zurück. über einen kurzen Sturzflug erreichst Du die Geschwindigkeit, um an die grünen Maste unterhalb der Wolke zu gelangen. Klettere nach oben und springe an den Zentralmast. Marios Hut bestimmt dabei die Zielrichtung. Klettere jetzt nach unten und hole Dir Münze Nummer 8.

Lasse Dich auf die Wolke darunter fallen. Die Startwolke kannst Du ebenfalls etwas unterhalb sehen. Nimm eine Mütze und Du solltest ohne Probleme rüberfliegen können.

Die Begegnungen mit Bowser

Bowser-Level 1: Bowser's Schattenwelt

Zugangsvoraussetzung: 8 Sterne.

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

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

Hinweise: Lauf geradeaus über die schmale Brücke. Achte auf den Flammenstrahl hinter dem lilafarbenen Knopf. Springe auf die erste Plattform und lasse Dich transportieren. Folge dem Steinpfad weiter nach oben aber achte wieder auf die Flammen. Springe auf die blaue Plattform und dann auf die rotierenden blauen Plattformen. Springe auf die graue Plattform.

Ein Extra-Leben gibt es hier zu holen. Laufe die hölzerne Brücke hinauf und vermeide eine Berührung mit den Bomben. Beim dritten Kristall liegt eine rote Münze versteckt, also schnapp sie Dir, wenn Du

zuwenig Energie übrig hast. Springe auf die gelbe Plattform und dann auf die Steinplattform. In der Kiste liegen drei gelbe Münzen. Hüpfе auf die gelbe Plattform, sobald sie sich von Dir weg bewegt und weiter geht es auf die nächste Steinplattform. über die blauen Plattformen (Plattformen-Plattformen-Plattformen-ÄCHZ!) geht es weiter nach oben, bis Du bei beiden beweglichen Brücken ankommst. Springe auf die nächst gelegene und bleibe in der Mitte stehen. Warte, bis sie nach unten kippt, renne dann nach oben und springe auf die nächste Wackelbrücke. Weiter zur nächsten blauen Steinplattform.

Betätige den lilafarbenen Schalter und dann ab die Treppe hoch. Lies das Schild und springe in die grüne Röhre!

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

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

Erste rote Münze: Gleich am Anfang schwebt eine rote Münze rechts von Dir in der Luft. Um an sie heranzukommen, muß Du zuerst nach vorne laufen und dann auf den Knopf drücken. Mario hat nun 15 Sekunden Zeit, um wieder zurück zum Start zu kommen und dann über die Holzbrücke zu laufen.

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

Dritte rote Münze: Dritter Kristall auf dem Steinfeld.

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

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

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

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

kleine, blaue Plattform hervor. Zwischen den beiden Säulen findest Du die rote Münze.

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

Das erste Treffen mit Bowser

Schadenspotential: Zwei Einheiten bei Kontakt. Bis zu drei Einheiten gibt es, wenn Dich Bowsers Feueratem erfaßt.

Angriffsmuster: Wenn Mario ziemlich dicht dran ist, bewegt sich Bowser langsam auf ihn zu und bläst ihn mit seinem Feueratem an. Einige Flammen werden weiter züngeln, nachdem Bowser stehengeblieben ist, sei also auf der Hut. (Wenn diese Flammen erlöschen, kommen hin und wieder gelbe Münzen zum Vorschein, die wichtig sind, um verlorene Energie aufzufrischen.) Wenn Mario weiter weg ist, wird Bowser in seine Richtung springen.

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

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

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

Bowser-Level 2: Feuersee

Zugangsvoraussetzung: Stern 1 aus Kurs 9

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

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

Hinweise: Laufe auf die Gitter-Plattform und springe dann auf den Betonblock, sobald sich das Gitter der Lava nähert. Springe zurück auf die Gitter-Plattform, dann nach links auf die pyramidenförmige. Achte auf Marios Gewichtsverlagerung und springe weiter auf die nächste, dann zurück auf die Gitter-Plattform. Mario erreicht dann festen Untergrund mit einem Extra-Leben. Danach kommt eine blauer, hügeliger Weg auf Dich zu, der immer wieder in der Lava versinkt. Glücklicherweise ragen wenigstens noch die oberen Kanten aus der heißen Brühe. Es ist möglich einfach drüber zu laufen, ohne anzuhalten. Gehe weiter nach vorne am roten Herz vorbei und töte die drei Goombahs.

Laufe immer weiter, bis Du einen Mast erreichst, der aus der Lava ragt. Achte auf den Elektro-Ball und springe mit einem Rückwärtssprung auf die Steinplattform. Von hier aus geht es weiter auf die nächste Plattform, die sich aber unter Deinem Gewicht bewegt - beachte die rote Münze. Springe an den gestreiften Mast und klettere an ihm hinauf. Machst Du einen Handstand auf der Spitze, erhältst Du ein Extra-Leben. Gehe weiter zum Stein-Fahrsstuhl.

Dieser trägt Mario zu einer weiteren Plattform. Springe auf die gelbe Plattform, sobald sie sich von Dir fortbewegt und springe noch einmal, um der Flamme auszuweichen. Renne an der grauen Steigung hinauf und springe auf die Spitze. Rutsche dann hinunter und springe kurz, um nicht in die Lava zu rutschen. Mit B hangelst Du Dich am Gitter entlang

und kommst so an einige gelbe Münzen. Du kannst aber auch einfach über das Gitter laufen. Weiter geht's über zwei graue Plattformen, an Bullies vorbei und weiter nach oben. Hier bewegt sich jetzt einiges, also achte auf die Schatten, wenn etwas in Reichweite kommt.

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

Laufe über die gelben Blöcke und springe dann in den Tunnel, um Bowser zu begegnen.

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

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

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

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

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

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

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

Fünfte rote Münze: Auf der Insel rechts vom Steinhang.

Sechste rote Münze: über der dritten Stein-Plattform. Kurz vor der letzten

Geraden, stößt Du auf eine Serie von verbundenen Stein-Plattformen, die sich langsam auf und ab bewegen. Die Münze liegt dort auf der letzten Plattform.

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

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

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

Zweite Konfrontation mit Bowser!

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

Belohnung: Bowser übergibt Dir widerwillig den zweiten, großen Schlüssel.

Bowser-Level 3:

Zugangsvoraussetzung: 70 Sterne

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

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

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

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

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

Springe auf die hölzerne Kipp-Plattform und danach auf die rotierenden Plattformen mit Schachbrett-Muster. Laufe weiter und betätige den Schalter. Besteige die nun erscheinenden Stufen und klettere immer weiter nach oben. Auf dem Weg nach unten stehen Dir noch zwei Flammen im Wege, denen Du aus dem Wege gehen solltest. Du gelangst an eine Plattform mit Schachbrett-Muster, auf der eine niedliche Pflanze mit Feuer spuckt. Springe auf die Plattform mit dem roten Pfeil, die Dich an eine blaue Plattform mit einem Energie-Herz vorbeiführt.

Am sichersten ist es, auf der Spitze der Plattform zu stehen und dann, sobald sie erscheinen, auf die Holzplanken zu springen. Klettere drüber hinweg und falle wieder auf die Plattform so schnell es nur geht. Lasse Dich im Anschluß auf die feste Plattform fallen und renne zwischen den beiden Bomben hindurch. Hüpfе auf die kreisförmige Steinplattform und dann an den Mast. Springe von der Spitze des Mastes auf die gelbe Plattform, anschließend an den Mast mit der siebten roten Münze, und dann weiter auf die nächste Plattform. Vermeide einen Kontakt mit den Bomben und der Flamme. Hüpfе auf die rotierende Plattform mit dem Schachbrett-Muster und von dieser rauf auf die nächste Ebene mit Plattformen. Springe weiter bis zur letzten Plattform. Laufe weiter und beachte einen starken Gegenwind, während Du Dich dem Zielort nherst. Hier liegt auch ein Extra-Leben, also kannst Du

Dich immer wieder in die Schlacht gegen Bowser stürzen.

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

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

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

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

Dritte rote Münze: Versteckter Vorsprung auf der blauen Plattform. Nachdem Du die zweite Münze eingesammelt hast, solltest Du auf die tiefergelegene blaue Plattform hüpfen. Dort liegt die dritte Münze am Rand der Plattform.

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

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

Sechste rote Münze: Gestachelte Plattform. Sammle die Münze neben dem Stachel ein, aber achte auf die Flamme.

Siebte rote Münze: Über dem Mast zwischen den gestreiften gelben Plattformen.

Achte rote Münze: Auf der letzten Plattform etwas versteckt. Kurz vor dem Eingang zur Bowser-Konfrontation findest Du eine Treppe. Springe

auf die Mauer daneben und lasse Dich auf den Vorsprung darunter fallen. Die rote Münze liegt direkt neben der Treppe.

Finale Bowser Konfrontation

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

Hast Du ihn ein zweites Mal auf eine Bombe geschmissen, kehrt er wild stampfend aufs Feld zurück. Da jetzt weitere Teile wegfallen, mußst Du ihn sehr weit werfen, um noch eine Bombe treffen zu können.

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

Belohnung: Game Over-Sequenz. (Aber wenn Du alle 120 Sterne eingesammelt hast, triffst Du Yoshi auf dem Dach des Schlosses! Na ja, das ist die Sache kaum wert...)

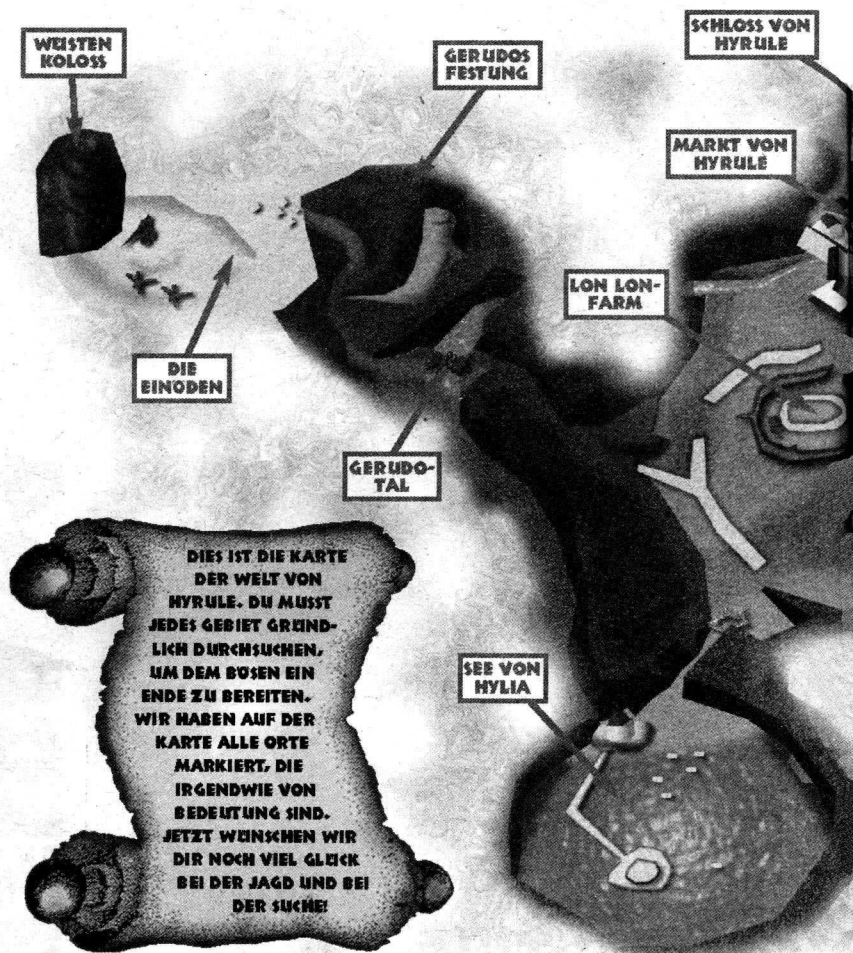
So, das war's endlich!

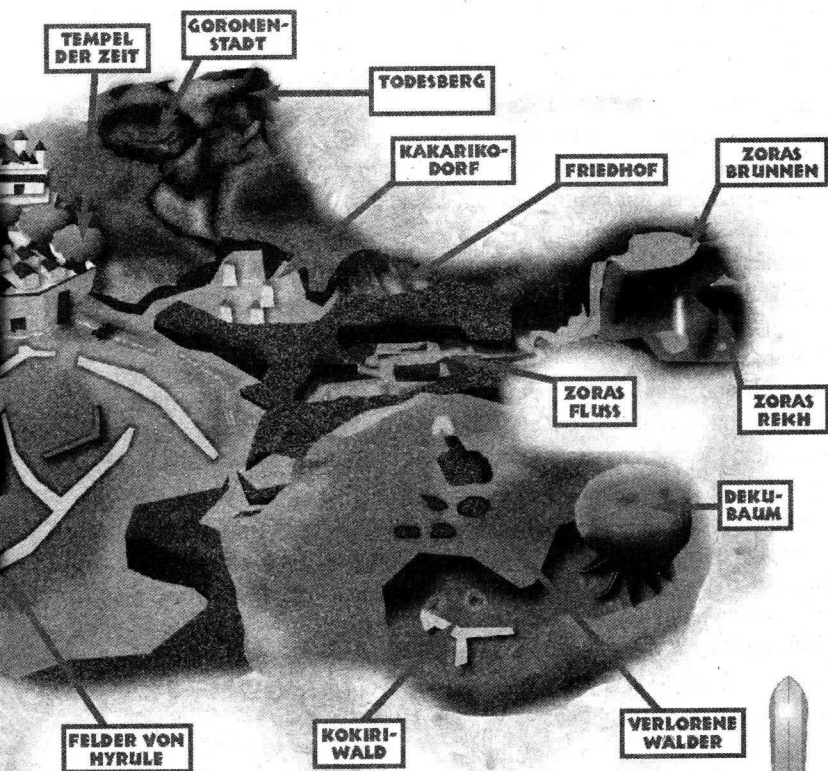
Du hast Super Mario 64 nun komplett durchgespielt. Gratulation!



ZELDA 64

OCARINA OF TIME





Die Gegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Skulltulas: Spinnen gibt es in verschiedenen Größen und Arten.

Mache sie mit dem Bogen oder der Schleuder fertig.

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

Herzstücke

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 17: Gerudo-Festung** – 1000 Punkte-Preis beim Reit-Bogenschießen.
- 18: Zoras Fluß** – gleite mit einem Huhn zur Plattform beim Wasserfall.
- 19: Eishöhle** – in einem Block aus rotem Eis (schmelze ihn mit der blauen Flamme).
- 20: Zoras Brunnen** – auf einem Eisberg in der Mitte des Sees.
- 21: Friedhof** – im Rennen gegen Dampes Geist. Gewinne innerhalb einer Minute.
- 22: Kakariko-Dorf** – in der Windmühle auf der hohen Plattform (nach dem Rennen mit Dampes Geist).
- 23: See von Hyliä** – Belohnung des Wissenschaftlers (tauche mit der Goldschuppe nach unten).
- 24: Gerudo-Tal** – klettere an der Leiter hinterm Wasserfall hinauf (vorher eine Bohne einpflanzen).
- 25: Felder von Hyrule** – zerschlage einen Stein auf dem Wege zum Gerudo-Tal. Tauche dann zum Grund des Pools.
- 26: See von Hyliä** – auf dem Balkon, oben auf dem Laboratorium (vorher Bohne einpflanzen).
- 27: Friedhof** – auf einer Plattform bei Dampes Grab (vorher Bohne einpflanzen).
- 28: Zoras Fluß** – auf einem Turm über den Fröschen.
- 29: Kakariko-Dorf** – gehe zum Kerl auf dem Dach, und er gibt Dir eins (Du brauchst den Enterhaken).
- 30: Gerudo-Festung** – in einer Truhe oben in der Festung.
- 31: Felder von Hyrule** – zerstöre Steine bei den Zäunen nahe des Sees und kaufe es.
- 32: Zoras Brunnen** – suche den Grund des Sees ab (Du brauchst Zoras Gewand und die Eisenstiefel).
- 33: Kakariko-Dorf** – Belohnung für 50 Gold-Skulltula-Symbole.
- 34: See von Hyliä** – fange einen 10-Pfund-Fisch im Angelspiel.
- 35: Wüstenkoloß** – oben auf der großen Überführung (vorher Bohne einpflanzen).
- 36: Dodongo-Höhle** – über dem Höhleneingang (vorher Bohne einpflanzen).

Gegenstände

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

Auge der Wahrheit: Decke optische Täuschungen mit dieser Linse auf.

Fundort: Kakariko-Dorf

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fundort: Wassertempel

Eisenstiefel: Damit sinkst Du auf den Grund tiefer Gewässer.

Fundort: Eishöhle

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

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

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

Fundort: Deku-Baum

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gleitstiefel: Damit kannst Du für kurze Zeit in der Luft laufen.

Fundort: Schattentempel

Hylianischer Schild: Großer Eisenschild für groß und klein.

Fundort: Friedhof

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Roter Trank: Alle Energieherzen werden aufgefüllt. *Fundort:* Laden

Spiegelschild: Großer Erwachsenen Schild zum Reflektieren von Sonnenstrahlen und gegnerischen Zaubern. *Fundort:* Geistertempel

Silberhandschuhe: Sie verleihen Dir ungewöhnliche Kräfte.

Fundort: Geistertempel

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

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

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

Es ist das großartigste Abenteuer aller Zeiten, und es fängt gleich hier an. Nicht mit einem Knall, sondern mit einem Baum...

Kokiri-Wald

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

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

Jagd nach Geld!

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

Verlasse das Haus. Gehe links an Links (haha!) Haus vorbei und

quatsche mit den Elfen. Du sollst zum Trainingscamp auf dem Hügel gehen. Gehe dorthin und betrete das Haus der "Wir-wissen-alles-Brüder", die Dir einiges über Icons verraten.

C-Knöpfe

Die gelben Icons oben rechts auf dem Schirm stellen C-Knöpfe dar. Sie zeigen an, welcher Gegenstand mit C-Links, C-Unten und C-Rechts benutzt werden kann. Hast Du einen C-Knopf-Gegenstand gefunden, muß dieser im Inventar einem Knopf zugewiesen werden.

Blauer Knopf - Das blaue Icon ist der Action-Knopf, der Dir zeigt, was passiert, wenn Du A drückst.

C-Oben - C-Oben verändert nicht nur die Kameraeinstellung, sondern öffnet auch ein Panel für die Kommunikation zwischen Dir und Navi. Drückst Du diesen Knopf, gibt sie Dir oft nützliche Tips.

Die Karte - Die Karte wird unten rechts im Schirm eingeblendet. Der gelbe Pfeil zeigt Deine derzeitige Position an und die Richtung, in die Du schaust. Der rote Pfeil zeigt den Eintrittsort in das Gebiet an. Schalte die Karte mit L an und aus. Drücke Start, um ins Untermenü mit einer Karte von Hyrule zu gelangen.

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

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

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

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

Verbrechen lohnen!

Zeige Deine Dankbarkeit im Hause der Wir-wissen-alles-Brüder, indem Du ihre Töpfe gegen die Wand schmeißt. Klau ihnen ihr Geld! Ha!

Anscheinend zahlen sich Verbrechen in Kokiri aus! Verlasse das Haus und gehe ins Trainingsgebiet auf dem Hügel. Folge den Anweisungen,

um Dich mit der Steuerung vertraut zu machen, und krieche durch den Tunnel im Berg.

Finde das Schwert

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

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

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

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

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

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

Sprung-Attacke - Lege das Schwert an, halte Z und drücke A.

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

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

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

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

Töte die Steine!

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

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

Shopping

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

10 Pfeile für 20 Rubine (Du brauchst vorher einen Bogen)

30 Pfeile für 60 Rubine (Du brauchst vorher einen Bogen)

30 Deku-Samen für 30 Rubine

5 Deku-Nüsse für 15 Rubine

1 Deku-Stock für 10 Rubine

10 Deku-Nüsse für 30 Rubine

Verwendung des Schilds

Drücke R, um Dich zu ducken und zu verteidigen. Drücke R während des Anvisierens (Z), um Dich dabei zu bewegen.

Ab zum Baum

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

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

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

Höre der Geschichte gut zu. Antworte mit "Ja" und gehe in den Baum. Betrete den Mund des Deku-Baumes...

Im Deku-Baum

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

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

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

Sprung aus der Höhe

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

Sobald der Busch fort ist, öffnet sich die Tür am Ende des Raums. Laufe in den nächsten Raum, springe schnell weiter über die Plattform und erledige auf der anderen Seite die Pflanzen. Klettere an den Weinranken nach oben zur nächsten Truhe. Darin findest Du die Feen-Steinschleuder. Lege sie auf einen C-Knopf.

Feen-Schleuder

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

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

Energieherz. Springe wieder nach unten und zerstücke die Pflanzen, um weitere Extras zu erhalten.

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

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

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

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

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

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

Hinter der Tür findest Du einen weiteren Deku-Busch. Lege ihn auf altbewährte Weise um und fange ihn. Er erzählt von seinen Brüdern. Die müssen in der Reihenfolge 2, 3, 1 getroffen werden. Hole Dir die Extras aus den Pflanzen und schieße auf das Auge über der Tür. Im nächsten

Raum erklärt Dir Navi, wie Du tauchst.

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

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

Baby-Spinnen

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

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

Im Wasser findest Du drei Energieherzen. Drei Deku-Büsche warten oben auf Dich. Wehre ihre Angriffe mit dem Schild ab und vernichte sie in dieser Reihenfolge: 2 – 3 – 1. Den Linken mußt Du einfangen. Er verrät Dir etwas über die Gohma-Königin.

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

Boss: Gohma-Königin

Der nächste Raum ist sehr groß und dunkel. Die Tür fällt hinter Dir ins Schloß. Schau Dich ein bißchen um, und Du siehst ein leuchtendes

Auge. Das ist das Auge von Gohma. Sie greift Dich an. Du mußt ihr ins Auge schießen, wenn es rot ist, und sie dann, wenn sie auf dem Boden liegt, mit dem Schwert verletzen. Manchmal klettert sie wieder an der Wand hinauf und läßt Gohma-Larven fallen.

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

Schloß von Hyrule

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

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

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

Triff Mr. Eule!

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

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

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

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

Du kommst jetzt nur weiter, wenn es Tag ist. Nachts schmeißen Dich die Wachen sofort raus. Jetzt wird's schwierig: Die Wachen dürfen Dich auf keinen Fall sehen. Laufe von Bild zu Bild und verstecke Dich immer hinter den Hecken oder Säulen. Du kannst auch vorsichtig den Wachen hinterherlaufen. Irgendwann erreichst Du dann den Hofgarten vom Schloß. Plaudere ein bißchen mit Prinzessin Zelda über das Juwel, das Triforce und Ganondorf. So, jetzt weißt Du erst mal Bescheid.

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

Zurück zu Saria

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

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

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

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

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

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

Kakariko-Dorf

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

Gehe in das Dorf, nach rechts den Hügel hinauf und dann nach links zu der Frau, die all ihre Hühner verloren hat. Du mußt sieben Hühner einfangen. Bringe sie zurück zur Frau und wirf sie ins Gehege. Das erste Huhn ist nahe des Geheges. Das nächste am Eingang des Dorfes. Ein weiteres ein Stück links nach Betreten des Dorfes. Hast Du dieses in den Händen, mußt Du vom Dach eines der Häuser springen und zum vierten Huhn schweben, das sich hinter einem Zaun rechts auf einer Plattform befindet. Wirf das dienliche Taxi-Huhn hinunter, das andere hinterher und verfrachte sie beide ins Gehege.

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

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

Gehe zurück zum Dorfeingang und frage den Soldaten nach der Zeit. Verlasse das Dorf, so daß die Zeit vergeht. Kehre erst wieder zwischen 18 und 21 Uhr zurück. Es ist 18 Uhr, wenn Stalchild auf den Stufen zum Dorf erscheint. Gehe zur anderen Seite des Dorfes, zum Friedhof. Finde Dampe, den Grabwächter, und sprich mit ihm über die Grabgräber-Tour.

Wenn Du willst, gräbt er für Dich Löcher, in denen Du Rubine und einen Herz-Container findest! Das kostet Dich aber zehn Rubine. Finde den Grabstein mit den drei Pflanzen davor und ziehe daran. Laß Dich ins Loch fallen und öffne die Truhe. Du findest einen Hylianischen Schild.

Ziehe an einem anderen Stein, um den Geist zu finden. Tötest Du ihn mit dem Schwert, kannst Du seinen Geist in der Flasche gefangen nehmen. Im Moment solltest Du die Flasche jedoch noch nicht füllen. Gehe jetzt zum großen Grabstein am Ende des Friedhofes und stelle Dich auf das Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied. Der Grabstein explodiert und gibt einen Durchgang frei. Laß Dich fallen.

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

Überzeugungssache

Im nächsten Raum steigt grüner Nebel vom Boden auf, und zwei große Skelett-Figuren stehen dort. Renne an ihnen vorbei und laß Dich nicht erwischen. Bleibe im nächsten Raum auf dem Pfad und weiche den giftigen Pools aus. Klettere an den Stufen hinauf und lies das Gedicht, um die geheime Melodie zu finden. Präge sie Dir ein und spiele sie mit der Okarina nach. Gehe zurück zum Dorfplatz. Wenn es immer noch nicht Nacht ist, verlasse das Dorf, kehre in der Nacht zurück und suche nach den goldenen Spinnen. Eine ist im Turm, eine hinter dem Haus der Skultulas, eine im halbfertigen Haus und eine hinter dem Haus auf der linken Seite, wenn Du zum Wächter im Norden der Karte läufst. Hast Du alle vier getötet, sprich mit dem Wächter und zeige ihm Zeldas Brief.

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

Du wirst von merkwürdigen Kreaturen angegriffen. Visiere sie mit Z an und schlage mit dem Schwert zu, wenn sie auf Dich zuspringen. Oben angekommen, findest Du den Eingang zu den Höhlen der

Goronen. Laufe hier nach links und sprich mit dem Goron, der die Bomben-Pflanzen bewacht. Du brauchst erst ein Armband, um die Bomben tragen zu können. Laufe weiter auf dem Weg entlang zur Stadt der Goronen.

Die Goldenen-Stadt

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

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

Stelle Dich auf die Matte von Darunia und spiele Sarias Song (C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links). Du bekommst die Aufgabe, die Monster in den Dodongo-Höhlen zu vernichten. Erst dann erhältst Du den Stein des Feuers. Darunia überreicht Dir ein Geschenk.

Drehe die Urne!

Kehre zurück zur Plattform über dem Gebiet mit der Urne. Zünde auf Deinem Weg alle Fackeln an, um die Urne zum Rotieren zu bringen. Werf eine Bombe drauf, und Du erhältst einen Herz-Container. Sprengte jetzt im Tunnel die drei Steine mit den Bomben. Du entdeckst einen Teleporter zu den Verlorenen Wäldern. Verlasse die Stadt der Goronen, gehe auf der Schrägen hinauf und dann nach rechts zu dem Goronen, der die Blumen-Bombe bewacht. Nimm die Bombe und wirf sie links vom Goronen über die Absperrung. So sprengst Du die Felsen, die den Eingang zu den Dodongo-Höhlen versperren. Betrete das Loch, das Du

gerade geöffnet hast, folge dem Verlauf des Tunnels und spreng die Steintür. Navi warnt Dich vor den Lava-Löchern.

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

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

Spreng rechts die Tür und gehe in die nächste Höhle zum Baby-Dodongo. Vernichte es, aber bleibe auf Distanz, da es explodiert. Schlage Dich bis zur Steintür durch. Zerstöre das Baby-Dodongo, so daß es die Tür sprengt. Im nächsten Raum kannst Du Dir ein goldenes Spinnensymbol verdienen.

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

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

Folge dem Verlauf des nächsten Weges an der blockierten Tür vorbei und schnapp Dir die Bombe. Spreng mit dieser den Durchgang frei und lege Dich im nächsten Raum wieder mit einem Busch an. Er gibt

Dir einen Deku-Stock. Verlasse den Raum und gehe an der brennenden Fackel vorbei zu den nächsten Dodongos. Diese spucken Feuer. Warte, bis sie es tun, und erschlage sie dann von hinten mit dem Schwert.

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

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

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

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

Plattform und nimm den roten Rubin aus der Truhe.

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

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

Augen zu!

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

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

Folge dem Verlauf des Tunnels nach rechts und lege die Gegner um. Laß Dich im nächsten Raum auf den Boden fallen und gehe zur Tür am oberen Ende der Karte. Lege eine Bombe vor der Tür ab und betrete einen kleinen Raum mit einer goldenen Skultula an der Mauer hinter der Statue. Töte sie, nimm das Symbol und verlasse den Raum durch den Tunnel oben links auf der Karte. Am Ende des Tunnels stößt Du auf

einen Block. Schiebe den Block in den Raum darunter und ziehe und schiebe ihn in das Loch im Zentrum des Bodens. Eine Tür wird geöffnet.

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

Tödlicher Dino

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

Boss: König Dodongo

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

Zoras Reich

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

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

Du erreichst eine Kletterwand. Erschieße die beiden Skultulas und klettere auf die kleine Plattform mit dem Augen-Stein. Erschieße von hier den dritten Skultula. Schlage Dich bis nach oben durch und

plaudere mit der Eule.

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

Freundliche Fee!

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

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

Luftlinie

Schnapp Dir das in der Nähe umherflatternde Huhn und schwebe mit diesem über den Fluß zur anderen Seite. Gehe nach links und folge weiter dem Flußverlauf. Es geht nach links, nach rechts, nach rechts und dann wieder runter zum Fluß. Laufe zum Ende der Plattform und klettere auf die etwas höher gelegene. Laufe über den flachen Abschnitt des Flusses. Gehe nach links und folge dem Verlauf des Pfades. über eine Holzbrücke erreichst Du ein Gebiet mit verschlungenen Wegen. Stelle Dich auf das Quadrat vor dem ruhelosen Wasserfall und spiele Zeldas Wiegenlied. Der Durchgang zu Zoras Reich erscheint. Betrete es.

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

Tauchabzeichen

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

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

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

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

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

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

kannst Du mit A die Tür öffnen.

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

Sprich erneut mit Ruto, bis sie Dir die Erlaubnis erteilt, sie tragen zu dürfen. Hebe sie mit A auf und verlasse den Raum durch die Tür. Springe im nächsten Raum ins Wasser und wirf Ruto auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite. Betätige den Schalter in der Mitte des Wassers, um den Wasserstand steigen zu lassen. Ziehe Dich selbst an der Plattform hoch und gehe zu Ruto. Hebe sie auf und trage sie durch den Korridor. Öffne an dessen Ende wieder mit der Schleuder die Tür. Lege die Prinzessin dahinter ab und verteidige Dich mit dem Schild.

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

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

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

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

Verlasse den Raum und gehe zur Kreuzung zurück, wo Du den

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

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

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

Töte die Beri

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

Klettere über die Rampe zurück und wirf den Bumerang auf die roten Plattformen, um sie blau zu machen und zu stoppen. Über die Plattformen gelangst Du zu einem Tunnel auf der linken Seite.

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

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

Link und heiraten?

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

Der Boss: Bigocto

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

Der Boss: Barinade

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

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

Der Temple der Zeit

Kehre zurück zum Schloß von Hyrule und gehe über die Zugbrücke. Du siehst Prinzessin Zelda fortgallopiert. Sobald Ganondorf fort ist, kannst Du rechts von der Zugbrücke in den Burggraben springen und

findest dort auf dem Grund die Okarina der Zeit. Danach unterrichtet Dich Zelda über den Song für die Tür der Zeit!

Song der Zeit

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

Jetzt geht es weiter zur Lon Lon-Farm. Trete links durch die erste Tür. Du findest Talon schlafend vor. Sprich mit ihm. Er bietet Dir ein Spiel an. Er wirft drei "Super-Hühner" zwischen die anderen Hühner. Du mußt sie im Zeitlimit finden. Der erste Versuch kostet zehn Rubine, alle weiteren nur fünf.

Hühnchen rupfen!

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

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

Eponas Song

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

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

Bohne. Gehe weiter zum Eingang der Dodongo-Höhlen und pflanze dort ebenfalls eine ein.

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

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

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

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

Waldtempel

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

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

Link erhält ein Licht-Medaillon, das Saurus Macht auf ihn überträgt. Er landet im Tempel der Zeit, wo ihm Navi erzählt, daß er wegen seiner

Größe nicht mehr alle Waffen tragen kann. Eine mysteriöse Figur taucht auf und erzählt von der "Stimme des Heiligen Tempels", die denjenigen ruft, der sich in die fünf Tempel begibt, um einer der Weisen zu werden:

Einer im tiefen Wald

Einer auf einem hohen Berg

Einer unter einem tiefen See

Einer im Haus der Toten

Einer in der Göttin des Sandes

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

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

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

Schlage Dich zum Marktplatz durch, und laß Dich nicht von den Untoten erwischen. Mach sie von hinten kalt. Verlasse das Schloß, überquere die Zugbrücke und gehe nach links durch die Tür, wo Du als Kind viel Geld gefunden hast. Du gelangst in den Geister-Laden. Du sollst einen "Poe" fangen und ihn zum Ladenbesitzer zurückbringen. Verlasse den Laden und das Schloß, gehe nach links über die Brücke und ab ins Kakariko-Dorf.

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

Gehe ins Gebäude im Zentrum des Dorfes, das sich früher noch im Bau befand, und bezahle 20 Rubine für die Schießbude. Drücke und halte B, um die Waffe zu spannen, und laß B los, um zu schießen.

Zerstöre mit dem Bogen alle zehn Kristalle. Du gewinnst einen lilafarbenen Rubin.

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

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

Don Quichote

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

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

Um den Regen zu stoppen, mußt Du den Sonnen-Song spielen. Du gelangst daraufhin zum Friedhof, wo etwas aus Deinem Ei schlüpft. Dampfe fordert Dich zu einem weiteren Rennen heraus. Akzeptiere es und gewinne einige Rubine.

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

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

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

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

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

Verrückte Wolfos

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

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

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

Töte im nächsten Raum die Pflanze und wehre mit dem Schild die Steine ab. So erlegst Du auch den Octorok im Wasser. Gehe auf die rechte Seite des Raums und töte die beiden Skultulas. Klettere nach oben, weiche der dritten Spinne aus, und laß Dich auf die Plattform

fallen. Laufe durch die nächste Tür und wehre mit dem Schild die Blase ab. Lösche die Flamme und erschlage sie mit dem Schwert. Eine Truhe erscheint, in der Du eine Höhlenkarte findest.

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

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

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

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

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

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

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

Folge dem Verlauf der Passage bis zum Ende in einen Raum mit Plattformen und einer Truhe an der Wand. Navi warnt Dich vor den Schatten. Gehe hinter der nächsten verschlossenen Tür die Stufen hinab bis ganz nach unten durch die Tür. Ein Stalfos attackiert Dich. Töte ihn, und die zentrale Plattform fällt hinab. Töte die beiden nächsten Stalfos. Eine Truhe erscheint. Nimm aus ihr den Bogen!

Blubb blubb!

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

Laß Dich durch das Loch im Zentrum des Raums fallen und töte die beiden Blasen. Gehe über die Stufen auf eine Plattform im Garten. Töte rechts die Pflanze und springe auf die schmale Plattform, um einige Energieherzen zu finden und einer Spinne zu begegnen. Nimm das Symbol mit dem Schießhaken. Gehe zurück auf die Hauptplattform und nach links zu den beiden Türen. Öffne die rechte Tür, und eine riesige Klaue greift Dich an. Triffst Du sie oft genug, teilt sie sich in drei kleinere Klauen, die aber schnell wachsen. Erledige sie und nimm den Schlüssel aus der Truhe. Kehre um und nimm den rechten Durchgang. Laß Dich im nächsten Raum nach unten fallen, gehe nach links und durch die nächste Tür. Töte den großen Skultula und gehe durch die nächste Tür in den Raum mit den vier Fackeln. Laufe geradewegs durch den Raum und schieße einen Pfeil in das goldene Auge über der Tür.

Kehre zurück zu dem Raum, wo Du auf das Auge geschossen hattest, das die Passage "gerichtet" hat. Schieße nochmals auf das Auge und

gehe erneut durch die Passage. Gehe dann durch den Raum mit der Truhe an der Wand in den Raum dahinter. Nähere Dich vorsichtig dem Bild, bis der Geist zu sehen ist. Schieße auf das Bild, um es zu verbrennen. Über die Stufen geht es nach unten, bis zum nächsten Bild und noch weiter bis zum dritten. Joelle erscheint. Verfolge sie bis zum Fuße der Stufen und bearbeite sie mit dem Schwert; zünde die Fackel bei der Tür an, so daß eine Truhe erscheint, in der ein weiterer Schlüssel zu finden ist.

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

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

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

Laß Dich nach unten durch das Loch in den Raum mit den beweglichen Deckenteilen fallen. Achte auf die Löcher im Boden und laufe durch den Raum. Halte auf den Feldern an, über denen sich Löcher in der Decke befinden, so daß Link nicht zerquetscht wird. Erledige die Spinnen mit dem Bogen und betätige auf der rechten Seite den Schalter. Öffne die Truhe. Du findest einige Pfeile. Schieße hinter der Tür am anderen Ende auf das Bild an der Wand, um die Blöcke nach unten fallen zu lassen. Schiebe sie innerhalb des Zeitlimits zusammen und forme das Bild erneut. Hast Du es geschafft, geht es Amy an den Kragen.

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

Hast Du Meg erledigt, brennt auch die letzte Fackel, und eine Kiste steigt aus dem Boden auf. Gehe in die Kiste hinein, um zum Erdgeschoß zu gelangen. Du befindest Dich nun in einem Raum mit zwei Türen und zwei Blöcken an jeder Seite. Laufe an die Seite eines der Blöcke und schiebe ihn, so daß sich der Raum gegen den Uhrzeigersinn dreht; Du entdeckst eine Tür mit einem Schalter. Stelle Dich auf ihn, um einige Absperrungen zu beseitigen. Drehe nochmals den Raum, um einen weiteren Schalter zu finden. Betätige auch diesen, drehe den Raum und töte danach die Spinne und schließlich die goldene Spinne. In der Truhe findest Du Pfeile. Gehe zurück und drehe nochmals den Raum. Stelle Dich auf den letzten Schalter, um die letzten Stäbe zu entfernen. Gehe durch die nun offene Tür. Gehe nach rechts über die Stufen, und Du erreichst einen Raum mit sechs Gemälden. Alle sehen gleich aus. In der Mitte siehst Du ein Triforce-Symbol. Stelle Dich auf das Symbol und laufe zurück zu den Stufen. Du begegnest dem Phantom Gannon.

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

Boss: Phantom Gannon

Dieser Gegner wandert von einem Gemälde zum anderen und springt aus zwei verschiedenen Bildern auf Dich. In einem Bild dreht er sich und reitet davon, während er gleichzeitig aus dem anderen auf Dich zugesprungen kommt. Du mußt das Phantom auf dem Bild, aus dem es gesprungen kommt, mit dem Bogen abschießen. So wird er zurückgeschickt. Weiche am Rand des Raums seinen Feuerangriffen aus.

Hast Du ihn oft genug getroffen, kommt er aus dem Bild, fliegt durch den Raum und beschießt Dich mit Feuerbällen. Benutze Dein Schwert wie einen Tennisschläger und schieße seine Feuerbälle zu ihm zurück. Bearbeite ihn nach einem Treffer mit dem Schwert. Visiere ihn dann am besten mit Z an und drücke ständig B.

Feuertempel

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

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

Reitstunde

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

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

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

Brieftasche, mit der Du fortan 200 Rubine tragen kannst.

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

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

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

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

Feuerschutz

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

In den Tempel

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

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

Springe zurück zur ersten Plattform. Ziehe Dich mit dem Haken nach rechts, wenn Du noch Bomben oder Energie brauchst. Verlasse die Kammer auf gleichem Wege, wie Du sie betreten hast, und gehe rüber zur verschlossenen Tür. Öffne sie und gehe in ein Gebiet mit Lava. Töte die Gegner und laufe über die Brücke. Springe auf halbem Wege nach links auf den kleinen Felsvorsprung. Renne bis zu dessen Ende und springe über die beiden Plattformen hoch zur Tür.

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

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

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

Gehe durch sie hindurch in einen Raum mit einem Käfig. Rutsche auf der Planke hinunter in den Käfig. Gehe nach links und klettere am Gitter nach oben zur Plattform mit der Energie, dann über das Gitter auf der

anderen Seite. Springe über die Plattform mit dem Block am anderen Ende. Schiebe diesen in das Loch mit der Lava und springe rauf. Du gelangst nach oben in einen Raum mit einer verschlossenen Tür. Öffne sie und gehe in den neuen Raum mit einem gefangenen Goronen vor Dir. Die Schnecken mußt Du zweimal schlagen.

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

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

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

Folge dem Verlauf der schmalen Plattform bis ans Ende und springe rüber auf das Gitter. Bewege Dich schnell und klettere an den Pfählen

zu den Energieherzen. Laufe zu den Stufen am entfernten Ende des Raums und klettere über diese nach oben zur Tür.

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

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

Krieche durch die Tür in den Korridor mit den Fackeln, und Du gelangst über eine Tür zu einem Raum mit feuerspuckenden Felsen und einer quadratischen Struktur in der Mitte. Folge rechts der Mauer, bis Du fast eine Tür erreicht hast, gehe nach links und gehe um den Pfahl herum, um einer Feuerwand auszuweichen.

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

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

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

Flammentänzer!

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

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

Laufe zurück zu den Plattformen, die den Raum umgeben, und gehe nach links zur quadratischen Plattform. Treffe den Quader mit dem Hammer, und Du entdeckst ein Loch. Laß Dich in den großen Raum fallen.

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

Treffe im nächsten Raum die quadratische Plattform mit dem Hammer, und sie fällt durch den Boden. Laß Dich darauf fallen. Klettere auf die nächste Plattform, und Du findest einen Schalter. Schlage ihn mit Deinem Hammer und gehe durch die Tür. Spiele im nächsten Raum den Song der Zeit, um den grauen Block in den Korridor darunter zu befördern. Laß Dich auf den Block fallen und springe zur gegenüberliegenden Plattform. Dort befindet sich ein weiterer Schalter. Treffe ihn mit dem Hammer, um den Käfig im Korridor zu öffnen.

Laß Dich fallen und sprich mit dem Goronen. Mit dem Hammer muß Du die Statue vor dem Eingang des Tempels bearbeiten. In der Truhe liegt ein kleiner Schlüssel. Klettere auf den grauen Block zurück und verlasse den Ort durch die Tür. Springe rüber auf die quadratische Struktur im Zentrum des Raumes und treffe den Block mit dem Hammer. Falle durch das Loch im Boden in den Raum, in dem Du zum

ersten Mal Darunia begegnet bist. Gehe durch die Tür, durch die Du anfangs gekommen bist, gehe nach rechts über die Stufen, dann nach links, wieder nach links, und Du stehst vor einer großen Statue.

Zerstöre sie mit dem Hammer und öffne die Tür mit dem Schlüssel. Gehe durch die Tür, töte die Gegner und öffne die nächste Tür. Laufe durch die Tür in den Raum, in dem wieder Teile auf Dich zugeflogen kommen. Weiche ihnen aus oder wehre sie mit dem Schild ab. Erledige dann den Gegner mit dem großen Schwert. Töte die goldene Skultula an der Wand und schnapp Dir das Symbol. Gehe links durch die Tür. Solltest Du keine Bomben mehr haben, kannst Du den Flammentänzer auch mit dem Hammer bearbeiten. Beide Türen öffnen sich, und eine Truhe mit Bomben erscheint. Verlasse den Ort links durch die Tür und betätige den Schalter mit dem Hammer, um den nächsten Goronen zu befreien. In der großen, verzierten Truhe findest Du den Boß-Schlüssel.

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

Schuppenproblem

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

Boss: Volvagia

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

Steinen bewirft. Wieder einmal kannst Du Dich von der Plattform hängen lassen.

Wassertempel

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

Eine Abkürzung

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

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

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

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

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

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

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

Weiter geht es durch den Tunnel in einen Raum mit Gegnern und einigen schmalen Säulen. Töte die Gegner und auch die goldenen Skultulas. Nimm die Eis-Rubine, indem Du über die Säulen springst; falle nicht in die Spalten. Du kannst auch den Block durch den Raum schieben und dadurch die höher gelegenen Rubine erreichen. Der

letzte Eis-Rubin liegt rechts auf der Plattform. Er ist in rotem Eis eingeschlossen. Wenn Du alle Eis-Rubine hast, muß der Block unter die Tür geschoben werden, die Du gerade geöffnet hast. Klettere hinauf und gehe hindurch.

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

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

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

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

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

Laufe in den Raum, ziehe die Stiefel aus und steige hinter Ruto auf. Klettere aus dem Wasser und gehe durch die Tür. Töte die Gegner. In

der Truhe liegt eine Karte. Verlasse den Ort durch die Tür, stelle Dich vor das Triforce-Symbol und spiele Zeldas Wiegenlied auf der Okarina, um den Wasserstand im Tempel zu senken.

Laß Dich in das Loch fallen und schieße unten angekommen Pfeile so durch die Flamme der Fackel im Zentrum, daß sie die Fackeln an der Tür zum Brennen bringen. Du mußt bei der zweiten schnell sein, bevor die erste wieder erlischt. Die Tür öffnet sich dann. Gehe hindurch zu den Angreifern. Schieße mit dem Haken auf das Innere der Muscheln, wenn sie sich öffnen.

Töte alle drei und schnapp Dir den Schlüssel aus der Truhe. Laufe zurück zum zentralen Bereich, wo Du wieder angegriffen wirst. Erledige die Gegner und gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raums. Klettere auf die braune Plattform und schiebe den Block in der Wand nach vorne und den Tunnel entlang, bis er ins Wasser fällt. Ziehe die Stiefel an und folge dem Block ins Wasser. Folge unten angekommen dem Verlauf des Korridors bis zum Ende und ziehe die Stiefel aus. Laufe in den neuen Raum und erledige dabei den Gegner.

Vor Dir siehst Du einen Spalt. Betätige rechts den diamantenförmigen Schalter, um eine Fontäne erscheinen zu lassen. Springe auf den Strahl und rüber zur anderen Seite. Verpaßt Du den Sprung, kannst Du Dich mit dem Haken am runden Symbol wieder nach oben ziehen. Gehe durch die Tür in einen Raum mit einem quadratischen Pool. Schaue nach unten, und Du siehst einen Drachenkopf und ein Stück seines Körpers im Wasser. Laß Dich reinfallen und ziehe über dem Körper die Stiefel an, um auf diesen zu sinken. Untersuche den Kopf. Du findest einen Schalter im Mund. Benutze den Haken mit dem Schalter, um ein Unterwassertor zu öffnen. Gehe nach rechts und ziehe Dich mit dem Haken am weißen Kreis rüber zum Ausgang.

Töte die beiden Gegner mit dem Haken und ziehe Dir die normalen Stiefel an. Steige aus dem Wasser und nimm den Schlüssel aus der Truhe. Betätige den Diamant-Schalter. Ziehe die Eisenstiefel an, laß Dich ins Wasser fallen und laufe in den Raum mit dem Steindrachen. Klettere aus dem Wasser und verlasse den Raum. Feuere den Haken ab und ziehe Dich auf die andere Seite. Gehe durch die Tür. Laß Dich ins

Wasser fallen und sinke zum Grund. Folge dem Verlauf des Korridors bis zum Ende. Schau nach oben auf den Kreis an der Wand und ziehe Dich mit dem Haken aus dem Wasser. Kehre zum zentralen Gebiet zurück und gehe nach rechts in den Tunnel.

Laufe zum Ende des Tunnels und spreng mit einer Bombe ein Loch in den Boden, wo ein kleiner Spalt zu sehen ist. Laß Dich ins Loch fallen und sinke mit den Eisenstiefeln zu Boden. Töte den Gegner, laufe zum Ende des Korridors und steige wieder auf. Klettere auf die Plattform mit dem Schalter und betätige ihn, um den Wasserstand anzuheben. Töte die Gegner und ziehe mit dem Haken auf den weißen Kreis im Nacken der Statue, um Dich hochzuziehen. Laufe an der Statue vorbei zu den Stangen. Dahinter findest Du eine goldene Skultula und einen Diamant-Schalter. Lade Dein Schwert auf und treffe mit der Energie den Schalter, um die Stangen anzuheben. Töte die Spinne und laß Dich zurück ins Wasser fallen. Weiter geht es durch das Loch, durch den Tunnel und wieder nach oben. Kehre zum zentralen Raum zurück und gehe direkt zur verschlossenen Tür. Du findest Dich auf einer schmalen Plattform wieder. Gehe ans Ende der Plattform, drehe Dich um und schau nach oben. Ziehe Dich mit dem Haken zum Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand steigen zu lassen; ein Block wird nach oben geschwemmt. Du treibst jetzt im Wasser. Ziehe Deine Stiefel an und sinke nach unten. Wo einst der Block stand, gelangst Du jetzt durch ein Loch.

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

Wasserreiter

Kehre zum zentralen Raum zurück und klettere auf den treibenden Block. Springe rüber zur Tür, öffne sie und kehre ins zentrale Gebiet zurück. Laufe auf der neuen Plattform nach rechts. Ziehe Dich mit dem Haken rüber zur anderen Seite. Laufe durch den Gang bis zu den Spießen, die Dir den Weg versperren. Ziehe Dich mit dem Haken am

weißen Kreis auf die Plattform über den Spießen. Drehe Dich um, schaue nach oben und ziele mit dem Haken auf den entferntesten der drei Kreise am Dach, um Dich in einen Raum mit einem Diamant-Schalter zu ziehen. Schnapp Dir die Energie aus den Gefäßen, stelle Dich in die Nähe der Truhe und schieße mit dem Haken auf den Diamant-Schalter, um das Wasser kurz zu stoppen. In der Truhe findest Du den Kompaß. Gehe zurück durch das Loch, an den Spießen vorbei und kehre zum zentralen Bereich zurück. Ziehe die Stiefel an und sinke in den Tunnel unter Dir. Laufe den Tunnel entlang und ziehe die Stiefel aus, um in den Raum aufzusteigen, in dem Du einst Prinzessin Ruto begegnet bist. Klettere aus dem Wasser und suche nach kleinen Rissen in der Wand. Platziere dort eine Bombe. Dahinter findest Du eine Truhe mit einem Schlüssel. Kehre zum zentralen Bereich zurück und steige auf zur Plattform, die um die mittlere Struktur führt. Laufe zur anderen Seite des Raums und erreiche mit dem Haken die Plattform an der Wand mit der verschlossenen Tür. Öffne die Tür und gehe in einen Raum mit einem Diamant-Schalter und einer Wasserfontäne. Stelle Dich auf die Fontäne und treffe den Schalter mit dem Haken, um das Wasser steigen zu lassen. Du gelangst in den Raum darüber. Töte den Gegner und gehe durch die Tür.

Du stehst bei einem Triforce-Symbol. Spiele Zeldas Wiegenlied, um den Wasserstand nochmals steigen zu lassen. Laß Dich nach unten fallen und klettere auf die mittlere Plattform. Laufe gegen den Uhrzeigersinn bis zur Passage. Schwimme rüber zur Passage, laß Dich ins Wasser fallen und nach unten sinken. Folge dem Verlauf des Korridors bis zu dem Block und ziehe ihn nach vorne, bis er stoppt. Kehre zum zentralen Bereich zurück und gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raums, zur verschlossenen Tür in der Wand. Öffne sie und gehe hindurch.

Töte die beiden Gegner an der Wand vor Dir und laß Dich auf die Plattform unter Dir fallen. Eine Plattform unterhalb derjenigen, auf der Du gerade stehst, bewegt sich auf einer Schrägen auf und ab. Laß Dich auf sie fallen und fahre auf ihr nach unten. Gehe nach rechts und springe auf die tiefste Plattform. Mit dem Haken ziehst Du Dich an den

Plattformen vor Dir nach oben. Schieße auf den Kreis an der Mauer, um Dich in einen kurzen Tunnel zu ziehen, an dessen Ende Du auf eine Tür stößt.

Gehe in einen Raum mit Statuen. Schieße mit dem Haken auf den Schalter und laß so das Wasser steigen. Ziehe Dich rüber zur ersten Statue, drehe Dich um und schieße auf den Schalter, um den Wasserstand zu senken. Ziehe Dich über den Kreis rechts an der Wand rüber, klettere über die Statue, schieße nochmals auf den Diamant-Schalter und ziehe Dich über den Kreis im Genick zur nächsten Statue. Schieße wieder auf den Schalter. Der Wasserstand fällt. Klettere auf die Statue und schieße ein letztes Mal darauf, um Dich nach oben zu ziehen und auf die Plattform springen zu können.

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

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

Zeit für Musik

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

Spiele nun den Song der Zeit, um den Block hinter der Truhe zu entfernen und ein Loch im Boden zu öffnen. Laß Dich durch das Loch in eine Höhle mit einem Wasserfall fallen. Ziehe Dir die Stiefel an, bevor Du ins Wasser steigst.

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

Klettere auf die Plattform mit zwei Gefäßen darauf, drehe Dich um und schaue auf das Dach des Tunnels zu einem weißen Kreis. Benutze

den Enterhaken mit dem Kreis, um zur nächsten Plattform zu gelangen, und schieße dann auf das goldene Auge auf der Mauer. Ein Tor wird geöffnet. Gehe sofort nach links und wende den Enterhaken auf der Truhe im Tunnel an, um Dich rüber zu ziehen. In der Truhe findest Du einen kleinen Schlüssel.

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

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

Folge dem Verlauf des Korridors bis zum Ende und schiebe den roten Block beiseite, um in den Raum mit der Truhe und dem kleinen Schlüssel zu gelangen. Hole Dir einige Energieherzen aus dem Raum. Verlasse den Raum, gehe durch den Korridor vor Dir und ziehe Dich mit dem Enterhaken am Kreis nach oben auf die Plattform über dem Zentralbereich.

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

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

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

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

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

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

Böse Amöbe

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

Zelda lebt!

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

Boss: Morpha

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

Der Schattentempel

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

Zeit für die Zeit

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

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

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

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

Bombchu!

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

Kehre nach dem Spiel zum Kakariko-Dorf zurück. Betrete die Windmühle und stelle Dich vor den Mann mit der Musikbox. Spiele den Song der Stürme, den Du einst von ihm gelernt hast. Die Windmühle bewegt sich schneller und schneller, und der Brunnen leert sich. Verlasse die Mühle und gehe in den Brunnen.

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

Lege den feuersicheren hylianischen Schild an und töte die grüne Blase. Laufe zu den Steinen in der Ecke mit dem Spalt. Reiß mit einer Bombe ein Loch in den Boden und laß Dich nach unten zur Truhe mit den Bombchus fallen. Klettere zurück in den Raum mit dem Wasser und gehe nach rechts. Folge dem Verlauf des Korridors zu einer Wand mit einem Bild. Stelle Dich links auf das Triforce-Symbol, das sich vor einer Statue befindet. Spiele Zeldas Wiegenlied, um den Fluß des Wassers zu stoppen.

Sieh die Wahrheit!

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

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

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

Töte den Gegner mit dem Schwert (spielst Du den Song der Sonne, frierst Du ihn ein!) und zünde mit Deku-Stäben oder mit Dins Feuer die Fackeln an. Die Säрге öffnen sich, und neue Monster greifen Dich an. Töte alle Gegner und suche nach Energieherzen und einem kleinen Schlüssel. Verlasse den Raum. Gehe im nächsten Raum zum Korridor. Gehe diesmal nach links, töte die Spinne und gehe erneut nach links. Mit der Linse der Wahrheit deckst Du ein Loch im Boden auf. Lege eine Bombe auf den Stein mit dem Spalt. In der Truhe findest Du Deku-Nüsse.

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

Gehe zurück in den Hauptraum und sammle die Eis-Rubine ein. Klettere an der Leiter zwischen den blauen Fackeln nach oben und über eine zweite zu einer versperrten Tür. Diese öffnet sich, wenn Du den

letzten Rubin eingesammelt hast. Gehe durch die Tür, dann nach links, und aktiviere die Linse der Wahrheit. Gehe an der Kreuzung nach links und dann nach rechts in einen Käfig mit einem Loch und einer großen Truhe.

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

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

Folge dem Verlauf des Korridors bis zum Ende, gehe nach rechts und ziehe Dich mit dem Haken über den Spalt. Mit der Linse deckst Du die falsche Wand vor Dir auf. Laufe hindurch in eine Kammer mit Schädeln auf Stöcken, einer Vogelstatue im Zentrum und einem großen Spalt vor Dir. Mit der Linse findest Du den echten Schädel am Stock (die anderen

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

Gleitzeit

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

Kehre zu den Beamos zurück und gehe zur Wand auf der rechten Seite. Platziere hier eine Bombe, um einen Geheimgang zu entdecken. Öffne die

Tür und gehe zur Schrägen, die nach unten führt. Gehe weiter und töte die Spinnen, die Dir den Weg versperren. Du gelangst zu einer Plattform, hinter der eine Guillotine steht. Laß Dich vom Rand der Plattform fallen und laufe an der Falle vorbei, wenn sie sich erhebt. Töte die Spinne und gehe an der zweiten Falle vorbei. Folge dem Verlauf des Korridors in das große Gebiet mit weiteren Fallen und Monstern an der Decke.

Springe über die Spalten, so daß Du heil an den Klingen vorbeikommst. Achte auf die rote Blase, die Dich attackiert, wenn Du auf einer der Plattformen landest. Gelangst Du zur letzten Plattform, wirst Du angegriffen. Halte schnell Deinen Schild hoch und visiere den Gegner mit Z an. Wende die Linse an, und Du entdeckst einen unsichtbaren Block auf der linken Seite. Springe auf den Block und von dort aus rüber zum Block in der Ecke. Gehe dann zur Tür rechts im Raum.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gehe nach links, nach rechts und nach links, um zur Tür auf der linken Seite des Raums zu gelangen. Drei große Schädel mit Flammen kommen von oben herab und drehen sich. Klettere auf den Stufen nach oben und wirf Bomben in die Schädel. Schnapp Dir die Rubine. Laß Dich nach unten fallen und töte die Skultula an der Wand. Verlasse den Raum. Zurück im Raum mit den unsichtbaren Wänden gehst Du nach

links, links und nach rechts. Du gelangst zur Tür oben auf der Karte. Sobald Du den Raum betrittst, nähern sich zwei Wände von den Seiten. Glücklicherweise sind sie aus Holz, so daß Dins Feuer erheblichen Schaden anrichten kann. Friere mit dem Song der Sonne die Gegner ein, töte sie, und nimm den blauen Rubin aus der Truhe. In der großen Truhe liegt der Boß-Schlüssel.

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

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

Schattig

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

Boss: Bongo Bongo

Mit der aktivierten Linse wird Bongo Bongo als riesiges Paar Hände entlarvt. Diese Hände schlagen auf die Plattform, auf der Du stehst und die eigentlich eine riesige Bongo-Trommel ist. Bongos Hände fliegen auf Dich zu und schlagen oder schnappen nach Dir, bevor sie Dich von der Trommel schubsen. Landest Du im Wasser, solltest Du so schnell wie möglich zurückklettern. Schieße mit Pfeilen oder dem Haken auf seine

Hände, um sie blau zu färben. Mit der Linse entdeckst Du das rote Auge im Zentrum seines Körpers. Schieße auf das Auge und stürme mit dem Schwert drauflos. Wiederhole dies, bis Bongo Bongo aus dem Musikgeschäft aussteigt.

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

NINTENDO
CHEATS UND
LOSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 6) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.